

**BERMAIN *PUPPET MODEL CREATIVE ART* UNTUK  
MEMBANTU PERKEMBANGAN EMOSI DAN SAINS PADA  
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL-IHSAN MEDAN**

**TESIS**

**OLEH**

**RUNI SYAHRIDA  
NPM. 161804121**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2019**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/4/25

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)11/4/25

BERMAIN *PUPPET* MODEL *CREATIVE ART* UNTUK  
MEMBANTU PERKEMBANGAN EMOSI DAN SAINS PADA  
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL-IHSAN MEDAN

TESIS

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



OLEH

RUNI SYAHRIDA

NPM. 161804121

PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI

PROGRAM PASCA SARJANA

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2019

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

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**Judul** : Bermain *Puppet Model Creative Art* Untuk Membantu  
Perkembangan Emosi Dan Sains Pada Anak Usia 4-5  
Tahun Di Tk Al-Ihsan Medan

**Nama** : Runi Syarida

**Npm** : 161804125

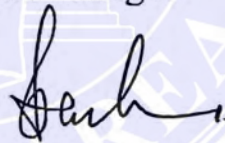
Menyetujui :

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Dr. Amanah Surbakti, M.Psi., Psikolog

Ketua Program Studi

Magister Psikologi



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

Direktur



Prof. Dr. Retna Astuti Kuswardani, MS

Tanggal Lulus : 23 April 2019

## 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

Runi Syahrída

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

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

Nama : Runi Syarida

NPM : 161804121

Program Studi : Magister Psikologi

Fakultas : Pascasarjana

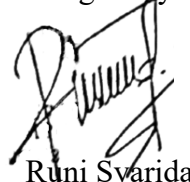
Jenis Karya : Tesis

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: **Bermain Puppet Model Creative Art Untuk Membantu Perkembangan Emosi Dan Sains Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Al-Ihsan Medan**. Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan

Pada tanggal : 2019

Yang menyatakan



Runi Syarida

NPM. 161804121



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puja dan puji syukuru penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik dan hidayah serta karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul : “Bermain *Puppet Model Creative Art* Untuk Membantu Perkembangan Emosi Dan Sains Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Al-Ihsan Medan”. Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Psikologi (M.Psi) pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

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

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

1. Prof. Dadan ramdan, M.Sc, selaku rektor yang telah memanagemen Universitas sehingga perkuliahan dapat berjalan dengan baik.
2. Prof. Dr. Hj. Retna Astuti Kuswardani, MS. Selaku dekan yang telah mengontrol jalannya perkuliahan dipascasarjana sehingga dapat berjalan dengan baik.
3. Prof. Dr. Sri Milfayetty, M.Kons, S.Psi, selaku ketua prodi pascasarjana psikologi yaang telah fokus menjalankan programnya sehingga perkuliahan berjalan dengan baik.
4. Komisi Pembimbing: Prof. Dr. Sri Milfayetty, M.Kons, S.Psi., sebagai pembimbing I dan Dr. Amanah, M.Psi., Psikolog sebagai pembimbing II

yang selalu memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis sejak penulisan penelitian dan sampai selesainya tesis ini.

5. Kepada para penguji Drs. Hasanuddin, M.Ag, Ph.D, Nurmaida Irawani Siregar, S.Psi, M.Psi dan Dr. Masganti, M.Ag. yang telah memberikan masukan untuk kesempurnaan tesis ini.
6. Kepada Kepala Sekolah dan guru-guru di TK Al Ihsan atas bantuan dan kerjasamanya, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
7. Seluruh rekan sejawat, sepayung dan keluarga besar Ayahanda Drs. H Ahmad Salim dan Ibunda Dra Hj Aidar Sumarni, M.Pd.I yang terkasih.

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

Medan,  
Penulis

Runi Syahrída  
NPM. 161804115

## ABSTRAK

**Runi Syahrida. Bermain *Puppet Model Creative Art* Untuk Membantu Perkembangan Emosi Dan Sains Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Al-Ihsan Medan. Magister Psikologi Program Pascasarjana Universitas Medan Area. 2019**

Masalah dalam penelitian ini adalah perkembangan emosi dan sains anak usia 4-5 tahun kurang berkembang di Taman Kanak-Kanak. Penelitian ini bertujuan meningkatkan model *Creative art* dalam bermain *Puppet* untuk meningkatkan perkembangan emosi dan sains dan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak – kanak. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*research and development*) yang dilaksanakan dalam 4 tahap yang dinamakan 4D (*Define, design, develop, disseminate*). Dalam penelitian ini tahapan diseminasi dilakukan pada skala kecil. Populasi penelitian ini adalah siswa kelompok TK A Al- Ihsan Medan yang terdiri dari 35 orang anak. Besar sampel 8 orang diambil secara random yang dibagi dalam 2 kelompok, yaitu kelompok yang diberi perlakuan konvensional dan kelompok yang diberi perlakuan dengan model *Creative art* dalam Bermain *Puppet* . Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi untuk mengukur perkembangan emosi dan perkembangan sains anak. Sedangkan pretes dan postes digunakan mengukur perkembangan emosi dan sains dan perkembangan sains anak sebelum dan sesudah perlakuan.

Kata kunci : *Puppet Model, Creative art* , Emosi dan sains.



## ABSTRACT

*Runi Syahrida. Playing Puppet Model Creative Art to Help Emotional and Scientific Development in Children Aged 4-5 Years at Kindergarten Al-Ihsan Medan. Masters in Psychology, Medan Area University Postgraduate Program. 2019*

*The problem in this study is the emotional and scientific development of children aged 4-5 years is underdeveloped in Kindergarten. This study aims to improve the Creative art model in playing Puppet to improve the emotional and scientific development of children aged 4-5 years in Kindergarten. The method used is research and development which is carried out in 4 stages called 4D (Define, design, develop, disseminate). In this study, the dissemination stage was carried out on a small scale. The population of this study was students of TK B Al-Ihsan Medan consisting of 35 children. A sample size of 8 people was taken randomly and divided into 2 groups, namely the group given conventional treatment and the group given treatment with the Creative art model in Playing Puppet. Data were collected using observation sheets to measure children's emotional and scientific development. While the pretest and posttest were used to measure children's emotional and scientific development before and after treatment.*

*Keywords: Puppet Models, Creative Arts, Emotions and Science.*

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>ii</b>
<b>ABSRACK</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>iv</b>
<b>Daftar Isi</b>	<b>vi</b>
<b>Daftar Tabel</b>	<b>vii</b>
<b>Daftar Gambar</b>	<b>ix</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Rumusan Masalah	11
1.4 Tujuan Penelitian	11
1.5 Manfaat Penelitian	12
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b>	<b>15</b>
2.1 Kerangka Teori	15
2.1.1 Konsep Perkembangan Sains	15
1. Aspek-Aspek Perkmbangan Sains	19
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Sains	19
3. Konsep Perkembangan Sains	27
2.1.2 Model <i>Creative Art</i>	46
2.1.3 Bermain <i>Puppet</i>	49
1. Aspek Ynag dikembangkan dalam bermain <i>Puppet</i>	50
2. Faktor yang mempengaruhi bermain	52
2.1.5 Konsep Perkembangan Emosi	44
2.1.6 Aspek Perkembangan Emosi	48
2.1.7 Faktor yang Mempengaruhi Emosi	56
2.2 Kerangka Konseptual	61
Hipotesis	63
<b>BAB 3 PROSEDUR PENELITIAN</b>	<b>64</b>
3.1 Langkah-langkah Penelitian	64
3.2 Metode penelitian Tahap I	65
3.3 Metode penelitian Tahap II	69

<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>73</b>
4.1. Orientase Kencah .....	73
4.1.2 Analisa data dan hasil Penelitian .....	78
4.1.3 Analisa data dan hasil Penelitian tahap I-IV .....	82
<b>BAB 5 PENUTUP.....</b>	<b>99</b>
5.1. Kesimpulan .....	99
5.2. Saran.....	100
Daftar Pustaka .....	101
Lampiran	





# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Berbicara tentang emosi maka setiap individu pasti akan mengatakan bahwa ia pernah merasakannya, dan setiap orang memiliki reaksi yang berbeda dalam menunjukkan ekspresinya ada yang sangat kuat dorongannya, adapula yang sangat samar sehingga ekspresinya tidak tampak. Ekspresi emosi akan kita kenali pada setiap jenjang usia mulai dari bayi hingga orang dewasa, baik itu laki-laki ataupun perempuan. (Ali dan Yeni 2006:1.3).

Sebagaimana Allah SWT mewahyukan di dalam AlQuran : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati agar kamu bersyukur”(Q.S AN-NAHL ; 78).

Emosi merupakan perasaan yang ada dalam diri kita, dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau buruk. Emosi didefinisikan sebagai “berbagai perasaan yang kuat”. Perasaan benci, takut, marah, cinta, senang, dan kesedihan. Macam-macam perasaan tersebut adalah gambaran dari emosi. (*Word Book Dictionary* (1994:690) Dalam Ali dan Yeni 2006:1.3).

Emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak”. (Goleman (1995:411) Dalam Ali dan Yeni 2006:1.3).

Sejalan dengan itu Syamsudin (1990:69) mengemukakan bahwa “ emosi merupakan suatu suasana yang kompleks (*a complex feeling state*) dan getaran



jiwa (*stid up state*) yang menyertai atau muncul sebelum atau sesudah terjadinya suatu perilaku”. (Ali dan yeni 2006:1.4).

Dalam perkembangan emosi anak usia taman kanak-kanak, pada dasarnya fondasi emosi yang sehat dibangun atas dasar penerimaan dan penghargaan terhadap dirinya. Perwujudan dari perasaan ini, yang paling awal adalah anak dapat merasakan kasih sayang dari orang-orang terdekatnya. Bukti-bukti riset menemukan pokok pangkal timbulnya perasaan emosi adalah kurangnya kasih sayang atau sentuhan afeksi (Yeni 2006:11.2).

Usia 4-6 tahun merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan.pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan, termasuk stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa, akan mempengaruhi kehidupan anak di masa yang akan datang. Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak. (Direktorat Pendidikan Madrasah, 2011).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada sepuluh orang guru yang mengajar di Taman Kanak-Kanak yang bergabung di dalam organisasi Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak (IGTK) di kota Medan pada akhir september 2018, bahwa anak-anak berusia 4-6 tahun belum dapat mengendalikan emosinya dan menunjukkan emosi yang wajar. Hampir 50% anak yang berada di Taman Kanak-Kanak yang berusia 4-6 tahun belum dapat mengendalikan emosinya dan menunjukkan emosi yang wajar. Sebagian besar anak belum sabar menunggu giliran, belum dapat dibujuk, masih cengeng,anak belum mau berpisah dengan ibu, belum dapat menerima kritikan dan saran, belum dapat memecahkan

perselisihan/masalah dan belum dapat mengekspresikan perasaannya (Misal: Marah, sedih, gembira, takut, kaget, dll).

Mengendalikan emosi dan menunjukkan emosi yang wajar dalam hal ini termasuk di dalam dimensi afektif, dimana dimensi afektif tidak dapat melekat kuat sebagai suatu dampak pembelajaran, jika diperkenalkan dan ditanamkan pada anak melalui sajian verbal semata, tetapi hendaklah diperkenalkan dan disajikan melalui keterlibatan anak dalam dunia nyata, sehingga nilai afeksi yang dikembangkan merupakan suatu pola perilaku yang benar-benar diwujudkan dalam perbuatan. Pembelajaran sains sesuai dengan karakteristiknya banyak memberikan kesempatan pada anak untuk dapat mengekspresikan emosi pada dunianya (Ali, 2005:38).

Pengetahuan sains di Taman Kanak-Kanak adalah menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan, bermakna menyentuh anak sehingga dapat menumbuh-kembangkan afeksi anak secara positif. Artinya dapat membentuk anak yang memiliki jati diri dan sikap-sikap sebagai ilmuwan. (Abruscato, 1982 dalam Ali 2005:39).

Jika dihubungkan antara perkembangan emosi dan perkembangan pengetahuan sains maka ada dugaan bahwa kedua perkembangan ini berhubungan. Dan ternyata perkembangan emosi dan perkembangan pengetahuan sains memang saling memiliki hubungan. Seperti yang dikemukakan (Ali 2005:38) bahwa pembelajaran sains sesuai dengan karakteristiknya banyak memberikan kesempatan pada anak untuk dapat mengekspresikan emosi pada dunianya.

Berbagai kondisi dapat mempengaruhi perkembangan emosi anak salah satunya adalah kurangnya kesempatan untuk belajar dan melatih keahlian. Emosi lebih seperti suatu bentuk perilaku yang membutuhkan latihan dan pembiasaan-pembiasaan yang bersifat khusus. Jadi kurangnya latihan akan mengakibatkan hambatan dalam perkembangan emosi dan hendaklah anak-anak dilibatkan secara terarah agar lebih cepat mendapatkan kemampuan mengendalikan diri. (Hurlock 1993 : Ali dan Yeni, 2006:4.31). Sejalan dengan itu (Ali dan Yeni 2006:1.8) juga mengatakan bahwa ketegangan emosi yang dimiliki anak dapat menghambat atau mengganggu aktivitas motorik dan mental anak. Seorang anak yang mengalami stres atau ketakutan menghadapi suatu situasi, dapat menghambat anak tersebut untuk melakukan aktivitas dan kehilangan kesempatan untuk pengembangan dirinya. Hasil dari pengamatan dan studi awal terhadap kesempatan anak mengembangkan, mengendalikan dan menunjukkan emosi secara wajar di Taman Kanak-Kanak di Kota Medan menunjukkan suatu kondisi yang relatif sama. Hampir semua Taman Kanak-Kanak di Kota Medan menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Guru – guru jarang sekali mengamati perkembangan anak-anak satu persatu dan memberi bimbingan secara khusus terutama pada aspek perkembangan emosi. Guru lebih menuntut pada pekerjaan sekolah tanpa mempertimbangkan kemampuan anak dan tak jarang guru memaksa dan menekan anak sehingga dapat menimbulkan ketegangan dan emosi yang tak terarah pada anak. Perkembangan emosi pada anak usia prasekolah penuh dengan ketidakseimbangan, dimana anak mudah ke luar dari fokus dan gampang terbawa ledakan-ledakan emosi sehingga anak menjadi sulit dibimbing dan diarahkan yang akhirnya dapat menghambat aktifitas anak. Ketidak mampuan guru dalam

mengenali kondisi emosi anak baik yang menunjang ataupun menghambat berdampak pada kemampuan anak untuk mampu menguasai atau mengendalikan emosi dan tentunya akan berdampak pula pada perkembangan pengetahuan sains. Gagne mengatakan salah satu aspek yang paling penting dari seorang siswa adalah perasaannya, program sains dapat diserap oleh anak secara baik apabila melalui proses analisis 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 (Ali 2005 ; 82). Upaya pengembangan emosi anak pada tingkatan perkembangan yang diharapkan, yaitu menuju ke kematangan sebagaimana kriteria yang diterapkan dalam standar perkembangannya. Untuk itu guru wajib memiliki berbagai keterampilan untuk menentukan langkah-langkah yang diharapkan kondusif bagi anak dalam mendampingi perkembangan emosinya.

Menyajikan materi pembelajaran di sekolah dengan kegiatan bermain dengan metode yang menarik dan menyenangkan sehingga anak tidak merasa terpaksa ataupun tertekan. Sehingga anak dengan perasaan senang mengikuti dan melakukan semua kegiatan di sekolah. Misalnya anak dapat belajar mengenai perasaan, sikap dan emosi dengan berbagai peran melalui drama. Drama dapat diperkenalkan pada anak melalui kegiatan yang sederhana dengan boneka tangan (puppet) ; bermain jari dan pantomim. (Mayke, 2001 : 116).

Bila dikaji dari segi hukum di dalam Islam bermain Boneka yang diperbolehkan yaitu sebagaimana terdapat di dalam beberapa hadist yang salah satunya adalah “ Sesungguhnya Rasulullah SAW, pada suatu hari bertanya kepada Aisyah: apa ini? Jawab Aisyah : ini anak-anak perempuan (boneka perempuanku),

kemudian Rasulullah bertanya lagi: apa yang ada ditengahnya itu? Jawab Aisyah: kuda. Rasulullah bertanya lagi: apa yang diatasnya itu? Jawab Aisyah: itu dua sayapnya. Kata Rasulullah apa ada kuda yang bersayap? Jawab Aisyah: belumkah engkau mendengar, bahwa Sulaiman bin Daud a.s, mempunyai kuda yang memiliki beberapa sayap? Kemudian, Rasulullah tertawa sehingga tampak gigi gerahamnya, (hadits riwayat Abu Daud). Kemudian dari hadist tersebut lahir beberapa pendapat para ulama yang diantaranya ulama kontemporer Yusuf al-Qardhawi dalam kitabnya “Halal wal Haram” mengecualikan patung (boneka) semacam apa yang sering dimainkan oleh anak-anak. Tidak mengapa, karena apa yang dimainkan oleh anak-anak tersebut yang berupa patung-patung, itu tidak diciptakan untuk menandingi ciptaan Allah atau bahkan mengagungkannya. Seperti boneka pengantin-pengantin, kucing-kucingan dan binatang lainnya. Hal ini hanya sekedar untuk permainan dan menghibur anak-anak. (<https://www.suduthukum.com.2016>).

Dan pendapat lain mengatakan syarat mainan yang baik untuk anak dan diperbolehkan dalam Islam adalah mainan yang dapat memicu tumbuh kembang anak, mainan yang menimbulkan inisiatif, mainan bongkar pasang dan mainan yang mendorong anak untuk meniru tingkah laku positif dalam pemecahan masalah (Shalihah Sanqar, 214:763 dalam Khodijah 2017:6).

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 Ayat (1) menyatakan bahwa standar Pendidikan Anak Usia Dini atas : Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan; Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan ; Standar Isi, standar Proses, dan Standar Penilaian, dan Standar Sarana dan Prasarana,



Standar Pengelolaan, dan Standar Pembiayaan. Selanjutnya Program pembelajaran disusun secara sistematis mencakup perencanaan, pendekatan, dan strategi pembelajaran. Program pembelajaran disusun dengan tetap mempertahankan budaya daerah dan karakter bangsa melalui pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. (Direktorat Pendidikan Madrasah, 2011).

Namun studi awal dari beberapa Taman Kanak-Kanak lebih cenderung menerapkan model bermain konvensional yang lebih terkesan pada pembelajaran akademik saja serta menggunakan metode dan media yang terbatas. Jarang sekali di TK menggunakan berbagai metode yang menarik dan bervariasi dengan media seperti boneka tangan (puppet) dalam mengembangkan kemampuan emosi dan pengetahuan sains anak.

Di temukannya beberapa anak-anak yang berusia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak yang belum dapat mengendalikan emosinya, menunjukkan emosi yang wajar dan belum dapat mengekspresikan perasaannya ini menunjukkan bahwa model konvensional tidak sepenuhnya sesuai menstimulasi perkembangan anak. Bagi anak-anak yang sesuai, perkembangan emosinya dapat berkembang dengan baik bahkan mungkin melampaui perkembangan rata-rata anak seusianya. Meskipun di dalam aspek tertentu tetap ditemukan perkembangan yang tidak maksimal. Untuk itu perlu diupayakan model bermain lain yang dapat menstimulasi perkembangan emosi anak secara sistematis dan menyeluruh.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain boneka tangan (puppet) dapat meningkatkan perkembangan emosi anak. (Annisa Herlida Sari: 2016). Penelitian lain menunjukkan bahwa perkembangan pengetahuan sains dapat di

stimulasi dengan bermain boneka tangan (puppet) (Budiyaniti; 2007, Riris Diana Rachmayanti; 2013). Dalam konteks ini model bermain yang diterapkan adalah *creative art play*. Pada model bermain ini perkembangan anak tidak dipandang secara bagian demi bagian melainkan menyeluruh dan terpadu. Sehingga ketika akan menstimulasi satu bagian perkembangan tertentu perlu dipadukan dengan media lainnya.

Model bermain *creative art* belum populer bagi guru Taman Kanak-Kanak di Kota Medan, sehingga belum banyak yang menggunakannya. Selain sumber belajar yang terbatas, guru-guru juga banyak yang sudah nyaman dengan model bermain konvensional. (Siti Khodijah 2017).

Pengembangan model *creative art* dengan menggunakan boneka tangan (puppet) dilakukan melalui penelitian dan pengembangan. Dengan cara ini diharapkan diperoleh suatu produk model bermain yang dilengkapi dengan buku pedoman pelaksanaan bermain di Taman Kanak-Kanak bagi guru. Dengan produk ini guru dapat mengidentifikasi kebutuhan anak. Kedua menetapkan tujuan dan materi belajar untuk membuat rancangan kegiatan bermain, kemudian mengembangkan rancangan kegiatan bermain dengan model *creative art* secara holistik dan sekaligus media yang relevan serta evaluasi kegiatan bermain dan pencapaian perkembangan anak.

*Creative art* adalah kegiatan yang melibatkan imajinasi anak dan bisa mencakup kegiatan seperti seni, tari, drama, wayang dan musik. Mereka merangsang dan membantu anak-anak menumbuhkan kemampuan mereka di hampir semua domain, dan ini adalah kegiatan terbuka, yang mendorong fleksibilitas pikiran (mills : 2014 )

Beranjak dari pemikiran ini maka dilakukan sebuah penelitian yang berjudul “ Model *Creative Art* dalam Bermain Puppet Untuk Membantu Perkembangan Emosi Dan Pengetahuan Sains Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan studi awal yang ditemukan di Taman Kanak-kanak Kota Medan adalah banyak anak- anak yang belum dapat mengendalikan emosinya dan menunjukkan emosi yang wajar. Sebagian besar anak belum sabar menunggu giliran, belum dapat dibujuk, masih cengeng, anak belum mau berpisah dengan ibu, belum dapat menerima kritikan dan saran, belum dapat memecahkan perselisihan/masalah dan belum dapat mengekspresikan perasaannya (Misal: Marah, sedih, gembira, takut, kaget, dll).

Keterhambatan kemampuan anak diatas berkaitan dengan perkembangan emosi dan pengetahuan sains anak. Penyebab utamanya adalah kurangnya kesempatan untuk belajar dan melatih keahlian. Diduga hal ini dilatarbelakangi penggunaan model bermain konvensional yang tidak dapat menstimulasi perkembangan anak secara sistematis dan menyeluruh. Sedangkan model bermain lainnya seperti *creative art* belum banyak digunakan di Taman Kanak-Kanak. Model bermain ini belum banyak dikenal dan dipahami guru.

Beranjak dari studi awal ini maka diidentifikasi sejumlah permasalahan di Taman kanak-kanak sebagai berikut :

- 1) Masih terdapat anak-anak Taman Kanak-Kanak berusia 4-6 tahun yang perkembangan emosinya tidak optimal.
- 2) Anak-anak tidak mendapat kesempatan untuk belajar dan melatih keahlian untuk mengembangkan emosinya.
- 3) Anak-anak Taman Kanak-Kanak juga mengalami hambatan dalam perkembangan pengetahuan sains akibat kekurangan stimulasi perkembangan.
- 4) Model bermain yang dapat menstimulasi perkembangan anak secara sistemik dan holistik seperti *creative art play* belum diterapkan di Taman Kanak-Kanak.
- 5) Guru-guru Taman Kanak-Kanak belum paham menggunakan model *Creative Art Play*.
- 6) Sumber belajar untuk penerapan *Creative Art Play* di Taman Kanak-Kanak masih terbatas.
- 7) Boneka tangan (puppet) sebagai media bermain di Taman Kanak-Kanak sangat jarang digunakan padahal sangat digemari anak dan dapat menstimulasi perkembangan emosi anak dan perkembangan pengetahuan sains anak secara simultan.

Kondisi beragamnya masalah yang dihadapi sehubungan dengan perkembangan emosi anak dan perkembangan pengetahuan sains anak di Taman Kanak-Kanak maka masalah pada penelitian dibatasi pada pengembangan model *creative art* dalam bermain boneka tangan (puppet) untuk meningkatkan perkembangan emosi dan perkembangan pengetahuan sains anak Taman Kanak-

Kanak berusia 4-6 tahun. Pembatasan ini dimaksudkan agar lebih fokus dalam menggunakan waktu penelitian yang relatif terbatas.

### 1.3 Rumusan Masalah

Masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut :

- 1) Bagaimana model *creative art* dalam bermain boneka tangan (puppet) untuk membantu perkembangan emosi dan pengetahuan sains anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak dapat dikembangkan ?
- 2) Apakah model *creative art* dalam bermain boneka tangan (puppet) dapat membantu perkembangan emosi anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak ?
- 3) Apakah model *creative art* dalam bermain boneka tangan (puppet) untuk membantu perkembangan pengetahuan sains anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak ?
- 4) Apakah model *creative art* dalam bermain boneka tangan (puppet) dapat membantu perkembangan emosi dan perkembangan pengetahuan sains anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak ?
- 5) Apakah terdapat perbedaan perkembangan emosi dan pengetahuan sains anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak yang dibantu melalui model *creative art* dalam bermain boneka tangan (puppet) dibanding dengan model konvensional ?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :



- 1) Menyusun model *creative art* dalam bermain boneka tangan (puppet) untuk membantu perkembangan emosi dan pengetahuan sains anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak dapat tersusun dengan spesifikasi sintaks, sistem social, prinsip-prinsip reaksi yang dituangkan dalam buku panduan pelaksanaan berikut lembar evaluasi perkembangan.
- 2) Mengungkap pelaksanaan model *creative art* dalam bermain boneka tangan (puppet) untuk membantu perkembangan emosi anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak.
- 3) Mengungkap pelaksanaan model *creative art* dalam bermain boneka tangan (puppet) untuk membantu perkembangan emosi anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak.
- 4) Mengungkap pelaksanaan model *creative art* dalam bermain boneka tangan (puppet) untuk membantu perkembangan emosi dan pengetahuan sains anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak ?
- 5) Mengungkap perbedaan perkembangan emosi dan pengetahuan sains anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak yang dibantu dengan model *creative art* dalam bermain boneka tangan (puppet) dengan model konvensional.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan member manfaat sebagai berikut :

- 1) Teoretik
  - a) Pengembangan keilmuan tentang model peningkatan perkembangan anak khususnya dalam penggunaan model *creative art* dalam bermain

boneka tangan (puppet) untuk membantu perkembangan emosi dan pengetahuan sains 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) Paktis

- a) Bagi anak

Membantu stimulasi perkembangan emosi dan pengetahuan sains anak Taman Kanak-Kanak usia 4-6 tahun melalui model *creative art* dalam bermain boneka tangan (puppet).

- b) Bagi guru

Membantu informasi dan inspirasi tentang penggunaan *model creative art* dalam bermain boneka tangan (puppet) untuk membantu perkembangan emosi dan pengetahuan sains anak Taman Kanak-Kanak usia 4-6 tahun sehingga guru tertarik memperdalam dan menerapkannya.

- c) Bagi Kepala Sekolah

Sebagai informasi dan bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan tentang peningkatan kemampuan guru menstimulasi perkembangan emosi dan pengetahuan sains anak Taman Kanak-Kanak usia 4-6 tahun melalui bermain boneka tangan (puppet) dengan model *creative art*.

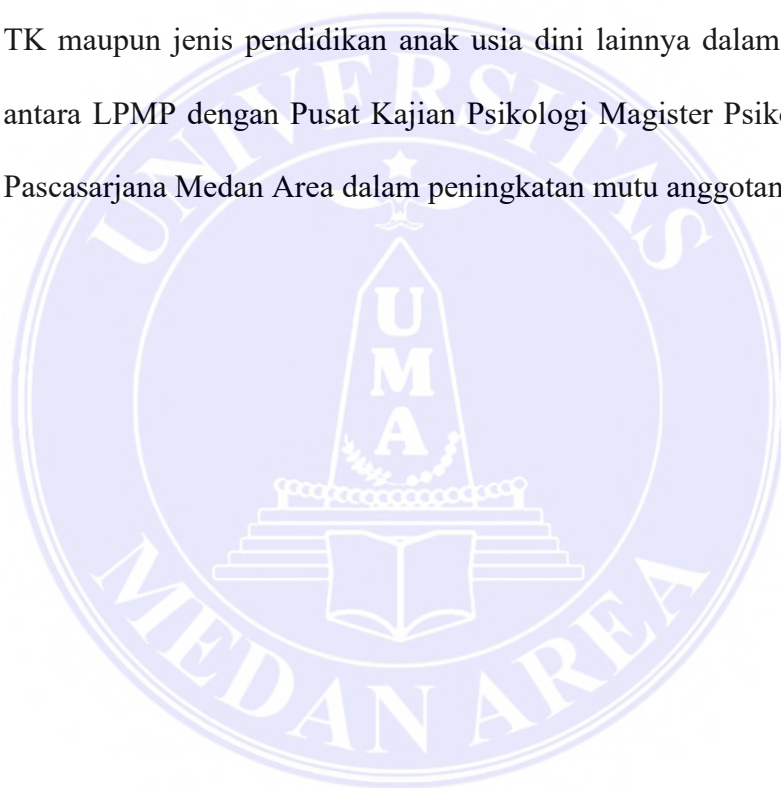
- d) Bagi Pengurus IGTK dan HIMPAUDI

Sebagai informasi dan bahan pertimbangan dalam penyusunan program peningkatan kemampuan guru dalam menstimulasi perkembangan emosi dan pengetahuan sains anak Taman Kanak-Kanak

usia 4-6 tahun melalui bermain boneka tangan (puppet) dengan model *creative art*. Selain itu diharapkan dapat terjalin kerjasama dengan pusat Kajian Psikologi Magister Psikologi Program Pascasarjana Medan Area dalam peningkatan mutu anggotanya.

e) Bagi pimpinan Lembaga Penjamin Mutu (LPMP)

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



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Kerangka Teoritis.

##### 2.1.1 Konsep Perkembangan Emosi.

Perkembangan emosi individu mengacu pada perasaan kuat yang melibatkan pikiran, perubahan fisiologis, dan ekspresi pada sebuah perilaku. (Masganti, 2010:102). Emosi yang berasal dari bahasa latin *movere* adalah menggerakkan atau bergerak, dari asal kata tersebut emosi berarti sebagai dorongan untuk bertindak. Emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khususnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi dapat berupa perasaan amarah, ketakutan, kebahagiaan, cinta, rasa terkejut, jijik, dan rasa sedih (Goleman dalam Riana, 2011:16). Emosi itu timbul karena pengaruh perubahan jasmaniah atau kegiatan individu. Misalnya menangis itu karena sedih, tertawa itu karena gembira. (James dan Large dalam Aswendo, 2013). Emosi adalah sebagai sesuatu suasana yang kompleks (*a complex feeling state*) dan getaran jiwa (*a strid up state*) yang menyertai atau munculnya sebelum dan sesudah terjadinya perilaku. (Syamsudin, 2005:114 dalam Aswendo, 2013).

Emosi dapat diartikan sebagai kondisi intrapersonal, seperti perasaan, keadaan tertentu, atau pola aktivitas motor. Unit-unit emosi dapat dibedakan berdasar tingkatan kompleksitas yang terbentuk, berupa perasaan menyenangkan atau tidak menyenangkan, komponen ekspresi wajah individu, dan suatu keadaan sebagai penggerak tertentu. Dengan demikian, emosi dapat diartikan sebagai

aktivitas badaniah secara eksternal, atau reaksi menyenangkan atau tidak menyenangkan terhadap peristiwa atau suatu kondisi mental tertentu (Lewis & Haviland-Jones dalam Riana, 2011:16).

Emosi adalah suatu keadaan yang kompleks pada diri organisme, yang meliputi perubahan secara badaniah –dalam bernafas, detak jantung, perubahan kelenjar- dan kondisi mental, seperti keadaan menggembirakan yang ditandai dengan perasaan yang kuat dan biasanya disertai dengan dorongan yang mengacu pada suatu bentuk perilaku. Jika emosi terjadi sangat intens, biasanya akan mengganggu fungsi intelektual. Variabel emosi terdiri dari dua bentuk, yaitu : (1) *action*, berupa perilaku menyerang, menghindari, mendekat atau menjauh dari tempat atau orang, menangis, ekspresi wajah, dan postur tubuh; serta (2) *physiological reaction*, berupa aktivitas sistem saraf otonomi, aktivitas otak, dan sekresi hormonal, dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa emosi lebih sebagai reaksi yang terpola ketimbang sekadar kejadian yang tidak terorganisasi dan emosi juga terkait erat dengan proses coping sebagai upaya pemecahan masalah dalam kehidupan individu. (Lazarus dalam Riana, 2011 : 16).

Sedangkan bagi seorang anak, kondisi emosi ini lebih mudah diekspresikan melalui kondisi fisiknya. Sebab anak masih kesulitan mengungkapkan perasaannya dalam bahasa verbal. Sebagai contoh anak akan menangis apabila ia merasa sakit atau merasa tidak nyaman. (Nugraha dan Rachmawati, 2006:1.3). Watson mengemukakan bahwa ada tiga pola dasar emosi yaitu takut, marah dan cinta (*fear, anger, and love* ). Ketiga jenis emosi tersebut akan menunjukkan respon tertentu pada stimulus tertentu pula, namun



kemungkinan dapat terjadi modifikasi (perubahan). (Yusuf Syamsu, 2006 dalam Aswendo,2013).

Emosi dapat berubah bukan hanya disebabkan karena adanya perubahan perasaan, tetapi juga karena kondisi lingkungan yang dialami anak. Rasa takut dapat timbul karena adanya kejadian yang mendadak atau tidak terduga, dimana anak perlu menyesuaikan diri dengan situasi tersebut. Rasa marah biasa muncul pada anak-anak untuk menarik perhatian orang lain. Rasa senang merupakan bentuk emosi yang menunjukkan kegembiraan atau keriangian yang dapat disertai dengan ekspresi tawa, senyum sebagai tanda relaksasi tubuh. (Modul PLPG GKRA, 2015:149). Perkembangan emosi anak (2-7 tahun) ditandai dengan egosentrisme yang kuat bertindak berdasarkan pemikiran intuitif atau tidak berdasarkan pemikiran yang rasional (Piaget dalam Modul PLPG GKRA, 2015:149). Emosi anak usia 4-5 tahun berada pada masa kegoncangan atau biasa disebut sebagai *trotz period*. Pada masa ini muncul gejala kenakalan yang umum terjadi pada anak, seperti menentang pada orang tua, menggunakan kata-kata kasar, dengan sengaja melanggar hal yang dilarang dan sebagainya. ( Kroh dalam Modul PLPG GKRA, 2015:149).

Jenis- jenis emosi menurut Stewart at all (1985) mengutarakan perasaan senang, marah, takut, dan sedih sebagai *basic emotions* : a) Gembira, perasaan gembira dan senang pada umumnya diekspresikan dengan tersenyum atau tertawa. Dengan perasaan menyenangkan, seseorang dapat merasakan cinta dan kepercayaan diri, perasaan gembira ini juga ada dalam aktivitas kreatif pada saat menemukan sesuatu, mencapai kemenangan ataupun aktivitas reduksi stress (Izard dalam steward 1985, dalam Nugraha dan Rachmawati, 2006).Marah. b) Marah,

emosi marah terjadi pada saat individu merasa dihambat, frustrasi karena tidak mencapai yang diinginkan, dicerca orang, diganggu atau dihadapkan pada suatu tuntutan yang berlawanan dengan keinginannya. Perasaan marah ini membuat orang, seperti ingin menyerang “ musuhnya”. Kemarahan membuat individu sangat bertenaga dan *impulsif* (mengikuti nafsu/keinginan), ia membuat otot kencang dan wajah merah (menghangat). Bartlet dan Izart (Stewart, 1985) menguraikan ekspresi wajah tatkala marah yang ditandai dengan dahi yang berkerut, tatapan tajam pada objek pencetus kemarahan, membesarnya cuping hidung, bibir ditarik ke belakang, memperlihatkan gigi yang mencengkeram, dan sering kali ada rona merah di kulit. c) Takut, perasaan takut merupakan bentuk emosi yang menunjukkan adanya bahaya. Menurut Helen Ross (dalam simanjuntak, 1984) perasaan takut adalah suatu perasaan yang hakiki dan erat hubungannya dengan upaya mempertahankan diri. Stewart (1985) mengatakan bahwa perasaan takut mengembangkan sinyal-sinyal adanya bahaya dan menuntun individu untuk bergerak dan bertindak. Perasaan takut ditandai oleh perubahan fisiologis, seperti mata melebar, berhati-hati, berhenti bergerak, badan gemetar, menangis, bersembunyi, melarikan diri atau berlindung di belakang punggung orang lain. d) Sedih, dalam kehidupan individu akan merasa sedih pada saat ia berpisah dari yang lain, terutama berpisah dengan orang-orang yang dicintainya. Perasaan terasing, ditinggalkan, ditolak atau tidak diperhatikan dapat membuat individu bersedih. Selanjutnya Steward at all (1985) mengungkapkan bahwa ekspresi kesedihan individu biasanya ditandai dengan alis dan kening mengerut ke atas dan mendalam, kelopak mata ditarik ke atas, ujung mulut ditarik ke bawah, serta dagu diangkat pada pusat bibir bagian bawah.

### 1) Aspek-aspek Perkembangan Emosi.

Menurut Syamsu Yusuf (dalam Nugraha & Rachmawati, 2004) aspek-aspek emosi adalah: Kesadaran diri mengelola emosi, Memanfaatkan emosi secara produktif, Empati dan Membina hubungan. Pendapat WT. Grant Consortium (dalam Goleman, 1995) aspek-aspek emosi meliputi : Mengidentifikasi dan memberi nama perasaan-perasaan, Mengungkapkan perasaan, Menilai intensitas perasaan, Mengelola perasaan, Menunda pemuasan, Mengendalikan dorongan hati, Mengurangi stress, dan Mengetahui perbedaan antara perasaan dan tindakan.

Goleman merangkum aspek-aspek emosi ke dalam 5 ciri yaitu : Kemampuan mengenali emosi diri, Kemampuan mengelola dan mengekspresikan emosi, Kemampuan memotivasi diri, Kemampuan mengenali emosi orang lain/empati. Kemampuan membina hubungan dengan orang lain. Dan ketetapan yang lain dicantumkan bahwa aspek perkembangan emosi yang harus di capai anak usia 4-6 tahun di dalam Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 adalah : Mengendalikan perasaan (Sabar menunggu giliran, Dapat dibujuk, Tidak cengeng, Mengendalikan emosi dengan cara yang wajar) , Mengendalikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (Senang ketika mendapatkan sesuatu, Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan) dan Menunjukkan rasa empati ( Menghibur teman yang sedih dan Mendoakan teman yang sakit).

### 2) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi.

Setiawan (1995), faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi anak yaitu :

a) Keadaan di dalam diri individu.

Keadaan di dalam diri individu seperti : usia, keadaan fisik, inteligensi, peran seks (Hurlock, 1980) dapat mempengaruhi perkembangan emosi individu. Hal yang menonjol terutama berupa cacat tubuh atau apapun yang dianggap oleh diri anak sebagai sesuatu kekurangan pada dirinya dan akan sangat mempengaruhi perkembangan emosinya.

b) Konflik-konflik dalam proses perkembangan.

Dalam menjalani fase-fase perkembangan, tiap anak harus melalui beberapa macam konflik yang pada umumnya dapat dilalui dengan sukses, tetapi ada juga anak yang mengalami gangguan atau hambatan dalam menghadapi konflik-konflik ini. Anak yang tidak dapat mengatasi konflik-konflik tersebut biasanya mengalami gangguan-gangguan emosi.

c) Sebab-sebab yang bersumber dari lingkungan. Anak-anak hidup dalam 3 macam lingkungan yang mempengaruhi perkembangan emosi dan kepribadiannya. Apabila pengaruh dari lingkungan ini tidak baik maka perkembangan kepribadiannya akan terpengaruh juga. Ketiga faktor yang berpengaruh tersebut adalah sebagai berikut :

1) Lingkungan keluarga.

Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama bagi perkembangan emosi anak-anak usia prasekolah. Di sanalah pengalaman-pengalaman pertama didapatkan oleh anak. Keluarga sangat berfungsi dalam menanamkan dasar-dasar pengalaman emosi. Bahkan secara lebih khusus, keluarga dapat

menjadi *emotional security* pada tahap awal perkembangan anak.

## 2) Lingkungan sekitarnya.

Kondisi lingkungan di sekitar anak akan sangat berpengaruh terhadap tingkah laku serta perkembangan emosi dan pribadi anak. Berbagai stimulus yang bersumber dari lingkungan sekitarnya akan dapat memicu anak dalam berekspresi. Frekuensi dan intensitas ekspresi anak akan sangat ditentukan oleh kadar stimulus yang diterimanya. Kondisi lingkungan yang dapat mempengaruhi emosi pada anak bahkan mungkin mengganggunya, adalah sebagai berikut :

### a. Daerah yang terlalu padat.

Daerah yang terlalu padat dengan beragam ciri khas penduduk, akan banyak mengganggu perkembangan emosi anak. Apalagi jika pada lingkungan tersebut perbandingan antara anak-anak yang dapat dijadikan sebagai teman sebaya jauh lebih sedikit dibandingkan dengan kumpulan orang-orang dewasa. Hal ini akan mengakibatkan anak mendapatkan jauh lebih banyak tekanan dari orang-orang dewasa yang berada di sekitarnya, hal ini tentu akan berbeda dengan anak yang hidup di lingkungan yang tidak terlalu padat yang tekanannya menjadi lebih sedikit. Anak yang hidup di lingkungan padat, apabila terlalu banyak



orang dewasanya, cenderung lebih banyak mendapat stimulasi negatif dari lingkungan tersebut. Sedikit saja kesalahan yang dilakukan anak akan menimbulkan kemarahan hebat bagi orang dewasa.

b. Daerah yang memiliki angka kejahatan tinggi.

Kejahatan perilaku orang dewasa baik langsung maupun tidak langsung yang menyangkut anak-anak prasekolah akan sangat berpengaruh pada mereka. Secara umum, di lingkungan anak yang rawan tindak kejahatan akan mengakibatkan para keluarga yang tinggal di sana selalu diliputi kekhawatiran, kecemasan, dan ketakutan. Ketakutan dari keluarga tersebut akan menjalar atau dirasakan juga oleh anak, apalagi jika keluarganya sangat kuat dalam mengekspresikan rasa takutnya. Anak-anak yang tinggal bersama mereka akan semakin tinggi pula gangguan pada emosinya.

c. Kurangnya fasilitas rekreasi.

Kegiatan rekreasi sangat berguna bagi perkembangan emosi anak. Anak yang sering kali diajak ke tempat rekreasi oleh orang tua maupun gurunya akan lebih banyak mendapatkan stimulasi yang menyenangkan. Stimulasi tersebut sangat berguna bagi pengembangan dan pematangan emosi anak. Anak yang dalam kehidupannya difasilitasi dengan kegiatan rekreatif, cenderung memiliki emosi yang lebih

seimbang dibandingkan dengan anak yang jarang atau bahkan tidak pernah mendapatkannya.

- d. Tidak adanya aktivitas-aktivitas yang diorganisasi dengan baik untuk anak.

Anak adalah sosok yang aktif. Lihatlah gerak mereka, bahkan jika ada anak yang tidak menunjukkan keaktifan maka kita harus menyimpulkan bahwa anak tersebut sedang memiliki masalah, dinamika dan spontanitas untuk bergerak pada anak prasekolah sangat tinggi sehingga banyak yang menyimpulkan bahwa periode prasekolah adalah periode bermain. Hampir setiap saat anak bermain dan aktif, baik pada kegiatan mandiri, kegiatan kelompok, maupun bersama dengan orang dewasa. Dengan aktivitas yang terorganisasi, lingkungan dapat di-*setting* sesuai tuntutan perkembangan emosi yang diharapkan. Begitu pula sarana/alat/bahan sebagai bagian dari aktivitas anak dapat disediakan dan dikemas sesuai kebutuhan perilaku. Hal terpenting adalah meminimalisasi berbagai kemungkinan yang dapat merusak perkembangan emosi anak. Dengan demikian, emotional security dapat terpelihara dan menjadi dasar pokok dalam menyediakan sarana bagi anak untuk beraktivitas.

### 3) Lingkungan sekolah.

Sekolah mempunyai tugas membantu anak-anak dalam perkembangan emosi dan kepribadiannya dalam suatu kesatuan, tetapi sekolah sering juga menjadi penyebab timbulnya gangguan emosi pada anak. Kegagalan di sekolah sangatlah berpengaruh terhadap kehidupan emosi anak. Problema di sekolah sering ditimbulkan oleh program yang tidak memperhatikan kemampuan anak. Lingkungan sekolah yang dapat menimbulkan gangguan emosi yang menyebabkan terjadinya gangguan tingkah laku pada anak yaitu seperti berikut ini .

#### a. Hubungan yang kurang harmonis antara guru dan anak.

Guru merupakan sumber idola dan keteladanan bagi anak, khususnya anak-anak prasekolah. Banyak anak yang mengidentifikasikan dirinya untuk berbuat sesuai dengan perilaku guru atau bahkan mengikuti sepenuhnya segala yang disarankan gurunya. Dalam beberapa kasus, banyak anak TK lebih menurut dan mau melaksanakan tugas yang diberikan gurunya dibandingkan jika harus mengikuti hal-hal yang dianjurkan orang tuanya. Namun anak bisa saja tiba-tiba menolak perintah gurunya, menghindari bertemu dengan gurunya, membenci gurunya bahkan tidak mau sekolah, dikarenakan guru memarahi anak atau perhatian guru berpindah pada orang lain dan anak menjadi kecewa

kepada gurunya sehingga emosi anak yang tadinya sudah dekat dengan gurunya terganggu. Jika hal ini terjadi maka emosi anak akan berkembang menjadi emosi negatif, untuk itu guru dapat berupaya menjaga keharmonisan guru dan murid dengan baik agar perkembangan emosi anak tetap terpelihara baik hingga ia dewasa.

b. Hubungan yang kurang harmonis dengan teman-temannya.

Hubungan dengan teman sebaya sangat meningkat pada usia prasekolah. Frekuensi interaksi dengan teman-temannya baik positif maupun negatif terus berlanjut dan makin meningkat pada usia tersebut (Hartup, 1983 dalam Santrock, 1990). Teman, bagi anak adalah bagian beraktivitas yang sangat berharga. Aktivitas bersama teman dalam kelompok, bagi mereka sangat menyenangkan. Mereka dapat saling berbagi tugas, saling berbagi peran, dan saling berbagi kesibukan. Bahkan pada usia prasekolah, teman sering kali menjadi bahan identifikasi diri dan kebutuhannya yang cukup kuat. Namun pertengkaran, permusuhan atau percekocokan bisa saja terjadi pada anak dalam pertemanannya dan akan berdampak pada perkembangan emosi anak tersebut. Dan bisa menjadi emosi kebencian dan permusuhan sehingga dapat menjurus kepada perilaku menyakiti teman, seperti menyubit, memukul, mendorong dan sebagainya. Namun apabila di

biarkan akan berdampak pada perubahan emosi lanjut yang negatif. Pelaku akan menjadi anak yang sok jagoan, sedangkan penderita menjadi anak penakut dan cemas. Untuk itu orang tua dan guru hendaknya dapat memelihara hubungan keharmonisan pertemanan di antara anak, mendeteksi secara dini apabila kondisi hubungan kelompok antar anak kurang baik, ajaklah mereka untuk segera memecahkannya. Arahkan kepada cara-cara penyelesaian yang berkontribusi positif bagi pengembangan emosi dan perilaku anak.

Disamping itu faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan emosi anak adalah : a) Kematangan, b) Belajar : pembiasaan dan contoh, c) Inteligensi, d) Jenis kelamin, e) Status ekonomi, f) Kondisi fisik, g) Posisi anak dalam keluarga. Sejalan dengan itu Hurlock (1991) dan Lazarus (1991), menyatakan bahwa perkembangan emosi pada anak dipengaruhi oleh dua faktor penting, yaitu adanya proses *maturation* atau kematangan dan faktor belajar. Namun dari kedua faktor ini, Hurlock lebih menekankan pentingnya pengaruh belajar untuk perkembangan emosi anak, karena belajar merupakan faktor yang dapat dikendalikan. Hurlock (1991), tetap memandang pentingnya faktor kematangan pada masa kanak-kanak terkait dengan masa kritis perkembangan (*critical period*), yaitu saat-saat ketika anak siap menerima sesuatu dari luar. Thompson dan Lagatutta (2006), menyatakan bahwa perkembangan emosi anak usia dini sangat dipengaruhi oleh pengalaman dan hubungan keluarga dalam setiap hari, anak belajar emosi baik penyebab maupun konsekuensinya. Goleman



(1995), menyatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh lingkungan, apa yang dialami dan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari lebih menentukan tingkah laku dan pola tanggapan emosi. Jika sejak usia dini anak mendapat latihan-latihan emosi yang tepat, maka kecerdasan emosinya akan meningkat. (Salovey & Mayer, 1995).

Berdasarkan pembahasan para ahli tentang konsep perkembangan emosi anak Taman Kanak-Kanak usia 4-6 tahun adalah kemampuan merasakan dan mengungkapkan emosi. Kemampuan emosi anak dapat diungkap melalui aspek : mengendalikan perasaan, mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, marah, dsb) , menunjukkan rasa empati,

### 2.1.2 Konsep Perkembangan Sains.

Secara konseptual sains dari segi bahasa adalah sains atau *science* (Bahasa Inggris), berasal dari bahasa latin, yaitu dari kata *scientia* artinya pengetahuan. Tetapi pernyataan tersebut terlalu luas dalam penggunaan sehari-hari, untuk itu perlu dimunculkan kajian *etimologi* lainnya. Para ahli memandang batasan *etimologis* yang tepat tentang sains yaitu dari bahasa jerman, hal itu dengan merujuk pada kata *wissenschaft* , yang memiliki pengertian pengetahuan yang tersusun atau terorganisasikan secara sistematis. Dalam perjalanannya, meskipun masih terdapat perbedaan tinjauan secara *etimologi*, substansi kedua batasan sains tersebut sering dipertukarkan begitu saja, dan tidak dipertentangkan secara tajam, para ahli cenderung memfokuskan pada bagaimana mereka dapat mendalami, menemukan dan mengungkap sains dalam aktivitasnya untuk dipersembahkan dalam kehidupan di alam raya ini, terutama bagi kehidupan dan kesejahteraan manusia. (Nugraha, 2005: 3)

Menurut Amien (1987) sains sebagai bidang ilmu alamiah, dengan ruang lingkup zat dan energi, baik yang terdapat pada makhluk hidup maupun tak hidup, lebih banyak mendiskusikan tentang alam (*natural science*) seperti fisika, kimia dan biologi. Sedangkan James Conant (Holton dan Roller:1958), sains sebagai suatu deretan konsep serta *skema konseptual* yang berhubungan satu sama lain, yang tumbuh sebagai hasil serangkaian percobaan dan pengamatan serta dapat diamati dan diujicoba lebih lanjut. Senada dengan conant (Abu Ahmadi, 1991) sains merupakan ilmu teoritis yang didasarkan atas pengamatan, percobaan-percobaan terhadap gejala alam berupa *makrokosmos* (alam semesta) dan *mikrokosmos* (isi alam semesta) yang lebih terbatas, khususnya tentang manusia dan sifat-sifatnya), sedangkan fisher (1975) sains adalah suatu kumpulan pengetahuan yang diperoleh dengan menggunakan metode-metode yang berdasarkan pada pengamatan dengan penuh ketelitian. (Nugraha, 2005: 3)

Konsep sains ditinjau dari sudut pandang anak menurut (Carson 1965, Holt, 1991) berdasarkan pengamatannya terhadap perilaku anak-anak ketika berinteraksi dengan berbagai objek sains, bahwa sains bagi anak-anak adalah segala sesuatu yang menakjubkan, sesuatu yang ditemukan dan dianggap menarik serta memberi pengetahuan atau merangsangnya untuk mengetahui dan menyelidikinya. Batasan sains bagi anak dapat ditemukan di semua tempat, baik di rumah, di halaman, di sekolah dan sebagainya. Bisa jadi bagi anak-anak yang tinggal di pedesaan, menangkap kodok dan mengikatnya dengan tali dan pelepah pisang kemudian si kodok dibiarkan melompat, dan anak secara beramai-ramai dengan temannya memperhatikan bagaimana kodok melompat merupakan bagian dari pemahaman dan perilaku sains yang diekspresikan oleh mereka. Sebaliknya

bagi anak-anak yang tinggal di perkotaan, mengamati berbagai fenomena kendaraan di pinggir jalan yang berlalu lalang silih berganti, dalam pikirannya mereka ada yang melaju cepat, melaju lambat bahkan ada yang berhenti, dan mati mesinnya; itu merupakan bagian dari sains juga bagi anak-anak di daerah tersebut. (Nugraha, 2005: 14).

Sains secara substansial disimpulkan dari beberapa uraian dan konsep sains yang telah dijelaskan diatas adalah sebagai berikut, sains sebagai proses, sains sebagai hasil atau produk, dan sains sebagai sikap. Dengan kata lain sains dapat dipandang sebagai suatu kesatuan dari proses, sikap dan hasil. Dan ruang lingkup pembelajaran sains dapat dikembangkan meliputi tiga substansi mendasar tersebut, yaitu pendidikan dan pembelajaran sains berisi program yang memfasilitasi penguasaan proses sains, penguasaan produk sains serta program yang memfasilitasi perkembangan sikap-sikap sains. **Pertama**, sains sebagai suatu proses adalah metode untuk memperoleh pengetahuan. Yang berhubungan erat dengan kegiatan penelusuran gejala dan fakta-fakta alam yang dilakukan melalui kegiatan laboratorium beserta perangkatnya dengan melakukan kegiatan pengamatan, hipotesis, percobaan-percobaan, eksperimen, menemukan konsep dan merumuskan berbagai teori. Rangkaian proses yang dilakukan dalam kegiatan sains tersebut dikenal dengan sebutan metode keilmuan atau metode ilmiah. **Kedua**, sains sebagai suatu produk terdiri atas berbagai fakta, konsep prinsip, hukum dan teori (Carin dan Sund, 1989); Sinaradi, 1998). Fakta adalah sesuatu yang telah atau sedang terjadi yang dapat berupa keadaan, sifat atau peristiwa; sedangkan konsep suatu ide yang merupakan generalisasi dari berbagai peristiwa atau pengalaman khusus, yang dinyatakan dalam istilah atau symbol tertentu yang

dapat diterims. Konsep mengacu pada benda-benda (obyek), peristiwa, keadaan, sifat, kondisi, ciri dan atribut yang melekatnya. Sedangkan teori adalah komposisi yang dihasilkan dari pengembangan sejumlah proposisi atau generalisasi yang dianggap memiliki keterhubungan secara sistematis, dan kebenarannya sudah teruji secara empirik serta dianggap berlaku secara universal (Hasan, 1996).

**Ketiga**, sains sebagai suatu sikap, diarahkan pada penguasaan sikap yang mencerminkan seorang ilmuwan. Diantara pembentukan sikap sains yang dapat dikembangkan dan diprogramkan adalah sikap rasa tanggung jawab, rasa ingin tahu, disiplin, tekun, jujur dan terbuka terhadap pendapat orang lain. (Nugraha, 2005: 7)

### 1) Aspek-Aspek Perkembangan Sains.

Ernest Hagel, memandang sains dari 3 aspek yaitu : 1) Aspek tujuan sains adalah sebagai alat untuk menguasai alam dan untuk memberikan sumbangan kesejahteraan manusia. 2) Aspek Sains sebagai suatu pengetahuan yang sistematis dan tangguh dalam arti merupakan suatu hasil atau kesimpulan yang didapat dari berbagai peristiwa. 3) Aspek Sains sebagai metode, yaitu merupakan suatu perangkat aturan untuk memecahkan masalah, untuk mendapat atau mengetahui penyebab dari suatu kejadian dan untuk mendapat hukum-hukum atau teori-teori dari objek yang diamati (Oktriyani, 2012 : 1).

Aspek-aspek sains bagi anak usia dini ditinjau dari aspek psikologis dan aspek pedagogis yang dapat kita lihat dari beberapa indikator yang dapat dijadikan ukuran. 1) Aspek psikologis yaitu : a. memiliki hasrat ingin tahu yang tinggi, b. memiliki sikap tidak mudah putus asa, c. memiliki sikap keterbukaan untuk dikritik dan diuji, d. memiliki sikap menghargai dan menerima masukan, e.

memiliki sikap jujur, f. memiliki sikap kritis, g. memiliki sikap kreatif, h. memiliki sikap positif terhadap kegagalan, i. memiliki sikap rendah hati. j. hanya menyimpulkan bila didukung oleh data yang memadai (objektif). 2) Aspek pedagogis yaitu : a. mengamati, b. menggolongkan, c. mengukur, d. menguraikan, e. menjelaskan, f. mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang alam, g. merumuskan problem, h. merumuskan hipotesis, i. merancang penyelidikan termasuk eksperimen-eksperimen, j. mengumpulkan dan menganalisis data, k. menarik kesimpulan, l. kemampuan menjelaskan hasil temuannya secara meyakinkan, mengungkapkan dan penyingkapan fenomena tentang alam dan permasalahannya, baik berupa fakta, konsep, prinsip dan teori ( Nugraha, 2005: 9,10,11). Aspek sains di tinjau dari sudut kognitif menurut bloom dapat dilihat dari indikator mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai dan mencipta.

Selanjutnya ketetapan Permendiknas Nomor 58 tahun 2009, mencantumkan bahwa aspek perkembangan sains yang harus di capai anak usia 4-6 tahun adalah : Mengenal gejala sebab akibat yang berkaitan atau terkait dengan dirinya dan lingkungannya, Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki, Mengkreasikan sesuatu dengan idenya sendiri, Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan anak, Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (Direktorat Pendidikan Madrasah, 2011: 62,63).



## **2) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan sains di Taman Kanak-Kanak.**

Syah menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa ada tiga yaitu :

A. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.

### **1. Faktor Fisiologis.**

Kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Perubahan pola makan-minum dan istirahat akan menimbulkan reaksi tonus yang negatif dan merugikan semangat mental siswa itu sendiri. Kondisi organ-organ khusus siswa, tingkat indera pendengar dan indera penglihat sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan khususnya yang disajikan di kelas. Untuk mengatasi kemungkinan timbulnya masalah mata dan telinga itu seyogyanya selaku guru yang profesional harusnya bekerjasama dengan pihak sekolah untuk memperoleh bantuan pemeriksaan rutin (periodik) dari dinas-dinas kesehatan setempat. Kiat lain adalah dengan menempatkan mereka di deretan bangku terdepan secara bijaksana tanpa harus menyampaikan kekurangan siswa tersebut di depan kelas. Jangan sampai mempengaruhi mental anak tersebut.

### **2. Faktor Psikologis.**

- **Inteligensi Siswa.**

Intelegensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan yang tepat. J.P Chaplin ( Mujib, 2002: 318) merumuskan tiga definisi kecerdasan, yaitu: 1) Kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara cepat dan efektif, 2) kemampuan menggunakan konsep abstrak secara efektif, yang meliputi empat unsur seperti memahami, berpendapat, mengontrol dan mengkritik, 3) kemampuan memahami pertalian-pertalian dan belajar dengan cepat sekali. Tingkat kecerdasan atau IQ siswa sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa. Semakin tinggi tingkat IQ seseorang maka semakin besar peluangnya meraih sukses, begitupun sebaliknya. Di antara siswa-siswa yang mayoritas berinteligensi normal mungkin terdapat anak yang tergolong gifted child atau talented child, yakni anak yang cerdas dan anak yang sangat berbakat. Sebagai seorang guru yang profesional harus mampu membaca kondisi Inteligensi anak didiknya. Agar tidak terjadi kesenjangan dalam belajar. Anak yang cerdas juga tidak terhalang oleh temannya yang lamban dalam berfikir.

- **Sikap Siswa.**

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara

yang relative tetap terhadap objek orang, barang, dsb baik secara positif maupun negatif. Untuk mengantisipasi sikap negatif siswa, guru dituntut untuk terlebih dahulu menunjukkan sikap positif terhadap dirinya sendiri terhadap mata pelajaran yang menjadi tugasnya. Dengan meyakini manfaat bidang studi tertentu, siswa akan merasa membutuhkannya, dan dari perasaan butuh itulah diharapkan muncul sikap positif terhadap bidang studi tersebut sekaligus terhadap guru yang mengajarkannya.

- **Bakat Siswa.**

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dalam perkembangan selanjutnya bakat kemudian diartikan sebagai kemampuan individu untuk melakukan tugas tertentu tanpa banyak bergantung pada upaya pendidikan dan latihan. Sehubungan dengan itu, bakat akan dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar bidang-bidang studi tertentu. Olehnya itu sangat tidak bijaksana orang tua yang memaksakan anaknya untuk memilih jurusan-jurusan keahlian kehendaknya tanpa mengetahui lebih dulu bakat yang dimiliki oleh anaknya. Ini akan berdampak buruk terhadap kinerja akademik atau prestasi belajarnya.

Setiap pembelajar, tentu memiliki kekhasan tertentu yang berbeda dengan pembelajar lain, oleh karena itu, dalam belajar

seorang pembelajar haruslah mengembangkan kekhasan-kekhasan yang dimiliki. Keterampilan personal yang secara khas dimiliki oleh pembelajar. Pembelajar akan berkembang seoptimal mungkin sesuai dengan ciri khas atau karakteristik yang ada padanya.

- **Minat Siswa.**

Minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran Sains akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lainnya. Kemudian karena pemusatan itu akhirnya siswa lebih giat dan akhirnya mendapatkan prestasi yang baik. Guru dalam hal ini seyogyanya membangkitkan minat yang dimiliki oleh anak didiknya.

- **Motivasi Siswa.**

Motivasi adalah keadaan internal seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu. Motivasi terbagi atas dua macam, yaitu: 1) Motivasi Intrinsik; 2) Motivasi Ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Motivasi ekstrinsik adalah hal yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar.

B. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.

Lingkungan Sosial :

- a. Keluarga.
- b. Guru.
- c. Masyarakat.
- d. Teman.

Lingkungan Non Sosial :

- a. Rumah.
- b. Sekolah.
- c. Peralatan.
- d. Alam.

C. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran. Faktor pendekatan belajar sangat memengaruhi hasil belajar siswa sehingga semakin mendalam cara belajar siswa semakin baik hasilnya. Pendekatan belajar di bagi menjadi tiga macam tingkatan yaitu : 1) pendekatan tinggi (*speculative dan achieving*), 2) pendekatan sedang (*analitical dan deep*), 3) pendekatan rendah (*reproductive dan surface*) (Syah, 2010 : 129-136).



Gagne berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar ditentukan oleh kejadian pada lingkungan individu. Penjelasan gagne memberikan inspirasi bahwa semua yang diperkenalkan pada anak, termasuk bidang sains ; hendaklah sangat mempertimbangkan potensi awal (*basic skills*) anak, tetapi aspek lingkungan juga harus dipertimbangkan ; sehingga terjadi keseimbangan dalam mempertimbangkan kondisi anak sebelum memasuki program belajar. Intinya potensi awal dan lingkungan merupakan titik mulai (*starting point*) suatu pembelajaran sains bagi guru (Nugraha,2005:82).

Nugraha (2005:316) menyimpulkan beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan sains di Taman Kanak-Kanak :

1. Masih beragamnya pemahaman dan kemampuan guru dalam konsep pengembangan pendidikan sains dan penerapannya pada pembelajaran di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini.
2. Masih kurang kesadaran dan kemampuan para guru dalam memanfaatkan sumber-sumber pembelajaran sains yang berada di lingkungan sekitar anak maupun sekolah.
3. Masih terbatasnya sarana dan prasarana penunjang pembelajaran sains pada lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini, terutama pada lembaga-lembaga yang berada di daerah pedesaan.
4. Sebagian besar pengembangan pendidikan sains pada lembaga-lembaga pendidikan usia dini masih sangat bersifat akademis, sehingga cenderung bersifat abstrak dan kurang bermakna bagi anak.

5. 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.
6. Terdapat sejumlah perangkat sains terutama yang terkait dengan teknologi yang sulit diadakan oleh sekolah-sekolah atau lembaga pendidikan anak usia dini.
7. 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.

### 3) Perkembangan Sains di Taman Kanak-Kanak

Perkembangan sains di taman kanak-kanak tidak terlepas dari karakteristik perkembangan anak usia dini adapun perkembangan karakteristik anak usia dini menurut, Mustafa (2002) adalah :

1. Menggunakan semua indra untuk menjelajahi benda; belajar melalui kegiatan motorik dan partisipasi social.
2. Rentang perhatiannya masih pendek; mudah bosan dan mungkin palingkan muka jika ada respon baru.
3. Mulai mengembangkan dasar-dasar keterampilan berbahasa, bermain-main dengan bunyi; mempelajari kosa kata dasar dengan konsep-konsepnya ; mulai mempelajari aturan yang bersifat implisit yang mengatur ekspresinya.

4. Perkembangan keterampilan bahasa yang pesat.
5. Aktif memperhatikan segala sesuatu tetapi dengan rentang atensi yang pendek
6. Menempatkan diri sebagai pusat dunianya sendiri; minat, perilaku dan fikiran yang terfokus pada diri (*egosentric*).
7. Serba ingin tahu tentang dunianya sendiri sebagai kanak-kanak.
8. Mulai tertarik dengan bagaimana mekanisme kerja berbagai hal dan dunia luar di sekitarnya. (Nugraha,2005:55).

Sementara itu Neny Ratnawati (2003) menggambarkan karakteristik anak usia dini, khususnya hingga usia TK yang dikaitkan dengan potensi-potensi belajarnya, terutama terkait dengan berfikir, eksplorasi dan komunikasi adalah sebagai berikut :

#### Usia 3 – 4 Tahun.

1. Dapat mengetahui dan mengidentifikasi suara yang telah diketahuinya (anjing, kucing, ayam dll).
2. Dapat bernyanyi atau menyampaikan sejumlah lagu dan iramanya.
3. Senang akan cerita atau dongeng.
4. Dapat menghitung angka atau jumlah (mungkin 5 atau lebih)
5. Terus-menerus mengajukan pertanyaan.
6. Seringkali meminta arti atau maksud dari kata-kata baru (yang dikenalnya).
7. Berbicara pendek-pendek. Tetapi kalimatnya cukup jelas.

8. Dapat menggambar sesuatu atau objek yang dikenal dan dipersepsinya, dan menyebutkan nama objek/benda yang digambarnya itu.

#### Usia 4 – 5 Tahun

1. Dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan jelas.
2. Dapat menceritakan mengenai hal yang terjadi pada situasi nyata atau melalui bantuan gambar.
3. Dapat memberi informasi atau berbicara tentang pengalaman yang telah dilaluinya. Walaupun masih sulit dalam “mencari atau menggunakan” kata-kata untuk diucapkannya ketika ditanya.
4. Dapat mendogeng (membawakan sebuah cerita), bercanda-humor dan menjawab tebak-tebakan, meskipun menurut orang dewasa hal itu tidak mengandung rasa humor.
5. Mampu menerima pesan-pesan yang diberikan.
6. Dapat menghitung 5 hal atau buah, ketika diminta, misal: “ Beri kami lima batu”.
7. Dapat menulis atau menarik garis (menggambar garis). Sehingga memungkinkan dapat memperbaiki kemampuan menulis yang tadinya cakar ayam atau corat-corek ke arah yang lebih teratur dan formal.
8. Dapat menggambar orang, rumah, mesin-alat, binatang, peta-rute, dan berbagai bentuk lainnya.
9. Senang membuat atau membentuk sesuatu (sampai jadi akhir) dengan tangannya. misal dari tanah liat, lilin dan sebagainya.
10. Dapat menggunakan kata “dan”-“tetapi”.

### 11. Mungkin mampu menulis nama” sendiri”.

(Nugraha,2005: 56,57)

Namun dapat dijelaskan secara umum ruang lingkup perkembangan pengetahuan sains di taman kanak-kanak meliputi dua dimensi besar, pertama dilihat dari isi bahan kajian dan kedua dilihat dari bidang pengembangan atau kemampuan yang akan dicapai. Ruang lingkup sains dilihat dari isi bahan kajian meliputi materi atau disiplin yang terkait dengan bumi dan jagat raya (ilmu bumi), ilmu-ilmu hayati (biologi), serta bidang kajian fisika dan kimia. (Abruscato, 1982). Namun isi bahan kajian bidang yang terkait dengan jagat raya (ilmu tentang bumi) di presentasikan dengan topik-topik pembelajaran anak usia dini, yang meliputi : 1) bintang, matahari, dan planet. 2) kajian tentang tanah, batuan dan pegunungan, serta 3) kajian tentang cuaca atau musim.

Sedangkan isi bahan kajian terkait dengan ilmu-ilmu hayati atau biologi meliputi : 1) Studi tentang tumbuh-tumbuhan, 2) Studi tentang binatang atau hewan, 3) Studi tentang hubungan antara tumbuhan dan hewan, serta 4) Studi tentang hubungan antara aspek-aspek kehidupan dengan lingkungannya. Sedangkan topik-topik atau isi bahan kajian yang terkait dengan ilmu-ilmu fisika dan kimia dalam program sains untuk anak meliputi : 1) studi tentang daya, 2) studi tentang energy, serta 3) studi tentang rangkaian dan reaksi kimiawi (Nugraha,2005:99).

Selanjutnya perkembangan pengetahuan sains di TK di kembangkan dengan tiga dimensi yaitu meliputi kemampuan terkait dengan penguasaan proses sains, penguasaan produk sains dan penguasaan sikap-sikap sains (jiwa ilmuwan).



- a Arah pengembangan pembelajaran pengetahuan sains sebagai suatu proses ditujukan pada perencanaan dan aktivitas sains yang dapat membantu anak dalam menguasai keterampilan yang terkait dengan cara pengenalan dan perolehan sains yang benar. Cara-cara tersebut sering dikenal sebagai metode sains, atau metode ilmiah. Pentingnya anak menguasai cara-cara tersebut, karena sains dipandang sebagai membantu anak dalam menguasai keterampilan yang terkait dengan cara pengenalan dan perolehan sains yang benar. Cara-cara tersebut sering dikenal sebagai metode sains, atau metode ilmiah. Adapun, sesuai dengan karakteristik proses sains, maka kemampuan yang dapat diprogramkan dan dilatihkan pada anak usia dini, diantaranya : kemampuan mengamati, menggolongkan, mengukur, menguraikan, menjelaskan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan penting tentang alam, merumuskan problem, merumuskan hipotesis, merancang penyelidikan termasuk eksperimen-eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik kesimpulan, dan sebagainya.
- b Sedangkan pengembangan pembelajaran pengetahuan sains sebagai suatu produk di TK, yaitu diarahkan pada perencanaan dan kegiatan sains yang dapat mengenalkan dan menggali hasil-hasil sains secara lebih bermakna, utuh dan fungsional bagi anak usia dini. Isi program pembelajaran sains, pada ruang lingkup produk meliputi penguasaan fakta, konsep prinsip, hukum dan teori ( Carin dan Sund, 1989; Sinaradi, 1998). Fakta adalah sesuatu yang telah atau sedang terjadi yang dapat berupa keadaan, sifat atau peristiwa; sedangkan konsep suatu ide yang merupakan generalisasi dari berbagai peristiwa atau pengalaman khusus, yang dinyatakan dalam

istilah atau symbol tertentu yang dapat diterims. Konsep mengacu pada benda-benda (obyek), peristiwa, keadaan, sifat, kondisi, ciri dan atribut yang melekatnya. Sedangkan teori adalah komposisi yang dihasilkan dari pengembangan sejumlah proposisi atau generalisasi yang dianggap memiliki keterhubungan secara sistematis, dan kebenarannya sudah teruji secara empirik serta dianggap berlaku secara universal ( Hasan, 1996).

- c Dan pengembangan pembelajaran pengetahuan sains sebagai suatu sikap, diarahkan pada penguasaan sikap yang mencerminkan seorang ilmuwan. Diantara pembentukan sikap sains yang dapat dikembangkan dan diprogramkan adalah sikap rasa tanggung jawab, rasa ingin tahu, disiplin, tekun, jujur dan terbuka terhadap pendapat orang lain. (Nugraha, 2005:101).

Pengembangan Pengetahuan sains pada anak menurut Leeper (1994) bertujuan agar anak dapat :

1. Memiliki kemampuan memecahkan masalah yang dihadapinya melalui penggunaan metode sains, sehingga anak-anak terbantu dan menjadi terampil dalam menyelesaikan berbagai hal yang dihadapinya.
2. Memiliki sikap-sikap ilmiah. Hal yang mendasar, misalkan ; tidak cepat-cepat dalam mengambil keputusan, dapat melihat segala sesuatu dari berbagai sudut pandang, berhati-hati terhadap informasi-informasi yang diterimanya serta bersifat terbuka.
3. Memperoleh pengetahuan dan informasi ilmiah (yang lebih dipercaya dan baik), maksudnya adalah segala informasi yang diperoleh anak berdasarkan pada standar keilmuwan yang semestinya, karena informasi

yang disajikan merupakan hasil temuan dan rumusan yang obyektif serta sesuai kaidah-kaidah keilmuan yang menaunginya.

4. Menjadi lebih berminat dan tertarik untuk menghayati sains yang berada lingkungan dan ditemukan di alam sekitarnya. (Nugraha, 2005:28).

Ali Nugraha (2005) secara lebih rinci menyimpulkan tujuan pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini sebagai berikut :

1. Membantu pemahaman anak tentang konsep sains dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari.
2. Membantu melekatkan aspek-aspek yang terkait dengan keterampilan proses sains, sehingga pengetahuan dan gagasan tentang alam sekitar dalam diri anak menjadi berkembang.
3. Membantu menumbuhkan minat pada anak untuk mengenal dan mempelajari benda-benda serta kejadian di luar lingkungannya.
4. Memfasilitasi dan mengembangkan sikap ingin tahu, tekun, terbuka, kritis, mawas diri, bertanggung jawab, bekerjasama dan mandiri dalam kehidupannya.
5. Membantu anak agar mampu menerapkan berbagai konsep sains untuk menjelaskan gejala-gejala alam dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
6. Membantu anak agar mampu menggunakan teknologi sederhana yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

7. Membantu anak untuk dapat mengenal dan memupuk rasa cinta terhadap alam sekitar, sehingga menyadari kebesaran dan keagungan tuhan yang maha esa. (Nugraha, 2005 : 29)

#### **4) Aspek-aspek perkembangan sains.**

Berdasarkan konsep, pengertian, aspek-aspek dan perkembangan dapat dikemukakan perkembangan pengetahuan sains di taman kanak-kanak, bahwa sains bagi anak-anak adalah segala sesuatu yang menakjubkan, sesuatu yang ditemukan dan dianggap menarik serta memberi pengetahuan atau merangsangnya untuk mengetahui dan menyelidikinya. Batasan sains bagi anak dapat ditemukan di semua tempat, baik di rumah, di halaman, di sekolah dan sebagainya. perkembangan pengetahuan sains di TK di kembangkan dengan tiga dimensi yaitu meliputi kemampuan terkait dengan penguasaan proses sains, penguasaan produk sains dan penguasaan sikap-sikap sains (jiwa ilmuwan). Perkembangan pengetahuan sains dapat dilihat dari beberapa indikator antara lain : 1) Aspek psikologis yaitu : a. memiliki hasrat ingin tahu yang tinggi, b. memiliki sikap tidak mudah putus asa, c. memiliki sikap keterbukaan untuk dikritik dan diuji, d. memiliki sikap menghargai dan menerima masukan, e. memiliki sikap jujur, f. memiliki sikap kritis, g. memiliki sikap kreatif, h. memiliki sikap positif terhadap kegagalan, i. memiliki sikap rendah hati. j. hanya menyimpulkan bila didukung oleh data yang memadai (objektif). 2) Aspek pedagogis yaitu : a. mengamati, b. menggolongkan, c. mengukur, d. menguraikan, e. menjelaskan, f. mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang alam, g. merumuskan problem, h. merumuskan hipotesis, i. merancang penyelidikan termasuk eksperimen-eksperimen, j. mengumpulkan dan menganalisis data, k. menarik kesimpulan, l. kemampuan

menjelaskan hasil temuannya secara meyakinkan, mengungkapkan dan penyingkapan fenomena tentang alam dan permasalahannya, baik berupa fakta, konsep, prinsip dan teori. (Nugraha,2005:9,10).

### 2.1.3 Model *Creative Art Play*

Creative art adalah satu model bermain yang dikembangkan di academy of play and child psychotherapy ( APAC ) . Model bermain ini memandang anak secara holistik. Artinya bermain ditujukan untuk mengembangkan fisik motorik, kemampuan berkomunikasi, kemampuan memahami sesuatu, membina hubungan sosial, melatih emosi, moral dan spiritual, kreativitas dan melindungi diri sendiri secara simultan menyeluruh. Sesuatu dengan pandangan ini maka model ini menggunakan berbagai jenis bermain secara terpadu. Meskipun demikian setiap jenis bermain memiliki tujuan tertentu. Creative art adalah suatu kegiatan yang secara aktif melibatkan imajinasi anak melalui kegiatan yang secara aktif melibatkan imajinasi anak melalui kegiatan seni ,tari , permainan dramatis dan teater, *puppet*/wayang dan musik ( Mills, 2014 : 1) . Creative art juga merupakan suatu kegiatan dimana anak terlibat dalam pengalaman belajar seni visual, musik, drama dan tari sebagai bagian dari pertumbuhan dan perkembangan mereka (Khodijah,2017: 37).

Creative art adalah kegiatan yang melibatkan imajinasi anak dan bisa mencakup kegiatan seperti seni, tari, drama, wayang dan music. Mereka merangsang dan membantu anak anak menumbuhkan kemampuan mereka di hampir semua domain, dan ini adalah kegiatan terbuka, yang mendorong fleksibilitas pikiran (Mills,2014:1).



Beberapa jenis bermain yang digunakan dalam creative art play adalah sebagai berikut : 1 ) visualisasi kreatif bertujuan untuk mestimulasi pemahaman dan proses berpikir , 2) bercerita bertujuan untuk mengembangkan moral dan spiritual, 3 ) drama tujuannya untuk membina hubungan sosial, boneka tangan dan topeng untuk melindungi diri , 4) seni untuk mengembangkan kreativitas dan pengalaman estetis, 5) music untuk berkomunikasi , 6) tari dan gerak untuk mengembangkan fisik motorik dan 7) pasir untuk mengendalikan emosi ( Milfa, 2016 )

Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam penerapan model ini adalah : 1) membina hubungan dengan kehangatan dan persahabatan sehingga pendekatan terhadap anak dapat terjalin, 2) menerima anak apa adanya , 3) membangaun suatu perasaan yang permisif supaya anak bebas mengungkapkan perasaannya secara penuh, 4) mengenali perasaan yang ditunjukkan anak dan merefleksikan perasaan itu kembali kepada anak dengan sedemikian ruupa sehingga anak mendapatkan pengertian akan perilakunya , 5) menghormati kemampuan anak dalam menyelesaikan masalahnya sendiri dan memberikan kesempatan untuk melakukannya. Tanggung jawab untuk membuat pilihan pilihan dan mengadakan perubahan adalah hak anak , 6) tidak tergoda untuk mengarahkan tindakan anak. Anak mengarahkan tindakan anak. Anak yang memimpin ( axline 1974 dalam milfa 2016).

Model creative art play sangat memperhatikan kemajuan perkembangan anak secarda individual. Oleh karena itu dalam menggunakan model ini tidak disarankan anak dalam jumlah besar. Jika akan dilakukan dalam kelompok sebaiknya untuk anak berusia dibawah sembilan tahun jumlah anggota kelompoknya berkisar 4-6 orang ( Kathryn and David geldard, 2001:55) . karena

kalau terlalu sedikit kemungkinan tidak terjadi interaksi dan kalau terlalu besarakan 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, mouting dan closer yang akan berlangsung dalam kelompok tersebut ( kathyn and david geldard, 2001:65).penyusunan program dilakukan dalam tahapan 1) membuat beberapa asumsi tentang kelompok sasaran 2) mengidentifikasi topik dan tema, 3) membuat tahapan bermain sesuai dengan proses kelompok dan 4) memuat tanda permulaan dan akhir dalam kelompok. (Khodijah, 2017:39).

Schwart dan douglas, tujuan dari creative art untuk anak anak pra sekolah adalah untuk : a) membantu mereka mengekspresikan pemikiran, pengetahuan, dan gagasan mereka. b) membantu menjelajahi, mencoba dan membantu dengan jenis media baru dan berbeda . c) membantu mereka bereksplorasi dengan melakukan percobaan dengan warna, garis, bentuk, tekstur dan desain . d) membantu mengekspresikan perasaan dan emosi e) menjadikan diri lebih kreatif, ( dalam (Sharp, 2001:4).

Secara umum ada dua aspek 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).

### 2.1.3 Bermain *Puppet*.

Bermain boneka dapat menjadi media dalam sebuah kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini, salah satu yang biasa digunakan ialah boneka tangan, boneka umum digunakan karena benda tersebut tidak asing bagi anak. Selain itu boneka juga dapat mewakili berbagai peran yang perlu disampaikan kepada anak. Menurut Daryanto,( 2010 ), boneka merupakan salah satu model perbandingan, boneka adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang. Benda tiruan memang sangat efektif digunakan terutama untuk hal-hal yang tidak dapat mendatangkan benda aslinya. Melalui benda tiruannya anak dapat lebih mudah untuk memvisualisasikan sesuai dengan benda aslinya. Terlebih lagi mengingat boneka adalah benda tiruan dalam bentuk tiga dimensi yang mana tidak hanya dapat dilihat oleh anak melainkan juga dapat dipegang langsung oleh anak. (Annisa, 2016 : 64).

Boneka sendiri terdiri dari berbagai macam, macam-macam boneka ditentukan berdasarkan bentuknya serta cara memainkannya. Ada boneka yang dapat digunakan dengan jari, dengan satu tangan, atau dengan menggunakan bayangan dari benda. Hal ini lebih jelas dipaparkan oleh Daryanto, (2010) yang menyatakan bahwa macam-macam boneka dibedakan atas: boneka jari (dimainkan dengan jari tangan); boneka tangan (dimainkan dengan satu tangan); boneka tongkat seperti wayang-wayangan; boneka tali yang sering disebut marionette (cara memainkannya melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan dan kaki); boneka bayangbayang (shadow puppet) dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayang. (Annisa, 2016 : 64)

Bermain boneka dapat diperkenalkan pada anak melalui kegiatan bermain peran dengan drama, sedangkan drama merupakan salah satu bentuk bermain yang disukai anak. Menurut Mc. Caslin (dalam Spodek, Saracho & Davis, 1991) drama berguna bagi anak karena dapat : mengembangkan imajinasi, mengembangkan kemampuan berfikir mandiri, mengembangkan kemampuan untuk mencari ide-ide sendiri, memberikan kesempatan pada anak untuk bekerjasama dengan anak lainnya, mengembangkan kesadaran sosial, merupakan sarana untuk mengekspresikan perasaan, mengembangkan kebiasaan untuk berbicara dan mengembangkan bahasa, mengenalkan anak dengan seni peran, merupakan rekreasi bagi anak. ( Mayke, 2010 : 101).

### 1) Aspek-aspek yang Dikembangkan dalam Bermain *Puppet*.

Bermain *puppet* (bermain peran) dapat meningkatkan beberapa aspek perkembangan diantaranya sosial emosional, intelektual, fisik, sosial bahkan rasa percaya dirinya. (Malavika,2007)

#### 1. Bahasa dan intelektual.

Ketika anak melakukan peran tertentu, seorang anak akan melakukan komunikasi dengan temannya dan menemukan banyak kosakata baru, serta mendapat informasi baru yang diperoleh dari pengalaman bermain mereka.

#### 2. Rasa percaya diri.

Ketika anak memainkan peran orang dewasa seperti menjadi seorang ayah, ibu, dokter, polisi, koki dan lain-lain, anak akan merasa mampu untuk melakukannya, sehingga rasa mampu inilah yang akan memupuk konsep diri yang nantinya akan membentuk rasa percaya diri anak. Hal ini dapat dilihat

dari ekspresi wajah anak yang mencerminkan bahwa mereka merasa bangga dan senang saat memainkan peran tersebut.

### 3. Sosial emosional.

Bermain peran dapat menumbuhkan sosial dan emosional anak, terlihat ketika anak bertukar pengalaman saat memainkan peran, dan harus sabar menunggu giliran ketika ingin memerankan tokoh yang lainnya, misalnya bermain peran dengan setting rumah sakit, dan tokoh yang diperankan diantaranya, dokter, suster, apoteker, dan pasien, anak akan bergantian memainkan peran tersebut.

### 4. Fisik motorik.

Bermain peran merupakan sebuah permainan yang mengajak seluruh anaknya untuk aktif bermain, sehingga anak akan liah bergerak memainkan perannya dan melibatkan seluruh anggota tubuh dan indera mereka. Bermain peran merupakan sebuah permainan yang mengajak seluruh anaknya untuk aktif bermain, sehingga anak akan liah bergerak memainkan perannya dan melibatkan seluruh anggota tubuh dan indera mereka.

### 5. Fantasi dan imajinasi

Melalui bermain peran, seorang anak akan mengeluarkan imajinasinya. Imajinasi tersebut dan menumbuhkan kreativitas anak, seperti halnya seorang anak ketika memainkan peran sebagai ayah yang harus pergi ke kantor menggunakan transportasi berupa mobil, maka ketika anak melihat sebuah kardus, anak tersebut akan mengolah jadikan sebagai mobil-mobilan.

## 2) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bermain.



Menurut Hurlock bermain dapat di pengaruhi oleh beberapa faktor. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan permainan anak adalah sebagai berikut :

a. Kesehatan

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

b. Perkembangan motorik

Perkembangan motorik pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motor mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

c. Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatis, konstruktif, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

d. Jenis kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan oleh raga dari pada berbagai jenis permainan lain. Pada awal masa kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian

pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak dari pada anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa anak-anak.

e. Lingkungan

Anak yang dari lingkungan yang buru kurang bermain ketimbang anak lainnya. Karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain dari pada mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

f. Status sosioekonomi

Anak yang dari kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda, sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas social mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervise terhadap mereka.

g. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

h. Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan

pura-pura, banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

(Hurlock, 1998. Hal: 323).

Berdasarkan pembahasan para ahli tentang bermain *puppet* (boneka). Boneka adalah benda tiruan dalam bentuk tiga dimensi yang mana tidak hanya dapat dilihat oleh anak melainkan juga dapat dipegang langsung oleh anak. Boneka sendiri terdiri dari berbagai macam, macam-macam boneka ditentukan berdasarkan bentuknya serta cara memainkannya. Ada boneka yang dapat digunakan dengan jari, dengan satu tangan, atau dengan menggunakan bayangan dari benda. Boneka dapat dimainkan dengan berbagai cara : boneka jari (dimainkan dengan jari tangan); boneka tangan (dimainkan dengan satu tangan); boneka tongkat seperti wayang-wayangan; boneka tali yang sering disebut marionette (cara memainkannya melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan dan kaki); boneka bayangbayang (*shadow puppet*) dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayangannya. Daryanto, (2010).

### **1) Model *creative art* bermain *puppet* untuk membantu perkembangan emosi terhadap perkembangan sains anak .**

Berbagai tema dapat dipilih untuk menstimulasi perkembangan. Misalnya pada penelitian ini tema yang dikembangkan adalah tema “ Mengenal Bunga dan Lebah “ tema ini dipilih sesuai dengan kurikulum pada perencanaan kegiatan pembelajaran semester 2 di Taman Kanak-kanak. Dalam tema ini unsur emosi akan diikuti sertakan yang tujuannya untuk menstimulasi perkembangan emosi anak. Adapun aspek emosi yang dikembangkan adalah : Adapun aspek

sains yang akan ikut disertakan adalah : mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai , mencipta.

Rancangan kegiatan yang dilakukan diawali dengan menentukan sekolah dan memilih kelas yang akan diajak bermain, menetapkan alokasi waktu, dan menentukan pertemuan. Kemudian menetapkan tujuan bermain untuk melihat pengaruh bermain *puppet* dan emosi terhadap perkembangan sains dengan mengikut sertakan peran emosi dan melihat efeknya ataupun dampaknya pada saat stimulasi sains diberikan. Adapun aspek sains yang akan ikut disertakan adalah : sedangkan aspek sains yang dikembangkan antara lain :mengingat, memahami, 3) menerapkan,4). menganalisis, 5) menilai , 6) mencipta.

Secara umum kegiatan bermain diawali dengan visualisasi kreatif, menggambar, menceritakan gambar, kemudian melakukan kannya dengan jenis bermain lainnya. Pada penelitian ini materi bermain dirancang sebanyak enam kali pertemuan. Tahapan bermainnya disusun sebagai berikut :

### **Tahap Pertama.**

Visualisasi Kreatif **Pengenalan *puppet***, untuk mengetahui *puppet*, dapat mengenal *puppet*, mengenal jenis-jenis *puppet*, mengetahui tindakan terhadap *puppet*, menyenangi *puppet* dan mengekspresikan diri terhadap *puppet*. Kegiatan ini dilakukan dengan langkah pertama **visualisasi kreatif**. Tujuannya untuk mengendalikan perasaan, mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, marah dsb), menunjukkan rasa empati. mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai, mencipta. Dalam visualisasi anak-anak di minta menutup mata. Visualisasi ini diisi dengan kalimat dan

instruksi sebagai berikut : “anak-anak saat ini kita akan membayangkan sedang berada di sebuah istana boneka, di istana boneka anak-anak akan menjumpai berbagai macam dan jenis boneka, ada boneka yang di mainkan seperti biasa yang dapat dipeluk, akan tetapi ada juga yang di mainkan dengan tangan, ada yang dengan jari dan ada juga dengan tongkat, ada yang anak-anak peluk, anak-anak ajak bicara sambil anak-anak mainkan dengan tangan, jari, dan ada yang di gerakkan dengan tongkat, anak-anak sangat senang dan gembira, setelah puas anak-anak bermain, anak-anak merapikan boneka anak-anak susun dan di kembalikan pada tempat semula, dan anak-anak boleh kembali kesini dan membuka mata. a. Menggambarkan dengan gerakan. Setelah visualisasi kita melanjutkan langkah kedua yaitu menggambarkan dengan gerakan, dalam menggambarkan dengan gerakan kemampuan sains yang distimulasi adalah kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai dan mencipta. Dan kemampuan emosi berupa mengendalikan perasaan, mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, marah dsb) dan menunjukkan rasa empati. b. Menceritakan. Langkah ketiga menceritakan, dalam bercerita perkembangan yang distimulasi adalah kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai dan mencipta. Satu persatu anak diminta bercerita tentang gambar yang mereka buat. Langkah keempat adalah bermain *puppet*, saat bermain *puppet* aspek yang dikembangkan beraneka ragam diantaranya aspek emosi berupa mengendalikan perasaan, mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, marah dsb) dan menunjukkan rasa empati. c. Bermain *Puppet*. Langkah keempat adalah bermain *puppet*, saat bermain *puppet* aspek yang dikembangkan



beraneka ragam diantaranya aspek sains berupa kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai dan mencipta. Dan kemampuan emosi berupa mengendalikan perasaan, mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, marah dsb) dan menunjukkan rasa empati. **Tahap Dua.** a. Visualisasi Kreatif *Finger painting*, gambar yang dilukis adalah bunga matahari, anak diminta untuk melukis bunga matahari dengan jari. Tujuannya untuk mengendalikan perasaan, mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, marah dsb), menunjukkan rasa empati. Sedangkan aspek sains adalah mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai, mencipta. Tahap ini juga diawali dengan **visualisasi kreatif**, dimana anak diajak untuk membayangkan sedang berada di sebuah taman bunga. b. Menggambar. Setelah visualisasi kita melanjutkan langkah kedua yaitu menggambar, dalam menggambar kemampuan sains yang distimulasi adalah kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai dan mencipta. Anak diminta menggambarkan benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. c. Menceritakan. Langkah kedua adalah menceritakan, dalam bercerita aspek yang distimulasi adalah sains yaitu kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai dan mencipta. d. *Finger Painting*. Langkah ketiga adalah *finger painting*, *finger painting* adalah melukis bunga matahari. Dalam *finger painting* aspek yang distimulasi berupa kemampuan mengendalikan perasaan, mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, marah dsb) dan menunjukkan rasa empati, dan sains berupa kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai dan mencipta. **Tahap Tiga.** a. Visualisasi Kreatif Tahap ketiga adalah berkebun bunga, dalam kegiatan

ini tujuan yang ingin dicapai adalah mengendalikan perasaan, mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, marah dsb), menunjukkan rasa empati. Tahap ini juga diawali dengan **visualisasi kreatif**, dimana anak diajak untuk membayangkan sedang berkebun bunga. Dalam tahap ini aspek sains yang distimulasi adalah mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai dan mencipta. b. Bercerita. Langkah selanjutnya adalah anak diminta bercerita, anak diminta menceritakan berkebun bunga. Aspek sains yang distimulasi adalah kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai dan mencipta. Selanjutnya setelah bercerita anak-anak diajak untuk bermain *puppet*, dalam bermain *puppet* aspek emosi yang distimulasi adalah mengendalikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, marah dsb), menunjukkan rasa empati. c. Menanam bunga. Setelah menceritakan bagian apa yang akan dibuat oleh anak, selanjutnya anak diajak menanam bunga. Dalam kegiatan bermain *puppet* aspek emosi yang distimulasi adalah kemampuan mengendalikan perasaan, mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, marah dsb) dan menunjukkan rasa empati. Dan aspek sains yang distimulasi adalah berupa kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai dan mencipta. **Tahap Empat.** Kegiatan tahap keempat adalah menciplak dan menggunting bentuk segi enam (sarang lebah). Dalam kegiatan ini distimulasi kemampuan anak bekerja secara berkelompok. a. Visualisasi Kreatif Tahap ini dimulai dengan visualisasi kreatif, dalam visualisasi kreatif ini anak diminta menutup mata, dan membayangkan bagaimana anak-anak bekerja sama secara berkelompok menyusun sarang lebah. Aspek sains yang dikembangkan dalam kegiatan ini

adalah kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai dan mencipta. b. Menggambarkan dengan gerakan hasil visualisasi kreatif. Langkah selanjutnya adalah menggambarkan dengan gerakan hasil visualisasi kreatif. Aspek sains yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai dan mencipta. c. Menciaplak dan menggunting bentuk segi enam. Setelah menggambarkan dengan gerakan anak-anak di ajak menciaplak dan menggunting bentuk segi enam. Aspek emosi yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan mengendalikan perasaan, mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, marah dsb) dan menunjukkan rasa empati. Pengembangan ini tampak saat anak bersama-sama menciaplak dan menggunting bentuk segi enam. Kemudian aspek sains yang distimulasi dalam kegiatan ini kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai dan mencipta. **Tahap Lima.** Tahap kelima dari kegiatan ini adalah membuat *puppet*. Tujuan kegiatan ini adalah anak mampu mengembangkan kemampuan sains dalam aspek kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai dan mencipta. a. Visualisasi Kreatif. Tahap ini diawali dengan **visualisasi kreatif**, anak diminta membayangkan sedang menonton pertunjukkan drama boneka. Aspek sains yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai dan mencipta. b. Menggambar mengekspresikan diri melalui clay hasil visualisasi kreatif. Setelah visualisasi anak-anak membentuk clay. Aspek sains yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai dan mencipta. c. Menceritakan. Setelah

membentuk clay anak-anak diminta untuk bercerita. Aspek emosi yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan mengendalikan perasaan, mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, marah dsb) dan menunjukkan rasa empati. d. Membuat *puppet*. Setelah bercerita anak-anak diminta untuk membuat *puppet*. Aspek emosi yang distimulasi adalah kemampuan mengendalikan perasaan, mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, marah dsb) dan menunjukkan rasa empati. **Tahap Enam.** Tahap keenam adalah tahap terakhir dalam kegiatan *creative art play* ini adalah bermain peran dengan *puppet* (boneka). a. Visualisasi Kreatif. Tahap ini diawali dengan **visualisasi kreatif**, anak diminta membayangkan sedang berada di sebuah panggung pertunjukkan drama boneka. Aspek sains yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai dan mencipta. b. Menggambar. Langkah kedua adalah menggambar, anak diminta menggambarkan ekspresi wajah mereka pada saat bermain drama boneka. Aspek emosi yang distimulasi adalah mengendalikan perasaan, mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, marah dsb) dan menunjukkan rasa empati. c. Bermain Peran Dengan *Puppet*. Setelah menggambar anak-anak diminta untuk bermain peran dengan *puppet*. Aspek emosi yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan mengendalikan perasaan, mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, marah dsb) dan menunjukkan rasa empati.

## 2.2 Kerangka Konseptual.

Perkembangan sains anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-kanak adalah kemampuan merasakan dan mengungkapkan emosi. Kemampuan emosi anak dapat diungkap melalui aspek : mengendalikan perasaan, mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, marah, dsb) , menunjukkan rasa empati, sedangkan aspek sains yang dikembangkan antara lain : mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai , mencipta.

Perkembangan emosi dan sains anak dapat dipengaruhi melalui bermain *puppet*. Bermain *puppet* ialah boneka yang dimainkan dengan berbagai cara, terdapat berbagai jenis boneka dengan cara penggunaan yang berbeda pula. *Puppet* tidak asing dan sesuai bagi anak, karena pada tahapan ini anak masih berada pada tahapan praoperasional konkret dimana anak masih membutuhkan benda konkret untuk memahami sesuatu. Banyak aspek yang dapat dikembangkan dalam bermain *puppet* . Di antaranya adalah perkembangan emosi dan sains anak. Perkembangan emosi dapat distimulasi melalui bermain *puppet*, dimana *puppet* diperkenalkan kepada anak melalui kegiatan bermain peran dengan drama, sedangkan drama merupakan salah satu bentuk bermain yang disukai anak. Drama berguna bagi anak karena dapat : mengembangkan imajinasi, mengembangkan kemampuan berfikir mandiri, mengembangkan kemampuan untuk mencari ide-ide sendiri, memberikan kesempatan pada anak untuk bekerjasama dengan anak lainnya, mengembangkan kesadaran sosial, merupakan sarana untuk mengekspresikan perasaan, mengembangkan kebiasaan untuk berbicara dan mengembangkan bahasa, mengenalkan anak dengan seni peran, merupakan rekreasi bagi anak. Penggunaan boneka ini dimaksudkan untuk dapat mendukung



kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak. Dengan penggunaan boneka anak dapat lebih tertarik dan bergembira sehingga anak dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Bermain boneka (bermain peran) dapat meningkatkan beberapa aspek perkembangan diantaranya sosial emosional, intelektual, fisik, sosial bahkan rasa percaya dirinya.

### 2.3 Hipotesis.

Model *creative art* dalam bermain *puppet* dapat membantu Perkembangan emosi dan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Al-Ihsan kota Medan. Dan mengungkap perbedaan perkembangan emosi dan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak yang dibantu dengan model *creative art* dalam bermain *puppet* dengan model konvensional.

## BAB III

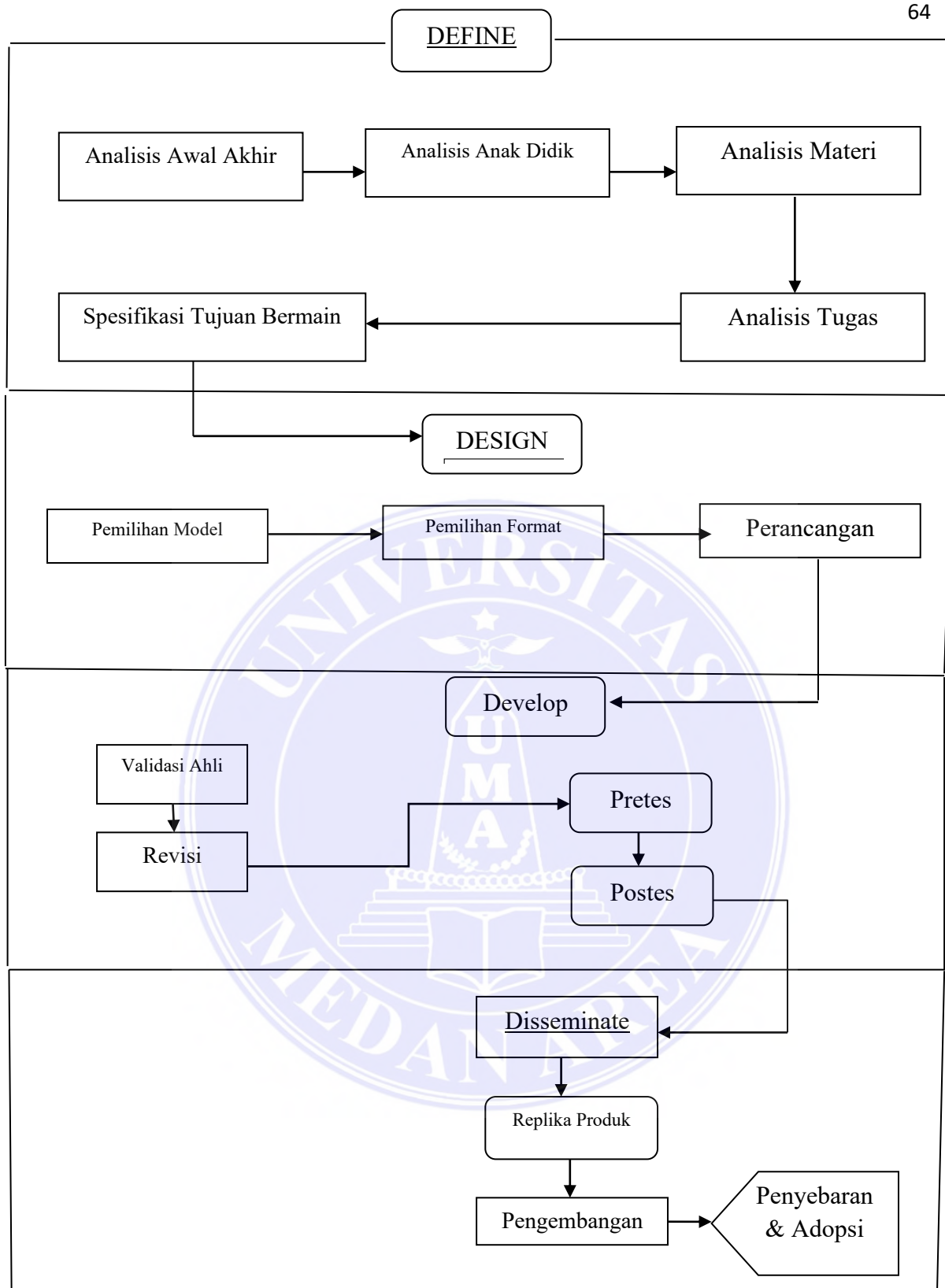
### PROSEDUR PENELITIAN

#### 3.1 Langkah-Langkah Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*). Penelitian ini mengembangkan model *creative art* dalam bermain *puppet* untuk meningkatkan kemampuan emosi dan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak. Penelitian ini mengacu pada model 4-D (*four D Model*) yang dikemukakan Thiagarajan dan Semmel tahun 1974. Tahapan penelitian sebagai berikut: Pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Disain pengembangannya mengikuti langkah-langkah pada gambar 3.1 dan 3.2.

Kegiatan penelitian dan pengembangan dilakukan dengan maksud mengembangkan produk baru, menemukan dan menciptakan ilmu pengetahuan baru tentang model dan hal-hal yang ramai dibicarakan. (Yusuf: 1989)

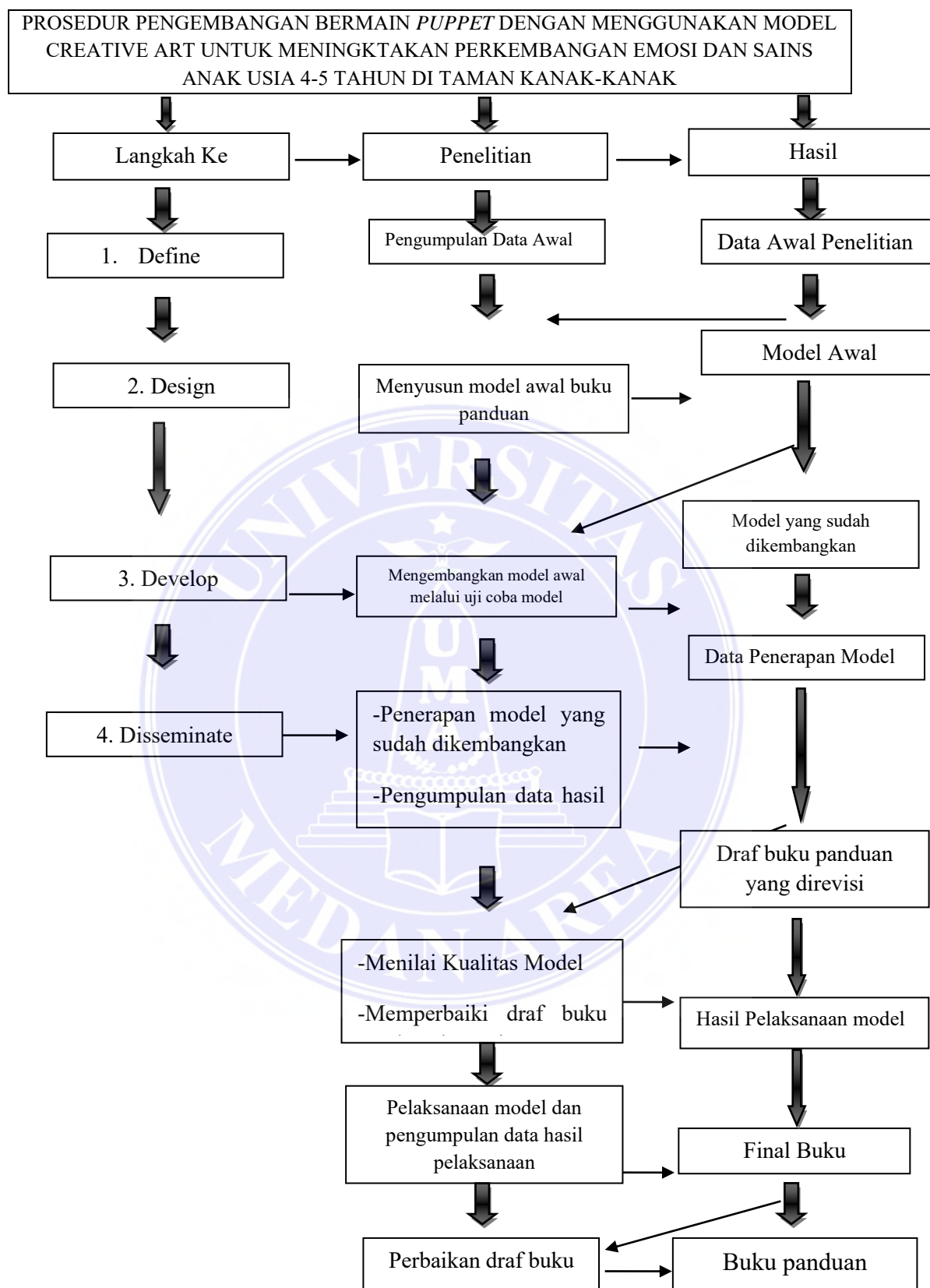
Secara umum, produk baru maksudnya adalah produk tidak terbatas pada barang-barang industri, akan tetapi juga mencakup produk-produk pendidikan seperti program, buku, software komputer dan sebagainya. Peneliti ingin melakukan penelitian melalui pengembangan model *creative art* dalam bermain *puppet* untuk meningkatkan perkembangan emosi dan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak.



Gambar 3.1: Disain Penelitian Model 4 D

Sumber :Thiagarajan, 1974, Development of Training Teachers exceptional Children for training, Bloomington: Indiana University

Secara sederhana bagan di atas dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2: Desan sederhana 4D

### 3.2 Metode Penelitian Tahap I (Pengembangan Model)

Tahap awal penelitian dilakukan untuk mengembangkan 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 bermain *puppet* untuk meningkatkan perkembangan emosi dan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak. Dalam hal ini yang dilakukan adalah pengumpulan data awal berupa analisis awal akhir yang berisi analisis anak didik, analisis materi, analisis tugas dan diakhiri dengan spesifikasi tujuan bermain. Langkah kedua mendesain dilakukan dengan cara pemilihan model, pemilihan format dan perancangan sehingga diperoleh model awal.

#### 1) Identifikasi Variabel

Variabel-variabel penelitian pada tahap I ini didefinisikan sebagai berikut :

**a) Model *creative art* dalam bermain *puppet*** adalah suatu desain proyek yang aktivitasnya dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan dengan menggunakan pasir 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) Perkembangan emosi anak TK Usia 4-5 tahun** adalah kemampuan merasakan dan mengungkapkan emosi. aspek emosi diantaranya: mengendalikan perasaan, mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, marah, dsb) , menunjukkan rasa empati,



sedangkan aspek sains yang dikembangkan antara lain :1) Mengingat, 2) Memahami, 3) Menerapkan,4). Menganalisis, 5) Menilai , 6) Mencipta.

**c) Perkembangan sains anak TK usia 4-5 tahun** adalah kemampuan mengenal alam dan lingkungan. sedangkan aspek sains yang dikembangkan antara lain : mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai , mencipta.

### **Populasi, Sampel & Sumber data**

Populasi pada penelitian tahap I ini adalah model *creative art play* secara keseluruhan. Sedangkan yang diambil secara purposif dalam model *creative art* adalah bermain *puppet* untuk meningkatkan perkembangan emosi dan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak.

#### **2) Teknik Pengumpulan Data**

Data dikumpulkan melalui studi dokumentasi dan pengamatan terhadap perkembangan emosi anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak.

#### **3) Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian pada tahap ini adalah: Lembar pengamatan, studi dokumentasi, lembar penilaian kemampuan emosi dan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak.

#### **4) Analisis Data**

Data dianalisis secara deskriptif.

#### **5) Perencanaan Desain Produk**

Desain produk ini memperhatikan beberapa hal yang dipertimbangkan mencakup:

### a. Kriteria Model

Model yang dibuat adalah *creative art* dalam bermain *puppet* untuk meningkatkan perkembangan emosi dan sains anak. Prosedur pelaksanaan kegiatan bermain dibuat dalam bentuk buku panduan bagi guru Taman Kanak-Kanak untuk penerapannya.

### b. Isi Model

Model *creative art* dalam bermain *puppet* untuk meningkatkan perkembangan emosi dan sains anak di Taman Kanak-Kanak. Untuk itu dalam model akan dikembangkan elemen pokok terkait dengan: (1) tujuan perkembangan anak usia 4-5 tahun, (2) tugas yang dilaksanakan (3) materi yang akan di kembangkan, (4) media yang di gunakan, (5) 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 *puppet*.
- 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 *puppet* dengan model *creative art* untuk meningkatkan perkembangan emosi dan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak.

## 6) Validasi Desain

Desain ini di validasi oleh tiga orang ahli di bidang *Creative Art*, Perkembangan, dan Pembelajaran anak.

Kriteria penilaian untuk validasi model antara lain:

- 1) Komponen penilaian kesesuaian tujuan perikembangan emosi dan sains dengan kegiatan bermain *puppet* antara lain:
  - a. Kesesuaian tujuan dengan perkembangan anak usia 4-5 tahun
  - b. Kesesuaian materi untuk mencapai tujuan
  - c. Keefektifan jenis tugas untuk mencapai tujuan
  - d. Kebermanfaatan media untuk pelaksanaan tugas
- 2) Komponen penilaian model bermain *puppet* untuk meningkatkan perkembangan emosi dan sains antara lain:
  - a. Kesesuaian urutan tahapan dengan projek pengembangan kemampuan secara utuh
  - b. Keruntutan langkah-langkah bermain
  - c. Keterpaduan pengembangan emosi dan sains
  - d. Variasi penggunaan jenis bermain dalam *creative art*
  - e. Kesesuaian tema projek

Penilai terdiri dari:

1. Ahli Materi Pembelajaran : Yayuk Rahmawati, M.Pd.
2. Pengawas Taman Kanak-kanak: Asma Lailani, S.PdI.
3. Praktisi Taman Kanak-kanak : Henny Rosanna, S.Pd.AUD.

### 3.3 Model Penelitian Tahap II

Pada penelitian tahap II yang dilakukan adalah pengembangan model awal melalui uji coba model dan hasilnya model yang sudah dikembangkan, kemudian dilakukan penerapan model yang sudah dikembangkan dan dilakukan pengumpulan data hasil penerapan. Dalam hal ini data yang diperoleh dari penerapan model berkaitan dengan kualitas model yang digunakan untuk perbaikan buku panduan. Maka diperoleh draf buku panduan yang sudah direvisi. Selanjutnya adalah pelaksanaan model dan pengumpulan data hasil pelaksanaan, data tersebut digunakan untuk perbaikan draf buku sehingga diperoleh final buku.

#### 1) Model Rancangan Eksperimen untuk Menguji Model

Rancangan yang digunakan untuk menguji model *creative art* dalam bermain *puppet* untuk meningkatkan perkembangan emosi dan sains anak Taman Kanak-Kanak usia 4-5 tahun adalah dengan eksperimen, yaitu membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai metode mengajar baru (*before-after*). Rancangan eksperimen dalam penelitian ini ditunjukkan dalam tabel di bawah ini :

Tabel 3.1 Disain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
BA	$O_1$	$X_1$	$O_2$
	$O_3$	$X_1$	$O_4$

Keterangan:

BA = Kelompok before-after

$O_1$  = pre test perkembangan motorik kasar

$O_2$  = post test perkembangan motorik kasar

$O_3$  = pre test sains

$O_4$  = post test sains

Tujuan penelitian ini yang pertama adalah mengungkap pelaksanaan model *creative art* dalam bermain *puppet* untuk membantu perkembangan emosi dan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak. Kedua, mengungkap perbedaan perkembangan emosi dan sains anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak yang dibantu dengan model *creative art* dalam bermain *puppet* dengan model konvensional.

## 2) Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A Taman Kanak-Kanak Al-Ihsan dan Taman Kanak-Kanak Ilmi Insani pada tahun ajaran 2019/2020 sebanyak 30 orang. Sampel diambil secara acak terhadap kelompok belajar yang ditunggu guru secara bergantian. Berdasarkan teknik sampling ini diperoleh sampel sebesar 8 orang anak yang terdiri dari 4 orang perempuan dan 4 orang laki-laki. Empat orang anak yang terdiri dari 2 orang anak laki-laki dan 2 orang anak perempuan sebagai kelompok eksperimen dan 4 orang anak dengan karakteristik yang sama dengan kelompok eksperimen menjadi kelompok kontrol.

## 3) Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian diperoleh melalui hasil 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%.



Data penilaian buku diperoleh dari penggunaan skala penilaian dengan dan katagori yang dinilai terdiri dari: (1) Tinjauan perkembangan emosi dan sains anak, (2) Komponen buku, (3) Pendahuluan, (4) Uraian dan contoh, (5) Substansi, (6) Penyajian, (7) Umpan balik dan tindak lanjut, (8) Kecukupan fisik buku dan (9) Daftar pustaka.

Pemilaian buku kategori 1 untuk keadaan tidak sesuai (SS) dan penilaian 0-25%, kategori 2 kurangseseuai (KS) dengan penilaian 26-50%, kategori 3 sesuai (S) dengan penilaian 51-75% dan kategori 4 sangat sesuai dengan penilaian 76-100%.

#### **4) Instrumen Penelitian**

Penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi untuk penilaian perkembangan emosi dan sains. Sedangkan untuk menilai buku digunakan lembar penilaian buku panduan. Lembar observasi perkembangan emosi, perkembangan sains dan penilaian buku terlampir.

#### **5) Teknik Analisis Data**

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

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

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

#### 5.2 Saran

Dengan demikian disarankan agar model creative art dalam bermain puppet sebagai alternatif dalam mengembangkan emosi 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 dimplementasikannya model creative art ini oleh guru Taman Kanak-Kanak
4. Bagi pengurus IGTK dan HIMPAUDI dan organisasi sejenis lainnya, sebaiknya model creative art dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan untuk kegiatan di Taman Kanak-Kanak
5. Bagi pimpinan Lembaga Penjaminan Mutu (LPMP), disarankan untuk membahas model creative art ini sebagai sebuah referensi dan mengimplementasikan model ini sehingga calon guru memiliki pengalaman untuk mempraktekkannya di Taman Kanak-Kanak nanti

### DAFTAR PUSTAKA

- Bambang Sujiono. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Chalidah, Ellah Siti. 2005. *Terapi Permainan Bagi Anak Yang Memerlukan Layanan Pendidikan Khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Dharmamulya, Sukirman, dkk. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Gerald, Kathryn dan Geldard, David. 2010. *Konseling Remaja, Counselling Adolescents*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Hurlock,E,3. (1942).Perkembangan Anak. 1.6. Jakarta : Erlangga.
- \_\_\_\_\_, (1980).Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan.5.Jakarta : Erlangga.
- Imam Makruf, dkk. (2015). Modul (GKRA), Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Volume I No. 2, Juli 2016.
- Kapur, Malavika, (2007),*Learning for Children*, New Delhi: Sage Publications India Put Ltd.
- Khodijah Siti. (2017). Model *Creative Art* Dalam Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia

4-5 Tahun Di Taman Kanak-kanak. Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Masganti, (2010). Perkembangan Peserta Didik, Medan: Perdana Publishing.

Mashar Riana, (2015). Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya. Jakarta.Prenadamedia Group.

Mayke, (2008).Bermain Mainan dan Permainan. Jakarta. Grasindo.

Mills. (2014). The Inportance of Creative Arts in Earli Childhood classrooms. *Texas Child Care quarterly*, 38 (1) : 1-3.

Milfayetti, Sri, (2016). Creative Art Play dalam Menurunkan Tingkat Kecemasan. Playscope.

Moeslichatoen. (2004). Metode Pengajaran Di taman Kanak-Kanak. Jakarta. Rineka Cipta.

Muhibbinsyah (2010). Psikologi Pendidikan.Bandung.PT.Remaja Rosdakarya.

Nugraha Ali, Rachmawati Yeni (2006).Metode Pengembangan Sosial Emosional.Jakarta.Universitas Terbuka.

Nugraha Ali (2005). Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini.Jakarta.Departemen Pendidikan Nasional.

Santrock, J.W. (20017), Perkembangan Anak.I.11. Jakarta: Erlangga.

Syarum, Dkk. (2007). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. 1.Bandung: Citapustaka Media.



Tim Kurikulum RA/BA/TA, (2011). Kurikulum RA/BA/TA, Jakarta: Kementerian Agama RI.

<http://novaoktryani.blogspot.com/2012/12/pengembangan-pembelajaran-sains-pada.html>.

<https://www.suduthukum.com.2016>

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Purwadarminta, W.J.S. 1985. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Balai Pustaka

Rahmadani, Ni Kadek Aris. 2014. *Jurnal Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta

**PENILAIAN****Lembar Observasi Perkembangan Emosi & Sains Anak**

Nama Anak : Queen Naura Ayunidya

Jenis Kelamin : Laki-laki

Kelas : A

Usia : 4,3 tahun

Cara pengisian :

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

NO	Program Pengembangan	Penilaian			
A	Perkembangan Emosi	BB	MB	BSH	BSB
<b>1</b>	<b>Mengendalikan Perasaan.</b>				
1.1	Mau menunggu giliran (Sabar menunggu giliran).		✓		
1.2	Mau mendengarkan ketika orang lain berbicara.	✓			
1.3	Dapat Bersikap tenang, tidak lekas marah dan dapat menunda keinginan	✓			
1.4	Mau berpisah dengan orang tuanya dan tidak menangis ketika berpisah	✓			
1.5	Dapat dibujuk	✓			
1.6	Tidak cengeng	✓			
<b>2</b>	<b>Mengekspresikan Emosi Sesuai Dengan Kondisi Yang Ada (senang, sedih, antusias, marah dsb).</b>				
2.1	Senang ketika mendapatkan sesuatu.		✓		
2.2	Sedih ketika kehilangan sesuatu.		✓		
2.3	Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan.	✓			
<b>3</b>	<b>Menunjukkan Rasa Empati.</b>				
3.1	Perduli terhadap lingkungan dan alam.	✓			
3.2	Menolong anak yang membutuhkan bantuan.	✓			
3.3	Mengetahui perasaan temannya dan meresponnya	✓			
<b>B</b>	<b>Perkembangan Sains</b>				
<b>1</b>	<b>Mengingat.</b>				
1.1	Menyebutkan ciri-ciri tanaman dan hewan		✓		

	dan menceritakan kehidupan tanaman dan hewan tersebut (makanan, tempat tinggal, berkembang biaknya, dan manfaatnya bagi makhluk hidup lainnya).				
1.2	Mampu menunjukkan benda-benda yang		√		
1.3	Mampu mengidentifikasi benda benda yang ada dilingkungan sekitas	√			
<b>2</b>	<b>Memahami.</b>				
2.1	Mau bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekitarnya.	√			
2.2	Mampu menjelaskan keadaan lingkungan sekitar secara sederhana			√	
2.3	Mampu bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekiranya		√		
2.4	Mampu menunjukkan dan menjelaskan kejanggalan suatu gambar	√			
<b>3</b>	<b>Menerapkan.</b>				
3.1	Mau mengenal makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitar.		√		
3.2	Mampu bermain Simbolik dengan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar		√		
<b>4</b>	<b>Menganalisis.</b>				
4.1	Mampu menceritakan asal mula terjadinya sesuatu.	√			
4.2	Mau mencoba dan mengetahui pencampuran warna.			√	
4.3	Mampu mengurutkan benda berdasarkan Ukuran dan jarak		√		
4.4	Mampu mengelompokkan benda yang sama	√			
4.5	Mampu Membilang banyak dan sedikit	√			
<b>5</b>	<b>Menilai.</b>				
5.1	Mampu menyusun potongan-potongan menjadi sebuah bentuk.	√			
5.2	Mampu memasang benda sesuai dengan kondisi dan situasi	√			
<b>6</b>	<b>Mencipta.</b>				
6.1	Mampu membuat hasta karya.	√			
6.2	Mampu membuat hastakarya	√			

### Lembar Observasi Perkembangan Emosi & Sains Anak

Nama Anak : Isa Diaru Nasution

Jenis Kelamin : Laki-laki

Kelas : A

Usia : 4,3 tahun

Cara pengisian :

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

NO	Program Pengembangan	Penilaian			
A	Perkembangan Emosi	BB	MB	BSH	BSB
<b>1</b>	<b>Mengendalikan Perasaan.</b>				
1.1	Mau menunggu giliran (Sabar menunggu giliran).		✓		
1.2	Mau mendengarkan ketika orang lain berbicara.		✓		
1.3	Dapat Bersikap tenang, tidak lekas marah dan dapat menunda keinginan		✓		
1.4	Mau berpisah dengan orang tuanya dan tidak menangis ketika berpisah		✓		
1.5	Dapat dibujuk		✓		
1.6	Tidak cengeng		✓		
<b>2</b>	<b>Mengekspresikan Emosi Sesuai Dengan Kondisi Yang Ada (senang, sedih, antusias, marah dsb).</b>				
2.1	Senang ketika mendapatkan sesuatu.		✓		
2.2	Sedih ketika kehilangan sesuatu.		✓		
2.3	Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan.	✓			
<b>3</b>	<b>Menunjukkan Rasa Empati.</b>				
3.1	Perduli terhadap lingkungan dan alam.		✓		
3.2	Menolong anak yang membutuhkan bantuan.		✓		
3.3	Mengetahui perasaan temannya dan meresponnya	✓			
<b>B</b>	<b>Perkembangan Sains</b>				
<b>1</b>	<b>Mengingat.</b>				
1.1	Menyebutkan ciri-ciri tanaman dan hewan dan menceritakan kehidupan tanaman dan			✓	

	hewan tersebut (makanan, tempat tinggal, berkembang biaknya, dan manfaatnya bagi makhluk hidup lainnya).				
1.2	Mampu menunjukkan benda-benda yang			√	
1.3	Mampu mengidentifikasi benda benda yang ada dilingkungan sekitar			√	
<b>2</b>	<b>Memahami.</b>				
2.1	Mau bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekitarnya.		√		
2.2	Mampu menjelaskan keadaan lingkungan sekitar secara sederhana		√		
2.3	Mampu bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekitarnya			√	
2.4	Mampu menunjukkan dan menjelaskan kejanggalan suatu gambar	√			
<b>3</b>	<b>Menerapkan.</b>				
3.1	Mau mengenal makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitar.			√	
3.2	Mampu bermain Simbolik dengan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar			√	
<b>4</b>	<b>Menganalisis.</b>				
4.1	Mampu menceritakan asal mula terjadinya sesuatu.	√			
4.2	Mau mencoba dan mengetahui pencampuran warna.			√	
4.3	Mampu mengurutkan benda berdasarkan Ukuran dan jarak			√	
4.4	Mampu mengelompokkan benda yang sama			√	
4.5	Mampu Membilang banyak dan sedikit		√		
<b>5</b>	<b>Menilai.</b>				
5.1	Mampu menyusun potongan-potongan menjadi sebuah bentuk.		√		
5.2	Mampu memasang benda sesuai dengan kondisi dan situasi		√		
<b>6</b>	<b>Mencipta.</b>				
6.1	Mampu membuat hasta karya.	√			
6.2	Mampu membuat hastakarya	√			



### Lembar Observasi Perkembangan Emosi & Sains Anak

Nama Anak : M Razan Ahnaf Simamora

Jenis Kelamin : Laki-laki

Kelas : A

Usia : 5 tahun

Cara pengisian :

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

NO	Program Pengembangan	Penilaian			
A	Perkembangan Emosi	BB	MB	BSH	BSB
<b>1</b>	<b>Mengendalikan Perasaan.</b>				
1.1	Mau menunggu giliran (Sabar menunggu giliran).			✓	
1.2	Mau mendengarkan ketika orang lain berbicara.			✓	
1.3	Dapat Bersikap tenang, tidak lekas marah dan dapat menunda keinginan		✓		
1.4	Mau berpisah dengan orang tuanya dan tidak menangis ketika berpisah			✓	
1.5	Dapat dibujuk			✓	
1.6	Tidak cengeng		✓		
<b>2</b>	<b>Mengekspresikan Emosi Sesuai Dengan Kondisi Yang Ada (senang, sedih, antusias, marah dsb).</b>				
2.1	Senang ketika mendapatkan sesuatu.		✓		
2.2	Sedih ketika kehilangan sesuatu.			✓	
2.3	Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan.		✓		
<b>3</b>	<b>Menunjukkan Rasa Empati.</b>				
3.1	Perduli terhadap lingkungan dan alam.		✓		
3.2	Menolong anak yang membutuhkan bantuan.	✓			
3.3	Mengetahui perasaan temannya dan meresponnya	✓			
<b>B</b>	<b>Perkembangan Sains</b>				
<b>1</b>	<b>Mengingat.</b>				
1.1	Menyebutkan ciri-ciri tanaman dan hewan dan menceritakan kehidupan tanaman dan			✓	

	hewan tersebut (makanan, tempat tinggal, berkembang biaknya, dan manfaatnya bagi makhluk hidup lainnya).				
1.2	Mampu menunjukkan benda-benda yang			√	
1.3	Mampu mengidentifikasi benda benda yang ada dilingkungan sekitar			√	
<b>2</b>	<b>Memahami.</b>				
2.1	Mau bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekitarnya.		√		
2.2	Mampu menjelaskan keadaan lingkungan sekitar secara sederhana	√			
2.3	Mampu bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekitarnya	√			
2.4	Mampu menunjukkan dan menjelaskan kejanggalan suatu gambar	√			
<b>3</b>	<b>Menerapkan.</b>				
3.1	Mau mengenal makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitar.		√		
3.2	Mampu bermain Simbolik dengan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar		√		
<b>4</b>	<b>Menganalisis.</b>				
4.1	Mampu menceritakan asal mula terjadinya sesuatu.		√		
4.2	Mau mencoba dan mengetahui pencampuran warna.		√		
4.3	Mampu mengurutkan benda berdasarkan Ukuran dan jarak		√		
4.4	Mampu mengelompokkan benda yang sama		√		
4.5	Mampu Membilang banyak dan sedikit		√		
<b>5</b>	<b>Menilai.</b>				
5.1	Mampu menyusun potongan-potongan menjadi sebuah bentuk.		√		
5.2	Mampu memasang benda sesuai dengan kondisi dan situasi		√		
<b>6</b>	<b>Mencipta.</b>				
6.1	Mampu membuat hasta karya.		√		
6.2	Mampu membuat hastakarya		√		

### Lembar Observasi Perkembangan Emosi & Sains Anak

Nama Anak : M Hudan Alkautsar

Jenis Kelamin : Laki-laki

Kelas : A

Usia : 4,3 tahun

Cara pengisian :

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

NO	Program Pengembangan	Penilaian			
A	Perkembangan Emosi	BB	MB	BSH	BSB
<b>1</b>	<b>Mengendalikan Perasaan.</b>				
1.1	Mau menunggu giliran (Sabar menunggu giliran).		✓		
1.2	Mau mendengarkan ketika orang lain berbicara.		✓		
1.3	Dapat Bersikap tenang, tidak lekas marah dan dapat menunda keinginan		✓		
1.4	Mau berpisah dengan orang tuanya dan tidak menangis ketika berpisah		✓		
1.5	Dapat dibujuk		✓		
1.6	Tidak cengeng		✓		
<b>2</b>	<b>Mengekspresikan Emosi Sesuai Dengan Kondisi Yang Ada (senang, sedih, antusias, marah dsb).</b>				
2.1	Senang ketika mendapatkan sesuatu.		✓		
2.2	Sedih ketika kehilangan sesuatu.		✓		
2.3	Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan.	✓			
<b>3</b>	<b>Menunjukkan Rasa Empati.</b>				
3.1	Perduli terhadap lingkungan dan alam.		✓		
3.2	Menolong anak yang membutuhkan bantuan.		✓		
3.3	Mengetahui perasaan temannya dan meresponnya	✓			
<b>B</b>	<b>Perkembangan Sains</b>				
<b>1</b>	<b>Mengingat.</b>				
1.1	Menyebutkan ciri-ciri tanaman dan hewan dan menceritakan kehidupan tanaman dan			✓	

	hewan tersebut (makanan, tempat tinggal, berkembang biaknya, dan manfaatnya bagi makhluk hidup lainnya).				
1.2	Mampu menunjukkan benda-benda yang			√	
1.3	Mampu mengidentifikasi benda benda yang ada dilingkungan sekitar			√	
<b>2</b>	<b>Memahami.</b>				
2.1	Mau bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekitarnya.		√		
2.2	Mampu menjelaskan keadaan lingkungan sekitar secara sederhana		√		
2.3	Mampu bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekitarnya			√	
2.4	Mampu menunjukkan dan menjelaskan kejanggalan suatu gambar	√			
<b>3</b>	<b>Menerapkan.</b>				
3.1	Mau mengenal makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitar.			√	
3.2	Mampu bermain Simbolik dengan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar			√	
<b>4</b>	<b>Menganalisis.</b>				
4.1	Mampu menceritakan asal mula terjadinya sesuatu.	√			
4.2	Mau mencoba dan mengetahui pencampuran warna.			√	
4.3	Mampu mengurutkan benda berdasarkan Ukuran dan jarak			√	
4.4	Mampu mengelompokkan benda yang sama			√	
4.5	Mampu Membilang banyak dan sedikit		√		
<b>5</b>	<b>Menilai.</b>				
5.1	Mampu menyusun potongan-potongan menjadi sebuah bentuk.		√		
5.2	Mampu memasang benda sesuai dengan kondisi dan situasi		√		
<b>6</b>	<b>Mencipta.</b>				
6.1	Mampu membuat hasta karya.	√			
6.2	Mampu membuat hastakarya	√			

Keterangan :

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

**Panduan Penilaian**

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



**PENILAIAN****Lembar Observasi Perkembangan Emosi & Sains Anak**

Nama Anak : Naura Citra Utami

Jenis Kelamin : Perempuan

Kelas : A

Usia : 4,3 tahun

Cara pengisian :

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

NO	Program Pengembangan	Penilaian			
A	Perkembangan Emosi	BB	MB	BSH	BSB
1	<b>Mengendalikan Perasaan.</b>				
1.1	Mau menunggu giliran (Sabar menunggu giliran).			✓	
1.2	Mau mendengarkan ketika orang lain berbicara.			✓	
1.3	Dapat Bersikap tenang, tidak lekas marah dan dapat menunda keinginan				✓
1.4	Mau berpisah dengan orang tuanya dan tidak menangis ketika berpisah			✓	
1.5	Dapat dibujuk			✓	
1.6	Tidak cengeng			✓	
2	<b>Mengekspresikan Emosi Sesuai Dengan Kondisi Yang Ada (senang, sedih, antusias, marah dsb).</b>				
2.1	Senang ketika mendapatkan sesuatu.				✓
2.2	Sedih ketika kehilangan sesuatu.			✓	
2.3	Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan.			✓	
3	<b>Menunjukkan Rasa Empati.</b>			✓	
3.1	Perduli terhadap lingkungan dan alam.				✓
3.2	Menolong anak yang membutuhkan bantuan.				✓
3.3	Mengetahui perasaan temannya dan meresponnya			✓	
B	<b>Perkembangan Sains</b>				
1	<b>Mengingat.</b>				
1.1	Menyebutkan ciri-ciri tanaman dan hewan			✓	

	dan menceritakan kehidupan tanaman dan hewan tersebut (makanan, tempat tinggal, berkembang biaknya, dan manfaatnya bagi makhluk hidup lainnya).				
1.2	Mampu menunjukkan benda-benda yang			√	
1.3	Mampu mengidentifikasi benda benda yang ada dilingkungan sekitar			√	
<b>2</b>	<b>Memahami.</b>				
2.1	Mau bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekitarnya.			√	
2.2	Mampu menjelaskan keadaan lingkungan sekitar secara sederhana			√	
2.3	Mampu bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekitarnya				√
2.4	Mampu menunjukkan dan menjelaskan kejanggalan suatu gambar			√	
<b>3</b>	<b>Menerapkan.</b>				
3.1	Mau mengenal makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitar.			√	
3.2	Mampu bermain Simbolik dengan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar			√	
<b>4</b>	<b>Menganalisis.</b>				
4.1	Mampu menceritakan asal mula terjadinya sesuatu.				
4.2	Mau mencoba dan mengetahui pencampuran warna.			√	
4.3	Mampu mengurutkan benda berdasarkan Ukuran dan jarak			√	
4.4	Mampu mengelompokkan benda yang sama			√	
4.5	Mampu Membilang banyak dan sedikit				√
<b>5</b>	<b>Menilai.</b>				
5.1	Mampu menyusun potongan-potongan menjadi sebuah bentuk.				√
5.2	Mampu memasang benda sesuai dengan kondisi dan situasi				√
<b>6</b>	<b>Mencipta.</b>				
6.1	Mampu membuat hasta karya.			√	
6.2	Mampu membuat hastakarya			√	

### PENILAIAN

#### Lembar Observasi Perkembangan Emosi & Sains Anak

Nama Anak : Syafira Nafisa

Jenis Kelamin :Perempuan

Kelas : A

Usia : 4,4 tahun

Cara pengisian :

Berilah tanda cek ( √ ) pada kemampuan anak yang diamati dan sesuai kriteria yang sudah di tentukan !

NO	Program Pengembangan	Penilaian			
A	Perkembangan Emosi	BB	MB	BSH	BSB
<b>1</b>	<b>Mengendalikan Perasaan.</b>				
1.1	Mau menunggu giliran (Sabar menunggu giliran).			√	
1.2	Mau mendengarkan ketika orang lain berbicara.			√	
1.3	Dapat Bersikap tenang, tidak lekas marah dan dapat menunda keinginan			√	
1.4	Mau berpisah dengan orang tuanya dan tidak menangis ketika berpisah			√	
1.5	Dapat dibujuk			√	
1.6	Tidak cengeng			√	
<b>2</b>	<b>Mengekspresikan Emosi Sesuai Dengan Kondisi Yang Ada (senang, sedih, antusias, marah dsb).</b>				
2.1	Senang ketika mendapatkan sesuatu.				√
2.2	Sedih ketika kehilangan sesuatu.			√	
2.3	Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan.			√	
<b>3</b>	<b>Menunjukkan Rasa Empati.</b>				
3.1	Perduli terhadap lingkungan dan alam.			√	
3.2	Menolong anak yang membutuhkan bantuan.			√	
3.3	Mengetahui perasaan temannya dan meresponnya			√	
<b>B</b>	<b>Perkembangan Sains</b>				
<b>1</b>	<b>Mengingat.</b>				
1.1	Menyebutkan ciri-ciri tanaman dan hewan dan menceritakan kehidupan tanaman dan hewan tersebut (makanan, tempat tinggal, berkembang biaknya, dan manfaatnya bagi makhluk hidup lainnya).			√	
1.2	Mampu menunjukkan benda-benda yang			√	
1.3	Mampu mengidentifikasi benda benda yang ada diligkungan sekitar			√	
<b>2</b>	<b>Memahami.</b>				
2.1	Mau bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekitarnya.			√	
2.2	Mampu menjelaskan keadaan lingkungan sekitar secara sederhana			√	
2.3	Mampu bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekitarnya				√

2.4	Mampu menunjukkan dan menjelaskan kejanggalan suatu gambar				✓
<b>3</b>	<b>Menerapkan.</b>				
3.1	Mau mengenal makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitar.				✓
3.2	Mampu bermain Simbolik dengan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar				✓
<b>4</b>	<b>Menganalisis.</b>				
4.1	Mampu menceritakan asal mula terjadinya sesuatu.			✓	
4.2	Mau mencoba dan mengetahui pencampuran warna.			✓	
4.3	Mampu mengurutkan benda berdasarkan Ukuran dan jarak			✓	
4.4	Mampu mengelompokkan benda yang sama			✓	
4.5	Mampu Membilang banyak dan sedikit				✓
<b>5</b>	<b>Menilai.</b>				
5.1	Mampu menyusun potongan-potongan menjadi sebuah bentuk.				✓
5.2	Mampu memasang benda sesuai dengan kondisi dan situasi				✓
<b>6</b>	<b>Mencipta.</b>				
6.1	Mampu membuat hasta karya.				✓
6.2	Mampu membuat hastakarya				✓

**PENILAIAN****Lembar Observasi Perkembangan Emosi & Sains Anak**

Nama Anak : Syafira Nafisa

Jenis Kelamin :Perempuan

Kelas : A

Usia : 5,3 tahun

Cara pengisian :

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

NO	Program Pengembangan	Penilaian			
A	Perkembangan Emosi	BB	MB	BSH	BSB
1	<b>Mengendalikan Perasaan.</b>				
1.1	Mau menunggu giliran (Sabar menunggu giliran).			✓	
1.2	Mau mendengarkan ketika orang lain berbicara.			✓	
1.3	Dapat Bersikap tenang, tidak lekas marah dan dapat menunda keinginan			✓	
1.4	Mau berpisah dengan orang tuanya dan tidak menangis ketika berpisah			✓	
1.5	Dapat dibujuk			✓	
1.6	Tidak cengeng			✓	
2	<b>Mengekspresikan Emosi Sesuai Dengan Kondisi Yang Ada (senang, sedih, antusias, marah dsb).</b>				
2.1	Senang ketika mendapatkan sesuatu.				✓
2.2	Sedih ketika kehilangan sesuatu.			✓	
2.3	Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan.			✓	
3	<b>Menunjukkan Rasa Empati.</b>				
3.1	Perduli terhadap lingkungan dan alam.			✓	
3.2	Menolong anak yang membutuhkan bantuan.			✓	
3.3	Mengetahui perasaan temannya dan meresponnya			✓	
B	<b>Perkembangan Sains</b>				
1	<b>Mengingat.</b>				



1.1	Menyebutkan ciri-ciri tanaman dan hewan dan menceritakan kehidupan tanaman dan hewan tersebut (makanan, tempat tinggal, berkembang biaknya, dan manfaatnya bagi makhluk hidup lainnya).				✓
1.2	Mampu menunjukkan benda-benda yang				✓
1.3	Mampu mengidentifikasi benda benda yang ada dilingkungan sekitar				✓
<b>2</b>	<b>Memahami.</b>				
2.1	Mau bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekitarnya.				
2.2	Mampu menjelaskan keadaan lingkungan sekitar secara sederhana				
2.3	Mampu bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekitarnya				✓
2.4	Mampu menunjukkan dan menjelaskan kejanggalan suatu gambar				✓
<b>3</b>	<b>Menerapkan.</b>				
3.1	Mau mengenal makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitar.				✓
3.2	Mampu bermain Simbolik dengan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar				✓
<b>4</b>	<b>Menganalisis.</b>				
4.1	Mampu menceritakan asal mula terjadinya sesuatu.			✓	
4.2	Mau mencoba dan mengetahui pencampuran warna.			✓	
4.3	Mampu mengurutkan benda berdasarkan Ukuran dan jarak			✓	
4.4	Mampu mengelompokkan benda yang sama			✓	
4.5	Mampu Membilang banyak dan sedikit				✓
<b>5</b>	<b>Menilai.</b>				
5.1	Mampu menyusun potongan-potongan menjadi sebuah bentuk.				✓
5.2	Mampu memasang benda sesuai dengan kondisi dan situasi				✓
<b>6</b>	<b>Mencipta.</b>				
6.1	Mampu membuat hasta karya.				✓
6.2	Mampu membuat hastakarya				✓

**PENILAIAN****Lembar Observasi Perkembangan Emosi & Sains Anak**

Nama Anak : Alma Kirana Amri

Jenis Kelamin :Perempuan

Kelas : A

Usia : 4,6 tahun

Cara pengisian :

Berilah tanda cek ( √ ) pada kemampuan anak yang diamati dan sesuai kriteria yang sudah di tentukan !

NO	Program Pengembangan	Penilaian			
A	Perkembangan Emosi	BB	MB	BSH	BSB
1	<b>Mengendalikan Perasaan.</b>				
1.1	Mau menunggu giliran (Sabar menunggu giliran).			√	
1.2	Mau mendengarkan ketika orang lain berbicara.			√	
1.3	Dapat Bersikap tenang, tidak lekas marah dan dapat menunda keinginan			√	
1.4	Mau berpisah dengan orang tuanya dan tidak menangis ketika berpisah				√
1.5	Dapat dibujuk			√	
1.6	Tidak cengeng				√
2	<b>Mengekspresikan Emosi Sesuai Dengan Kondisi Yang Ada (senang, sedih, antusias, marah dsb).</b>				
2.1	Senang ketika mendapatkan sesuatu.			√	
2.2	Sedih ketika kehilangan sesuatu.			√	√
2.3	Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan.			√	√
3	<b>Menunjukkan Rasa Empati.</b>				
3.1	Perduli terhadap lingkungan dan alam.			√	√
3.2	Menolong anak yang membutuhkan bantuan.			√	√
3.3	Mengetahui perasaan temannya dan meresponnya			√	√
B	<b>Perkembangan Sains</b>				
1	<b>Mengingat.</b>				

1.1	Menyebutkan ciri-ciri tanaman dan hewan dan menceritakan kehidupan tanaman dan hewan tersebut (makanan, tempat tinggal, berkembang biaknya, dan manfaatnya bagi makhluk hidup lainnya).				✓
1.2	Mampu menunjukkan benda-benda yang				✓
1.3	Mampu mengidentifikasi benda benda yang ada dilingkungan sekitar			✓	
<b>2</b>	<b>Memahami.</b>				
2.1	Mau bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekitarnya.				✓
2.2	Mampu menjelaskan keadaan lingkungan sekitar secara sederhana				✓
2.3	Mampu bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekitarnya				✓
2.4	Mampu menunjukkan dan menjelaskan kejanggalan suatu gambar			✓	
<b>3</b>	<b>Menerapkan.</b>				
3.1	Mau mengenal makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitar.			✓	
3.2	Mampu bermain Simbolik dengan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar			✓	
<b>4</b>	<b>Menganalisis.</b>				
4.1	Mampu menceritakan asal mula terjadinya sesuatu.			✓	
4.2	Mau mencoba dan mengetahui pencampuran warna.				✓
4.3	Mampu mengurutkan benda berdasarkan Ukuran dan jarak				✓
4.4	Mampu mengelompokkan benda yang sama				✓
4.5	Mampu Membilang banyak dan sedikit				✓
<b>5</b>	<b>Menilai.</b>				
5.1	Mampu menyusun potongan-potongan menjadi sebuah bentuk.			✓	
5.2	Mampu memasang benda sesuai dengan kondisi dan situasi			✓	
<b>6</b>	<b>Mencipta.</b>				
6.1	Mampu membuat hasta karya.				✓
6.2	Mampu membuat hastakarya				✓

**PENILAIAN****Lembar Observasi Perkembangan Emosi & Sains Anak**

Nama Anak : Ariq Kahfi Putra Daulay

Jenis Kelamin : Laki-laki

Kelas : A

Usia : 4,1 tahun

Cara pengisian :

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

NO	Program Pengembangan	Penilaian			
A	Perkembangan Emosi	BB	MB	BSH	BSB
1	<b>Mengendalikan Perasaan.</b>				
1.1	Mau menunggu giliran (Sabar menunggu giliran).			✓	
1.2	Mau mendengarkan ketika orang lain berbicara.			✓	
1.3	Dapat Bersikap tenang, tidak lekas marah dan dapat menunda keinginan			✓	
1.4	Mau berpisah dengan orang tuanya dan tidak menangis ketika berpisah				✓
1.5	Dapat dibujuk			✓	
1.6	Tidak cengeng				✓
2	<b>Mengekspresikan Emosi Sesuai Dengan Kondisi Yang Ada (senang, sedih, antusias, marah dsb).</b>				
2.1	Senang ketika mendapatkan sesuatu.			✓	
2.2	Sedih ketika kehilangan sesuatu.			✓	
2.3	Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan.			✓	
3	<b>Menunjukkan Rasa Empati.</b>				
3.1	Perduli terhadap lingkungan dan alam.				✓
3.2	Menolong anak yang membutuhkan bantuan.				✓
3.3	Mengetahui perasaan temannya dan meresponnya				✓
B	<b>Perkembangan Sains</b>				
1	<b>Mengingat.</b>				

1.1	Menyebutkan ciri-ciri tanaman dan hewan dan menceritakan kehidupan tanaman dan hewan tersebut (makanan, tempat tinggal, berkembang biaknya, dan manfaatnya bagi makhluk hidup lainnya).				✓
1.2	Mampu menunjukkan benda-benda yang				✓
1.3	Mampu mengidentifikasi benda benda yang ada dilingkungan sekitar			✓	
<b>2</b>	<b>Memahami.</b>				
2.1	Mau bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekitarnya.				✓
2.2	Mampu menjelaskan keadaan lingkungan sekitar secara sederhana				✓
2.3	Mampu bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekitarnya				✓
2.4	Mampu menunjukkan dan menjelaskan kejanggalan suatu gambar			✓	
<b>3</b>	<b>Menerapkan.</b>				
3.1	Mau mengenal makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitar.			✓	
3.2	Mampu bermain Simbolik dengan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar			✓	
<b>4</b>	<b>Menganalisis.</b>				
4.1	Mampu menceritakan asal mula terjadinya sesuatu.			✓	
4.2	Mau mencoba dan mengetahui pencampuran warna.				✓
4.3	Mampu mengurutkan benda berdasarkan Ukuran dan jarak				✓
4.4	Mampu mengelompokkan benda yang sama				✓
4.5	Mampu Membilang banyak dan sedikit				✓
<b>5</b>	<b>Menilai.</b>				
5.1	Mampu menyusun potongan-potongan menjadi sebuah bentuk.			✓	
5.2	Mampu memasang benda sesuai dengan kondisi dan situasi			✓	
<b>6</b>	<b>Mencipta.</b>				
6.1	Mampu membuat hasta karya.				✓
6.2	Mampu membuat hastakarya				✓

Keterangan :

- 5. BB : 0-25%
- 6. MB : 26-50%
- 7. BSH : 51-75%
- 8. BSB : 76-100%



**Panduan Penilaian**

<b>Kategori</b>	<b>Hasil Pengamatan</b>
Belum Berkembang (BB)	3. Tidak mau melakukan kegiatan. 4. Masih Ragu-ragu.
Mulai Berkembang (MB)	3. Mulai mengikuti kegiatan. 4. Mulai mengekspresikan diri dalam kegiatan.
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3. Mampu melakukan dengan baik setiap kegiatan. 4. Mengikuti instruksi dengan baik.
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4. Tidak terpaku pada instruksi. 5. Melakukan semua kegiatan lebih cepat. 6. Berani memulai hal baru.

## DAFTAR PENILAIAN

(tanpa perlakuan )

NO	Program pengembangan	Hudan	Rajan	Isa	Queen
<b>A</b>	<b>Perkembangan Emosi</b>				
<b>1</b>	<b>Mengendalikan Perasaan.</b>				
1.1	Mau menunggu giliran (Sabar menunggu giliran).	2	3	2	1
1.2	Mau mendengarkan ketika orang lain berbicara.	1	3	2	2
1.3	Dapat Bersikap tenang, tidak lekas marah dan dapat menunda keinginan	1	2	2	1
1.4	Mau berpisah dengan orang tuanya dan tidak menangis ketika berpisah	1	3	2	3
1.5	Dapat dibujuk	1	3	2	2
1.6	Tidak cengeng	1	2	1	2
<b>2</b>	<b>Mengekspresikan Emosi Sesuai Dengan Kondisi Yang Ada (senang, sedih, antusias, marah dsb).</b>				
2.1	Senang ketika mendapatkan sesuatu.	2	3	4	3
2.2	Sedih ketika kehilangan sesuatu.	2	3	3	3
2.3	Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan.	1	2	1	1
<b>3</b>	<b>Menunjukkan Rasa Empati.</b>				
3.1	Perduli terhadap lingkungan dan alam.	1	2	2	1
3.2	Menolong anak yang membutuhkan bantuan.	1	1	2	1
3.3	Mengetahui perasaan temannya dan meresponnya	1	1	3	2
<b>B</b>	<b>Perkembangan Sains</b>				
<b>1</b>	<b>Mengingat.</b>				
1.1	Menyebutkan ciri-ciri tanaman dan hewan dan menceritakan kehidupan tanaman dan hewan tersebut (makanan, tempat tinggal, berkembang biaknya, dan manfaatnya bagi makhluk hidup lainnya).	2	3	3	3
1.2	Mampu menunjukkan benda-benda yang	2	3	3	3

1.3	Mampu mengidentifikasi benda benda yang ada dilingkungan sekitar	1	3	3	3
<b>2</b>	<b>Memahami.</b>				
2.1	Mau bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekitarnya.	1	2	2	3
2.2	Mampu menjelaskan keadaan lingkungan sekitar secara sederhana	3	1	2	3
2.3	Mampu bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekitarnya	2	1	3	3
2.4	Mampu menunjukkan dan menjelaskan kejanggalan suatu gambar	1	1	2	3
<b>3</b>	<b>Menerapkan.</b>				
3.1	Mau mengenal makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitar.	2	2	3	3
3.2	Mampu bermain Simbolik dengan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar	2	2	3	3
<b>4</b>	<b>Menganalisis.</b>				
4.1	Mampu menceritakan asal mula terjadinya sesuatu.	1	2	1	3
4.2	Mau mencoba dan mengetahui pencampuran warna.	3	2	3	3
4.3	Mampu mengurutkan benda berdasarkan Ukuran dan jarak	2	2	3	3
4.4	Mampu mengelompokkan benda yang sama	2	2	3	3
4.5	Mampu Membilang banyak dan sedikit	1	2	2	3
<b>5</b>	<b>Menilai.</b>				
5.1	Mampu menyusun potongan-potongan menjadi sebuah bentuk.	1	2	2	3
5.2	Mampu memasangkan benda sesuai dengan kondisi dan situasi	1	2	2	3
<b>6</b>	<b>Mencipta.</b>				
6.1	Mampu membuat hasta karya.	1	2	1	2
6.2	Mampu membuat hastakarya	1	2	1	2
	<b>Jumlah</b>	<b>42</b>	<b>64</b>	<b>65</b>	<b>74</b>
		1,5	2,8	2,9	3.2

## DAFTAR PENILAIAN PRETEST

(tidak adanya perlakuan )

NO	Program pengembangan	Ariqh	Alma	Syafira	Naura
<b>A</b>	<b>Perkembangan Emosi</b>				
<b>1</b>	<b>Mengendalikan Perasaan.</b>				
1.1	Mau menunggu giliran (Sabar menunggu giliran).	3	3	3	3
1.2	Mau mendengarkan ketika orang lain berbicara.	3	3	3	3
1.3	Dapat Bersikap tenang, tidak lekas marah dan dapat menunda keinginan	4	3	3	4
1.4	Mau berpisah dengan orang tuanya dan tidak menangis ketika berpisah	3	4	3	3
1.5	Dapat dibujuk	3	3	3	3
1.6	Tidak cengeng	2	4	4	3
<b>2</b>	<b>Mengekspresikan Emosi Sesuai Dengan Kondisi Yang Ada (senang, sedih, antusias, marah dsb).</b>				
2.1	Senang ketika mendapatkan sesuatu.	3	3	3	4
2.2	Sedih ketika kehilangan sesuatu.	3	4	3	2
2.3	Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan.	3	4	3	3
<b>3</b>	<b>Menunjukkan Rasa Empati.</b>				
3.1	Perduli terhadap lingkungan dan alam.	2	3	2	2
3.2	Menolong anak yang membutuhkan bantuan.	2	3	2	2
3.3	Mengetahui perasaan temannya dan meresponnya	2	3	3	2
<b>B</b>	<b>Perkembangan Sains</b>				
<b>1</b>	<b>Mengingat.</b>				
1.1	Menyebutkan ciri-ciri tanaman dan hewan dan menceritakan kehidupan tanaman dan hewan tersebut (makanan, tempat tinggal, berkembang biaknya, dan manfaatnya bagi makhluk hidup lainnya).	2	4	3	3

1.2	Mampu menunjukkan benda-benda yang	2	4	3	3
1.3	Mampu mengidentifikasi benda benda yang ada dilingkungan sekitar	2	4	3	2
<b>2</b>	<b>Memahami.</b>				
2.1	Mau bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekitarnya.	2	4	3	2
2.2	Mampu menjelaskan keadaan lingkungan sekitar secara sederhana	2	4	2	3
2.3	Mampu bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekitarnya	2	4	3	2
2.4	Mampu menunjukkan dan menjelaskan kejanggalan suatu gambar	2	3	2	2
<b>3</b>	<b>Menerapkan.</b>				
3.1	Mau mengenal makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitar.	3	3	3	2
3.2	Mampu bermain Simbolik dengan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar	2	3	3	2
<b>4</b>	<b>Menganalisis.</b>				
4.1	Mampu menceritakan asal mula terjadinya sesuatu.	1	3	2	2
4.2	Mau mencoba dan mengetahui pencampuran warna.	1	4	3	2
4.3	Mampu mengurutkan benda berdasarkan Ukuran dan jarak	3	4	2	2
4.4	Mampu mengelompokkan benda yang sama	3	4	3	3
4.5	Mampu Membilang banyak dan sedikit	3	4	2	3
<b>5</b>	<b>Menilai.</b>				
5.1	Mampu menyusun potongan-potongan menjadi sebuah bentuk.	1	3	3	3
5.2	Mampu memasang benda sesuai dengan kondisi dan situasi	2	3	2	3
<b>6</b>	<b>Mencipta.</b>				
6.1	Mampu membuat hasta karya.	2	4	2	3
6.2	Mampu membuat hastakarya	2	4	2	3
	<b>Jumlah</b>	<b>42</b>	<b>64</b>	<b>65</b>	<b>74</b>
		1,5	2,8	2,9	3.2



## DAFTAR PENILAIAN POSTEST

(adanya perlakuan )

NO	Program pengembangan	Ariqh	Alma	Syafira	Naura
<b>A</b>	<b>Perkembangan Emosi</b>				
<b>1</b>	<b>Mengendalikan Perasaan.</b>				
1.1	Mau menunggu giliran (Sabar menunggu giliran).	3	3	3	3
1.2	Mau mendengarkan ketika orang lain berbicara.	3	3	3	3
1.3	Dapat Bersikap tenang, tidak lekas marah dan dapat menunda keinginan	4	3	3	4
1.4	Mau berpisah dengan orang tuanya dan tidak menangis ketika berpisah	3	4	3	4
1.5	Dapat dibujuk	4	3	3	3
1.6	Tidak cengeng	4	3	4	3
<b>2</b>	<b>Mengekspresikan Emosi Sesuai Dengan Kondisi Yang Ada (senang, sedih, antusias, marah dsb).</b>				
2.1	Senang ketika mendapatkan sesuatu.	4	4	4	4
2.2	Sedih ketika kehilangan sesuatu.	4	4	3	4
2.3	Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan.	4	4	3	3
<b>3</b>	<b>Menunjukkan Rasa Empati.</b>				
3.1	Perduli terhadap lingkungan dan alam.	4	4	3	4
3.2	Menolong anak yang membutuhkan bantuan.	4	4	3	3
3.3	Mengetahui perasaan temannya dan meresponnya	3	4	3	3
<b>B</b>	<b>Perkembangan Sains</b>				
<b>1</b>	<b>Mengingat.</b>				
1.1	Menyebutkan ciri-ciri tanaman dan hewan dan menceritakan kehidupan tanaman dan hewan tersebut (makanan, tempat tinggal, berkembang biaknya, dan	3	4	4	3

	manfaatnya bagi makhluk hidup lainnya).				
1.2	Mampu menunjukkan benda-benda yang	4	4	4	3
1.3	Mampu mengidentifikasi benda benda yang ada dilingkungan sekitar	4	4	3	4
<b>2</b>	<b>Memahami.</b>				
2.1	Mau bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekitarnya.	3	4	3	4
2.2	Mampu menjelaskan keadaan lingkungan sekitar secara sederhana	3	4	4	3
2.3	Mampu bertanya dan menjawab mengenai kejadian sederhana dilingkungan sekitarnya	3	4	3	3
2.4	Mampu menunjukkan dan menjelaskan kegagalan suatu gambar	3	3	4	3
<b>3</b>	<b>Menerapkan.</b>				
3.1	Mau mengenal makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitar.	3	3	3	4
3.2	Mampu bermain Simbolik dengan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar	3	3	3	4
<b>4</b>	<b>Menganalisis.</b>				
4.1	Mampu menceritakan asal mula terjadinya sesuatu.	4	4	4	4
4.2	Mau mencoba dan mengetahui pencampuran warna.	4	4	3	4
4.3	Mampu mengurutkan benda berdasarkan Ukuran dan jarak	3	4	4	3
4.4	Mampu mengelompokkan benda yang sama	3	4	3	3
4.5	Mampu Membilang banyak dan sedikit	3	4	4	3
<b>5</b>	<b>Menilai.</b>				
5.1	Mampu menyusun potongan-potongan menjadi sebuah bentuk.	3	3	3	3
5.2	Mampu memasang benda sesuai dengan kondisi dan situasi	3	3	3	3
<b>6</b>	<b>Mencipta.</b>				
6.1	Mampu membuat hasta karya.	3	4	4	3
6.2	Mampu membuat hastakarya	3	4	3	3
	<b>Jumlah</b>	102	110	100	101
		3.5	3.8	3	3.4