

**PENGARUH *CREATIVE ART* KOLASE DAN KREATIVITAS
TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK
USIA DINI DI RA WILDAN**

TESIS

OLEH

**JULITA DESIANA PANGGABEAN
NPM. 161804107**



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

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 30/9/25

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)30/9/25

**PENGARUH *CREATIVE ART* KOLASE DAN KREATIVITAS
TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK
USIA DINI DI RA WILDAN**

TESIS

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



**OLEH
JULITA DESIANA PANGGABEAN
NPM. 161804107**

**PROGRAM MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
M E D A N
2018**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 30/9/25

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

**UNIVERSITAS MEDAN AREA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PSIKOLOGI**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Pengaruh *Creative Art* Kolase dan Kreativitas Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal (RA) Wildan
N a m a : Julita Desiana Panggabean
N I M : 161804107

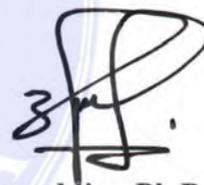
Menyetujui

Pembimbing I



Dr. M. Rajab Lubis.,M.S.

Pembimbing II



Hasanuddin., Ph.D.

**Ketua Program Studi
Magister Psikologi**



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

Direktur



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

PERNYATAAN

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

Medan, Mei 2019



Julita Desiana Panggabean



KATA PENGANTAR

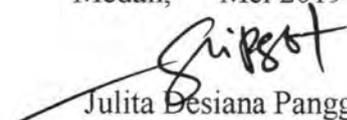
Terpujilah Tuhan Yang Maha Esa pemilik hidup ini, yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tesis yang berjudul “**PENGARUH *CREATIVE ART* KOLASE DAN KREATIVITAS TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI RAUDHATUL ATHFAL (RA) WILDAN**”. Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

Penulisan ini diajukan dibawah bimbingan dua dosen pembimbing yaitu: Bapak Dr. Rajab Lubis, Ms dan Bapak Drs. Hasanuddin, Ph.D. Penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada beliau yang telah memberikan bimbingan dan dukungan selama penyusunan tesis ini.

Ada banyak tahapan proses yang penulis alami selama penulisan Tesis ini sehingga tesis ini dapat diselesaikan dengan baik. Dalam proses intelektual, penulis sebagai pribadi sekaligus tenaga kependidikan yang harus terus belajar dari beberapa refleksi pendidikan, sehingga penulis menemukan tesis sederhana ini yang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi tenaga pendidik, pengelola lembaga satuan PAUD yang membelajarkan anak usia dini.

Penulis menyadari bahwa Tesis ini masih banyak kekurangannya, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis membuka diri untuk menerima saran maupun kritikan yang konstruktif, dari para pembaca demi penyempurnaannya dalam upaya menambah khasanah pengetahuan dan bobot dari Tesis ini. Semoga Tesis ini dapat bermanfaat, baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun bagi dunia usaha dan pemerintah.

Medan, Mei 2019


Julita Desiana Panggabean

UCAPAN TERIMA KASIH

Terpujilah Tuhan Pencipta segalaanya yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul "Pengaruh *Creative Art* Kolase dan Kreativitas Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal (RA) Wildan Medan Sunggal"

Dalam penyusunan Tesis ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan materil maupun dukungan moril dan membimbing (penulisan) dari berbagai pihak. Untuk itu penghargaan dan ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Rektor Universitas Medan Area, Prof. Dr. Dadan Ramdan.,M.Eng.,M.Sc.
2. Direktur Pascasarjana Universitas Medan Area, Prof. Dr. Ir. Hj. Retna Astuti Kuswardani, MS
3. Ketua Program Studi Magister Psikologi, Prof. Dr. Sri Milfayetty,MS.Kons.,S.Psi.
4. Komisi Pembimbing : Dr. M. Rajab Lubis.,MS. dan Drs. Hasanuddin., Ph.D
5. Bapakku tercinta (Alm) Wickler Panggabean dan Mamaku terkasih (Almh) Eslina Munthe
6. Suamiku tercinta Pantur Lumban Gaol, S.Pd, S.Kom dan anakku tersayang Nasya Abigail Lumban Gaol
7. Rekan-rekan mahasiswa Pascasarjana Universitas Medan Area seangkatan 2017.
8. Seluruh staff/pegawai Pascasarjana Universitas Medan Area.
9. Kepala sekolah, Guru-guru, dan Anak-anak RA Wildan Medan Sunggal
10. Rekan sejawat di BPPAUD dan Dikmas Sumatera Utara
11. Dan sanak saudara yang telah memberi dukungan doa, dana, dan daya sehingga selesai tersusunnya tesis ini.

ABSTRAK

Julita Desiana Panggabean. Pengaruh *Creative Art* Kolase Dan Kreativitas Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal (RA) Wildan. Magister Psikologi Universitas Medan Area, 2019

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh perkembangan motorik halus pada anak usia dini dengan menggunakan *creative art* kolase di Lembaga PAUD RA Wildan, untuk mengetahui kreativitas pada anak usia dini pada *creative art* kolase dengan bermain konvensional di Lembaga PAUD RA Wildan, untuk mengetahui pengaruh *creative art* kolase dan kreativitas secara bersama-sama terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia dini di Lembaga PAUD RA Wildan. Metode penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan analisis data melalui pendekatan kuantitatif. Populasi seluruh anak usia dini yang ada di PAUD RA Wildan berjumlah 30 anak tahun pembelajaran 2018/2019, dan sampel yang digunakan adalah keseluruhan populasi.

Variabel independent yang digunakan dalam penelitian ini *creative art* kolase, sedangkan variabel dependennya adalah perkembangan motorik halus. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan perangkat tes parametrik karena asumsi yang melandasi penggunaannya terpenuhi sehingga perangkat tes tersebut sangat kuat untuk menguji hipotesis nol. Hasil temuan pada penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan perkembangan motorik halus dan kreativitas pada anak yang mendapatkan perlakuan melalui kegiatan *creative art* kolase pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Terdapat perbedaan yang signifikan antara perkembangan motorik halus pada anak usia dini dengan *creative art* kolase dibandingkan dengan bermain konvensional di PAUD RA Wildan.

Kata Kunci : *Creative Art* Kolase, Perkembangan motorik halus, Kreativitas

ABSTRACT

Julita Desiana Panggabean. Effects of Creative Art Collage and Creativity on Fine Motoric Development of Early Childhood in Raudhatul Athfal (RA) Wildan. Magister Psycology University of Medan Area, 2019

This study aims to determine the effect of fine motor development in early childhood using creative art collage at RA Wildan Early childhood education programs Institute, to find out creativity in early childhood in creative art collages by playing conventionally in RA Wildan PAUD Institute, to find out the influence of creative art collages and creativity together towards fine motor development in early childhood at RA Wildan PAUD Institution. This research method uses the quasi-experimental method with the pretest and posttest design in the experimental class and the control class, by analyzing the data through a quantitative approach. The population of all early childhood in RA Wildan Early childhood education programs is 30 children in the 2018/2019 learning year, and the sample used is the entire population.

The independent variable used in this study is creative art collage, while the dependent variable is fine motor development. The data collection technique uses a parametric test tool because the assumptions underlying its use are met so that the test kit is very strong to test the null hypothesis. The findings of the study showed that there were significant differences in fine motor development and creativity in children who were treated through creative art collages in the experimental class compared to the control class. There was a significant difference between fine motor development in early childhood and creative art collage compared to playing conventionally in Early childhood education Raudhatul Athfal Wildan programs.

Keywords: Creative art collage, fine motor development, creativity

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	14
1.3 Pembatasan Masalah.....	14
1.4 Rumusan Masalah.....	15
1.5 Tujuan Penelitian.....	15
1.6 Manfaat Penelitian.....	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teoretis.....	18
2.1.1 Konsep Perkembangan Motorik Halus Halus.....	18
2.1.1.1 Aspek-aspek Perkembangan Motorik Halus Halus.....	21
2.1.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus.....	24
2.1.2 Creative Art Kolase.....	28
2.1.2.1 Creative Art.....	28
2.1.2.2 Konsep Kolase.....	30
2.1.2.3 Jenis Kolase.....	33
2.1.2.4 Aspek Kolase.....	37
2.1.3 Konsep Kreativitas.....	38
2.1.3.1 Aspek Kreativitas.....	41
2.1.3.2 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas.....	45
2.1.3.3 Perkembangan Kreativitas Anak.....	47
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	50
2.3 Kerangka Konseptual.....	54
2.3.1 Pengaruh Creative Art terhadap Motorik Halus Anak.....	54
2.3.2 Pengaruh Motorik Halus Terhadap Kreativitas Anak.....	55
2.4 Hipotesis Penelitian.....	57
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	58
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian.....	58
3.2.1 Populasi Penelitian.....	58
3.2.2 Sampel Penelitian.....	58

3.3 Defenisi Operasional.....	59
3.3.1 Variabel Bebas.....	59
3.3.2 Variabel Moderator.....	60
3.3.3 Variabel Terikat.....	60
3.4 Pendekatan Penelitian.....	61
3.5 Desain Penelitian.....	62
3.6 Pengontrolan Perlakuan.....	63
3.6.1 Pengontrolan Variabel Internal.....	63
3.6.2 Pengontrolan Variabel Eksternal.....	64
3.7 Validitas Internal dan Eksternal.....	64
3.7.1 Validitas Internal.....	64
3.7.2 Validitas Eksternal.....	65
3.8 Prosedur dan Pelaksanaan Perlakuan.....	66
3.8.1 Prosedur Perlakuan.....	66
3.8.2 Pelaksanaan Perlakuan.....	66
3.9 Instrumen Penelitian.....	69
3.9.1 Tes Perkembangan Motorik Halus Halus.....	69
3.9.2 Lembar Observasi Perkembangan Motorik Halus Halus.....	72
3.10 Teknik Pengumpulan Data.....	74
3.11 Ujicoba Instrumen.....	74
3.12 Teknik Analisis Data.....	79
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	81
4.1.1 Hasil Uji Instrumen Penelitian.....	81
4.1.1.1 Uji Validatas dan Reliabilitas Kelas Eksperimen.....	81
4.1.1.2 Uji Validatas dan Reliabilitas Kelas Kontrol.....	82
4.1.2 Hasil Penelitian Deskriptif.....	83
4.1.2.1 Deskriptif Jawaban Variabel Y.....	83
4.1.2.2 Deskripsi Jawaban Variabel X 1.....	89
4.1.3 Hasil Uji Perbandingan.....	95
4.1.3.1 Perbandingan Variabel Y dengan Variabel X pada kegiatan konvensional.....	95
4.1.3.2 Perbandingan Kreativitas X dengan Variabel Y pada Kgiatan Konvensional.....	99
4.2 Pembahasan.....	102
4.2.1 Motorik Halus Lebih Tinggi dengan Kegiatan Creative Art Dibandingkan dengan Kegiatan Konvensional.....	102
4.2.2 Motorik Halus dengan Kreativitas Lebih Tinggi dibandingkan anak yang memiliki Kreativitas Rendah.....	103
4.2.3 Terdapat Interaksi antara Creative Art Kolase dan Kreativitas Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak.....	103
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	107
5.2 Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	<i>Halaman</i>
Tabel 3.1 Desain Penelitian	62
Tabel 3.2 Rubrik Penilaian Perkembangan Motorik Halus Halus.....	70
Tabel 3.3 Kategori Penilaian.....	72
Tabel 3.4 Lembar Observasi	72
Tabel 3.5 Validitas Hasil Perkembangan Kreativitas	76
Tabel 3.6 Ringkasan Hasil Perhitungan Validitas Soal Hasil Kreativitas	78
Tabel 4.1 Hasil Validitas dan Reliabilitas <i>creative art</i> Kolase kelas eksperimen	81
Tabel 4.2 Hasil Validitas dan Reliabilitas Konvensional kelas Kontrol	82
Tabel 4.3 Gambaran Perkembangan Motorik Halus pada aspek Menggenggam di Kelas eksperimen	83
Tabel 4.4 Gambaran Perkembangan Motorik Halus pada aspek Memegang di Kelas eksperimen	84
Tabel 4.5 Gambaran Perkembangan Motorik Halus pada aspek Memisahkan di Kelas eksperimen.....	85
Tabel 4.6 Gambaran Perkembangan Motorik Halus pada aspek Menggunting dengan jari di Kelas eksperimen.....	86
Tabel 4.7 Gambaran Perkembangan Motorik Halus pada aspek Menggenggam di kelas Kontrol	86
Tabel 4.8 Gambaran Perkembangan Motorik Halus pada aspek Memegang di kelas Kontrol	87
Tabel 4.9 Gambaran Perkembangan Motorik Halus pada aspek	

Memisahkan di kelas Kontrol	88
Tabel 4.10 Gambaran Perkembangan Motorik Halus pada aspek	
Menggunting dengan jari di kelas Kontrol	89
Tabel 4.11 Gambaran Kreativitas Kolase pada aspek	
Titik dan Bintik di kelas eksperimen	90
Tabel 4.12 Gambaran Kreativitas Kolase pada aspek	
Garis di kelas eksperimen	90
Tabel 4.13 Gambaran Kreativitas Kolase pada aspek	
Bidang di kelas eksperimen	91
Tabel 4.14 Gambaran Kreativitas Kolase pada aspek	
Warna di kelas eksperimen	92
Tabel 4.15 Gambaran Kreativitas Kolase pada aspek	
Titik dan Bintik di kelas Kontrol	93
Tabel 4.16 Gambaran Kreativitas Kolase pada aspek	
Garis di kelas Kontrol	93
Tabel 4.17 Gambaran Kreativitas Kolase pada aspek	
Bidang di kelas Kontrol	94
Tabel 4.18 Gambaran Kreativitas Kolase pada aspek	
Warna di kelas Kontrol	95
Tabel 4.19 Uji Normalitas data Perkembangan Motorik Halus	
dengan <i>creative art</i> Kolase dibanding dengan	
kegiatan Konvensional	96
Tabel 4.20 Uji Homogenitas data Perkembangan Motorik Halus	

dengan <i>creative art</i> Kolase dibanding dengan kegiatan Konvensional.....	97
Tabel 4.21 Uji Perbandingan antara perkembangan Motorik Halus dengan <i>creative art</i> Kolase dibanding dengan kegiatan Konvensional.....	98
Tabel 4.22 Uji Normalitas data Perkembangan Motorik Halus dengan <i>creative art</i> Kolase dibanding dengan kegiatan konvensional.....	99
Tabel 4.23 Uji Homogenitas data Kreativitas dengan <i>creative art</i> Kolase dibanding dengan kegiatan Konvensional.....	100
Tabel 4.24 Uji Perbandingan Kreativitas dengan <i>creative art</i> Kolase dibanding dengan kegiatan Konvensional	101

DAFTAR LAMPIRAN

	<i>Halaman</i>
1. Kuesiner/Instrumen Penelitian	113
2. Hasil Analisis Data	113
3. RPPH Perlakuan	118
4. Surat Permohonan Izin Penelitian	142
5. Surat Keterangan Pelaksanaan/Selesai Penelitian	143
6. Dokumentasi Lapangan	144



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir sampai usia enam tahun, yang dilakukan secara menyeluruh mencakup semua aspek perkembangan dengan memberikan stimulasi terhadap perkembangan jasmani dan rohani agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar kehidupan tahap berikutnya (Sudarna, 2014: 1). Program PAUD dilaksanakan baik pada lembaga pendidikan maupun satuan pendidikan dalam bentuk layanan program Taman Kanak-kanak/Raudatul Athfal (RA)/Bustanul Atfal (BA), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan Satuan PAUD Sejenis (SPS) dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD yang mengatur pengelolaan dan penyelenggaraan PAUD di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia selanjutnya disebut standar PAUD. Dalam BAB II mengatur tentang lingkup, fungsi, dan tujuan pada pasal 2 dinyatakan standar PAUD terdiri atas: a) Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak; b) Standar Isi; c) Standar Proses; d) Standar Penilaian; e)

Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan; f) Standar Sarana dan Prasarana; g) Standar Pengelolaan; dan h). Standar Pembiayaan. Standar PAUD bertujuan menjamin mutu pendidikan anak usia dini dalam rangka memberikan landasan untuk: a) melakukan stimulan pendidikan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak; b) mengoptimalkan perkembangan anak secara holistik dan integratif; dan c) mempersiapkan pembentukan sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak. Rentang usia berdasarkan keunikan dalam tingkat pertumbuhan dan perkembangannya di Indonesia, pentahapan usia dalam STPPA terdiri dari:

- a. Tahap usia lahir - 2 tahun, terdiri atas kelompok usia: Lahir - 3 bulan, 3- 6 bulan, 6 - 9 bulan, 9 -12 bulan, 12 - 18 bulan, 18 - 24 bulan;
- b. Tahap usia 2-4 tahun, terdiri atas kelompok usia: 2-3 tahun dan 3-4 tahun; dan
- c. Tahap usia 4-6 tahun, terdiri atas kelompok usia: 4-5 tahun dan 5-6 tahun. dimana masa usia TK adalah usia 4-5 tahun disebut kelompok A dan usia 5-6 tahun disebut kelompok B.

Batasan yang dipergunakan oleh the National Association For The Education Of Young Children (NAEYC), dan para ahli pada umumnya adalah : “*Early childhood*” anak masa awal adalah anak yang sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun. Jadi mulai dari anak itu lahir hingga ia mencapai umur 6 tahun ia akan dikategorikan sebagai anak usia dini. Fase atau masa ini sebagai *golden age*, dimana semua potensi anak berkembang paling cepat, masa ini sangat

menentukan seperti apa mereka kelak jika dewasa baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasan. Dikutip dari Tina Bruce, *Early Childhood Education*, London, Holder & Stoughton.

PAUD memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal. Konsep tersebut diperkuat oleh fakta yang ditemukan oleh ahli-ahli *neurologi* yang menyatakan bahwa pada saat lahir otak bayi mengandung 100 sampai 200 miliar neuron atau sel saraf yang siap melakukan sambungan antar sel. Sekitar 50% kapasitas kecerdasan manusia telah terjadi ketika usia 4 tahun, 80% telah terjadi ketika berusia 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi 100% ketika anak berusia 8 hingga 18 tahun. Untuk mencapai titik kulminasi masa anak-anak diberikan kegiatan bermain yang dapat merangsang perkembangannya. Ini diperoleh dari pendidikan di Taman Kanak-kanak yang dapat mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran. Menurut Mulyasa (2012: 97) untuk mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran harus diperhatikan antara lain pembelajaran yang menyenangkan, belajar sambil bermain, interaktif, memadukan pembelajaran dengan perkembangan, dan belajar dalam konteks nyata.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru (Baron dalam Munandar, 2012: 21). Teori psikoanalisa Freud dalam psikologi kepribadian memandang kreativitas sebagai hasil pengalaman mengatasi suatu masalah yang dimulai dimasa anak. Biasanya anak yang kreatif

selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur- unsur yang sudah ada sebelumnya, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan suatu masalah.

Menumbuh kembangkan potensi kecerdasan dan kreativitas merupakan salah satu tujuan pendidikan. Semua lembaga pendidikan tentu sudah menyadari peran pendidikan dalam mencerdaskan peserta didik, walaupun dalam implementasinya belum menyentuh semua aspek kecerdasan. Lain halnya dalam kreativitas yang pada umumnya belum menjadi indikator keberhasilan lembaga pendidikan. Dengan dalih mengejar target kurikulum, terkadang lembaga pendidikan tidak segan-segan membatasi berkembangnya kreativitas anak dengan kurang memberi ruang gerak bagi berkembangnya kreativitas.

Perkembangan motorik halus dan kreativitas merupakan dua perkembangan yang saling berhubungan. Jika dihubungkan dengan fenomena yang terjadi ternyata tidak dapat di pungkiri bahwa perkembangan motorik halus berhubungan dengan perkembangan kreativitas. Seperti yang dikemukakan Syamsuddin (2014:80) bahwa perkembangan motorik halus pada umumnya terkait dengan perkembangan kreativitas. Keterlambatan perkembangan motorik halus anak dapat disebabkan berbagai hal, akan tetapi lebih sering disebabkan kurangnya kesempatan anak untuk meningkatkan perkembangan motorik tersebut. Hurlock (dalam Mursyid, 2015:12).

Menurut Jamaris (2006; 14). Perkembangan fisik anak dikategorikan atas motorik halus dan motorik kasar, yang memiliki karakteristik keterampilan koordinasi gerakan motorik. Keterampilan koordinasi motorik atau otot halus menyangkut koordinasi mata dan gerakan jari-jari tangan melakukan berbagai aktivitas. Meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan kelompok otot dan syaraf kecil lainnya serta keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan.

Perkembangan motorik halus dapat dikelompokkan atas beberapa bentuk kemampuan menggunakan jari-jari tangan khususnya ibu jari dan jari telunjuk. Pengelompokan tersebut : (a) menggenggam, (b) memegang, (c) merobek, (d) menggunting. Sedangkan untuk koordinasi mata dengan tangan dikelompokkan atas kemampuan menolong diri sendiri (*self help skill*). Kemampuan ini ditunjukkan melalui kegiatan (1) mencuci tangan, (2) menyisir rambut, (3) menggosok gigi, (4) memakai pakaian, (5) makan dan minum sendiri. (Montolalu, 2009:64, dan Laura & Janet (dalam Novah, 2015:31).

Pengoptimalan pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental distimulasi melalui berbagai aktivitas yang berorientasi pada prinsip pendidikan anak. Aktivitas yang melatih motorik halus terutama dalam pengkoordinasian antara tangan dengan mata dilatih melalui aktivitas seperti : (1) membuka dan menutup wadah bekal, (2) membuka dan memasang kaos kaki, (3) membawa gelas berisi air, (4) membawa beberapa potongan balok tanpa jatuh, (5) menggunting, (6) melipat, (7) menempel, (8) meronce, menganyam dan menjahit, (9) menumpuk mainan, (10) mengupas buah .

Pada usia 4-5 tahun pencapaian perkembangan motorik halus anak pada umumnya hampir sudah mencapai sempurna. Ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam mengkoordinasikan jari-jari tangan dengan mata dan melakukan gerakan rumit, seperti : (a) memasang dan melepas kancing baju, (b) menarik dan menurunkan resleting, (c) mengekspresikan diri melalui kegiatan seni seperti menggambar, menari, mencap, dan lainnya, (d) membuat sesuatu bentuk dengan menggunakan potongan - potongan pada pola yang akan ditempel , (e) membuat potongan guntingan menjadi sesuatu bentuk. Perkembangan motorik merupakan kemampuan dalam mengendalikan gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot terkoordinasi (Hurlock, 1978:150). Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Perkembangan motorik halus adalah perkembangan gerak anak yang meliputi penggunaan otot-otot kecil atau sebagian anggota tubuh tertentu untuk melakukan gerakan. Gerakan motorik halus ini melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan otot-otot kecil yang memerlukan koordinasi yang cermat. Gerak motorik halus merupakan keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan. (Lerner dalam Novan, 2015:31). Keterampilan yang melibatkan gerakan yang lebih diatur dengan halus, seperti keterampilan tangan (Santrock, 2007:217).

Perkembangan motorik halus tangan merupakan kemampuan anak dalam menggunakan jari-jarinya, khususnya ibu jari dan jari telunjuk. Motorik halus anak usia pra sekolah berkembang melalui koordinasi mata dan tangan untuk melakukan aktivitas-aktivitas seperti mengancingkan baju, melukis, memakai sepatu yang bertali dan berbagai aktivitas lain yang diperlukan dalam kegiatan

sehari-hari. Kemampuan motorik kasar dan halus didapatkan anak melalui pengalaman dan akan semakin berkembang dan membuat mereka semakin mampu melakukan kemampuan yang kompleks. Gambaran tingkat pencapaian perkembangan motorik anak usia 4-5 tahun diketahui melalui kemampuan sebagai berikut : a) Mengkoordinasikan jari-jari tangan dengan mata dalam melakukan gerakan lebih rumit dengan baik. b) Memasang dan melepas kancing baju. c) Mengeskpresikan diri melalui kegiatan seni (menggambar, melukis, menari dan lainnya). d) Membuat bentuk dengan lilin dan tanah liat (Novan, 2015:36).

Perkembangan motorik merupakan kemampuan dalam mengendalikan gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot terkoordinasi (Hurlock, 1978:150). Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Perkembangan motorik halus adalah perkembangan gerak anak yang meliputi penggunaan otot-otot kecil atau sebagian anggota tubuh tertentu untuk melakukan gerakan. Gerakan motorik halus ini melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan otot-otot kecil yang memerlukan koordinasi yang cermat. Gerak motorik halus merupakan keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan . (Lerner dalam Novan, 2015:31). Keterampilan yang melibatkan gerakan yang lebih diatur dengan halus, seperti keterampilan tangan (Santrock, 2007:217).

Perkembangan motorik halus tangan merupakan kemampuan anak dalam menggunakan jari-jarinya, khususnya ibu jari dan jari telunjuk. Motorik halus anak usia pra sekolah berkembang melalui koordinasi mata dan tangan untuk melakukan aktivitas-aktivitas seperti mengancingkan baju, melukis, memakai

sepatu yang bertali dan berbagai aktivitas lain yang diperlukan dalam kegiatan sehari-hari. Kemampuan motorik kasar dan halus didapatkan anak melalui pengalaman dan akan semakin berkembang dan membuat mereka semakin mampu melakukan kemampuan yang kompleks. Gambaran tingkat pencapaian perkembangan motorik anak usia 4-5 tahun diketahui melalui kemampuan sebagai berikut : a) Mengkoordinasikan jari-jari tangan dengan mata dalam melakukan gerakan lebih rumit dengan baik. b) Memasang dan melepas kancing baju. c) Mengespresikan diri melalui kegiatan seni (menggambar, melukis, menari dan lainnya). d) Membuat bentuk dengan lilin dan tanah liat (Novan,2015:36).

Permasalahan perkembangan anak-anak saat ini menunjukkan belum semua motorik halusnya berkembang terutama anak-anak berusia 4-5 tahun. Wawancara yang dilakukan pada duapuluh orang guru yang mengajar di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dan Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina yang bergabung di dalam organisasi Himpunan Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia (HIMPAUDI), Kelompok Kegiatan Guru di Kota Medan pada tahun 2017 dan awal tahun 2018, menunjukkan bahwa fenomena keterlambatan perkembangan motorik halus anak ini terjadi. Hampir 50% anak-anak yang berada di Taman Kanak-Kanak kelompok A mengalami keterlambatan perkembangan motorik halus. Sebanyak 50% anak-anak ini belum dapat menggenggam kuat dengan telapak tangannya dan kesulitan memegang dengan jari-jarinya. Demikian juga dengan memegang benda-benda besar maupun benda-benda kecil, merobek dan menggunting masih ada yang mengalami kesulitan. Ditemukan juga anak-anak yang belum mampu mengancing celana sendiri, memakai kaos kaki dan sepatu

sendiri, membuka botol minum dan wadah makanan sendiri, makan dan minum sendiri. Kesulitan membuka bungkus permen, membawa gelas berisi air, mengupas buah, meronce, menganyam dan menjahit. Ditemukan juga anak-anak yang kurang terampil menciptakan sesuatu baik dari segi jenis dan kualitas karya. Rasa ingin tahu rendah, kurang mampu mengekspresikan diri dalam bentuk gambar, lipatan kertas dan sebagainya. Menurut Hurlock (1978) Fenomena keterlambatan ini perkembangan motorik halus ini menunjukkan kecenderungan memberi dampak negatif juga terhadap tugas perkembangan motorik halusnya terhambat, mengalami hambatan juga pada perkembangan keterampilan akademik.

Anak yang terhambat perkembangan motorik halusnya akan mengalami keterhambatan kemauan dan kemampuan untuk mencipta dan berkarya (Hurlock: 1978). Pada kegiatan pengembangan kreativitas dan seni di sekolah masih banyak anak-anak yang mengalami kesulitan mengekspresikan diri melalui hasil karya yang dibuatnya. Selain itu kurang berimajinasi, kurang rasa ingin tahu dan kurang mau mengambil resiko juga menerima tantangan baru. Keadaan ini seolah-olah menunjukkan bahwa selain perkembangan motorik halus diperkirakan anak-anak ini juga mengalami hambatan perkembangan kreativitas.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Munandar 2012:25). Kreativitas juga harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan,

bukan fantasi semata, walupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Selain itu hasil kreativitas mungkin dapat berupa produk seni, kesusastraan, produk ilmiah atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis (Hurlock, 1978:4). Pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (person), proses dan produk. Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (press) individu ke perilaku kreatif. Pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dengan dukungan dan dorongan (press) dari lingkungan menghasilkan produk kreatif (Torrance dalam Munandar, 2012:20). Penjelasan ketiga ahli ini menunjukkan bahwa kreatifitas mengacu pada kemampuan yang proses dan produknya berhubungan dengan sesuatu yang baru. Teori psikoanalisa Freud dalam psikologi kepribadian memandang kreativitas sebagai hasil pengalaman mengatasi suatu masalah yang dimulai di masa anak. Biasanya anak yang kreatif selalu ditandai dengan rasa ingin tahu, memiliki minat yang luas dan menyukai kegemaran aktivitas yang kreatif. Usia 2-7 tahun merupakan masa imajinasi dan abstraksi anak berada pada puncaknya (Santoso, 2007:159)

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan suatu karya atau ide berdasarkan imajinasi seseorang, serta kemampuan untuk memperoleh pemecahan masalah yang dihadapi dan ide yang memiliki tujuan tertentu. Oleh karena itu, kreativitas perlu dipupuk sejak dini dalam diri anak, sehingga anak dapat menjadi dirinya sendiri dan mampu menghasilkan karya yang menarik sesuai dengan imajinasinya. Menghasilkan karya merupakan kegiatan pembelajaran yang terencana, terstruktur dan yang akan disampaikan kepada anak dengan

menggunakan media pembelajaran yang memiliki tujuan tertentu yang akan dicapai. Pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar dapat diterima atau dimengerti oleh anak sehingga pembelajaran tersebut menjadi efektif dan efisien. Pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan cara memupuk, merangsang, memberikan kesempatan kepada anak untuk berkarya dan bereksplorasi melalui kegiatan yang menyenangkan dan kreatif seperti pembelajaran kolase, mozaik, dan montase. Beberapa karakteristik dari kolase, mozaik, dan montase seperti banyak akal, penuh daya cipta, tekun, mandiri dan percaya diri sangat perlu ditingkatkan dalam diri anak.

Kolase merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan yang bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis orang yang membuatnya.” Kegiatan ini membutuhkan kesabaran, ketelitian dan ketekunan anak dalam berpikir dan melakukan kegiatan ini. Dalam kegiatan ini anak diajak untuk belajar berpikir, menggunakan imajinasinya untuk berkarya dan memadukan bahan-bahan yang sudah tersedia sehingga menghasilkan suatu karya yang kreatif. Dengan demikian anak akan terus berlatih berimajinasi, berkarya dan mengekspresikan dirinya melalui kegiatan yang menggunakan fisik motorik halus anak. Perkembangan motorik halus tangan merupakan kemampuan anak dalam menggunakan jari-jarinya, khususnya ibu jari dan jari telunjuk. Motorik halus anak usia pra sekolah berkembang melalui koordinasi mata dan tangan untuk melakukan aktivitas-aktivitas seperti mengancingkan baju, melukis, memakai

sepatu yang bertali dan berbagai aktivitas lain yang diperlukan dalam kegiatan sehari-hari. Kemampuan motorik kasar dan halus didapatkan anak melalui pengalaman bermain yang membuat mereka semakin mampu melakukan kemampuan yang kompleks. Perkembangan motorik halus ini pada umumnya terkait juga pada perkembangan kreativitas, kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungan yang merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya, juga disebut dengan daya cipta. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru. (Baron dalam Munandar, 2012:21).

Permasalahan yang terjadi di lapangan adalah semakin berkurangnya daya kreatifitas yang dimiliki oleh anak. Kenyataan di lapangan berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan di PAUD RA Wildan dari 30 orang anak, ada 17 orang anak yang memiliki kreativitas yang rendah. Hal ini diperkuat dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru masih monoton dalam pemberian kegiatan main yang dapat melatih motorik halus bagi anak. Kegiatan main kolase yang diberikan belum mengarah pada *creative art*, hanya masih menggunakan alat dan bahan yang sama dari hari ke hari, hal ini disebabkan guru yang kurang kreatif dan dampaknya kurang bervariasinya jenis mainan kolase yang dapat dijadikan stimulasi perkembangan motorik halus bagi anak, guru juga masih sangat jarang melakukan kegiatan kolase, mozaik, dan montase. Data tersebut diperoleh melalui wawancara dengan guru dan observasi pada kegiatan pembelajaran, peneliti melihat kegiatan main kolase anak kurang bervariasi dan menantang sesuai dengan usia perkembangannya, bahan dan alat terlalu sedikit

juga kurang menarik untuk kegiatan yang dapat melatih perkembangan motorik halus anak. Sebagian besar anak belum dapat mencurahkan imajinasi dan ide kreatif dalam suatu karya kolase, dalam hal ini anak hanya terpaku pada contoh yang diberikan guru, sementara guru juga masih belum dapat memanfaatkan bahan-bahan yang menarik perhatian untuk memotivasi ide kreativitas anak dalam pembelajaran bermain kolase. Kolase adalah bagian dari jenis kegiatan seni lukis dan atau menggambar yang dapat diterapkan bagi anak usia dini.

Creative art merupakan suatu kegiatan dimana anak terlibat dalam pengalaman belajar seni visual, musik, drama, dan tari sebagai bagian dari pertumbuhan dan perkembangan mereka (*creative art syllabus*). *Creative art* belum populer bagi guru PAUD di Kota Medan, sehingga belum banyak yang menggunakannya. Selain sumber belajar yang terbatas, guru-guru juga tidak mau merepotkan diri sehingga sudah nyaman dengan bermain konvensional, seperti menyusul puzzle, balok, menebalkan garis, mewarnai, dan sebagainya. Ketika ada permasalahan dan hambatan pada perkembangan motorik halus anak di PAUD ditemukan, maka ada pengaruh *creative art* kolase. Sesuai dengan kebutuhan akan perkembangan motorik halus dan kreativitas maka dipilih *creative art* kolase.

Melihat permasalahan- permasalahan di atas, terutama masalah perkembangan motorik halus dan kreativitas, *creative art* kolase yang menyenangkan, maka peneliti perlu mengkaji lebih mendalam dalam bentuk penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh *Creative Art* Kolase Dan Kreativitas Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di RA Wildan”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah-masalah anak di PAUD RA WildanTA 2017/2018 dalam perkembangan motorik halus sebagai berikut : 1) banyak anak usia Taman Kanak-kanak yang belum dapat menggunakan jari-jari dan tangannya untuk menjumput, memegang, menggenggam, dan meraba benda-benda kecil. 2) Pada kegiatan menggunting, merobek, meremas, dan menempel kertas atau benda yang sejenisnya masih ada anak yang mengalami kesulitan. 3) Pada kegiatan kemandirian seperti memakai pakaian sendiri, memakai kaos kaki dan sepatu, makan dan minum sendiri, membuka dan menutup wadah bekal makanan, membuka bungkus jajan, membawa balok mainan, menjahit papan mainan, meronce benda dengan memasukan tali kelubang roncean, masih ditemukan anak-anak yang masih meminta bantuan orang dewasa disekitarnya (guru).

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat berbagai keterbatasan peneliti, baik dari segi kemampuan akademik, biaya, tenaga maupun waktu, maka tidak mungkin semua variabel yang berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini tersebut diteliti. Selain itu juga, dari hasil survei awal ditemukan bahwa permasalahan yang paling dominan adalah ditemukan masih banyak anak usia dini yang belum dapat memfungsikan motorik halus dalam aktivitas sehari-hari sehingga masih ditemukan anak-anak yang masih meminta bantuan orang dewasa disekitarnya (guru) di Lembaga PAUD RA Wildan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut di atas, maka masalah umum yang berhubungan dengan penelitian yaitu “Apakah terdapat pengaruh *creative art* kolase dan kreativitas terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia dini di Lembaga PAUD RA Wildan?”

Adapun masalah khusus yang berhubungan dengan penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat pengaruh yang lebih tinggi terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia dini dengan *creative art* kolase dibanding dengan kegiatan konvensional di Lembaga PAUD RA Wildan?
- b. Apakah terdapat kreativitas pada anak usia dini yang lebih tinggi pada *creative art* kolase dibanding dengan kegiatan konvensional di Lembaga PAUD RA Wildan?
- c. Apakah terdapat interaksi antara *creative art* kolase dan kreativitas terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia dini di Lembaga PAUD RA Wildan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan umum:

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengaruh *creative art* kolase dan kreativitas terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini di Lembaga PAUD RA Wildan.

Tujuan khusus:

1. Untuk mengetahui pengaruh perkembangan motorik halus pada anak usia dini dengan menggunakan *creative art* kolase lebih tinggi dibanding dengan bermain konvensional di Lembaga PAUD RA Wildan.
2. Untuk mengetahui kreativitas pada anak usia dini yang lebih tinggi pada *creative art* kolase dibanding dengan bermain konvensional di Lembaga PAUD RA Wildan.
3. Untuk mengetahui pengaruh *creative art* kolase dan kreativitas secara bersama-sama terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia dini di Lembaga PAUD RA Wildan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis maupun manfaat praktis. Manfaat teoretis penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Dapat menambah dan memperkaya referensi serta khasanah ilmu pengetahuan tentang bagi peneliti berikutnya tentang *creative art* kolase dan kreativitas terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia dini.
2. Dapat menjadi referensi bagi yang ingin mengkaji lebih detail tentang *creative art* bermain kolase dan kreativitas terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia dini

Manfaat praktis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang konstruktif bagi lembaga Lembaga PAUD RA Wildan

2. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru PAUD untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak dengan menciptakan kegiatan *creative art* kolase
3. Meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam upaya menciptakan kegiatan *creative art* kolase untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia dini.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teoretis

2.1.1. Konsep Motorik Halus

Perkembangan motorik merupakan kemampuan dalam mengendalikan gerakan jasmani melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot terkoordinasi. (Hurlock, 1978: 150). Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Perkembangan motorik halus adalah perkembangan gerak anak yang meliputi penggunaan otot-otot kecil atau sebagian anggota tubuh tertentu untuk melakukan gerakan. Gerakan motorik halus ini melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan otot-otot kecil yang memerlukan koordinasi yang cermat. Gerak motorik halus merupakan keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan (Lerner dalam Novan, 2015:31), keterampilan yang melibatkan gerakan yang lebih diatur dengan halus, seperti keterampilan tangan (Santrock, 2007:217). Keterampilan motorik kasar adalah koordinasi bagian kecil dari tubuh, terutama tangan. Keterampilan motorik halus, dalam aktivasi misalnya kegiatan membalik buku, menggunakan gunting, melukis, dan menggambar.

Perkembangan motorik halus tangan merupakan kemampuan anak dalam menggunakan jari-jarinya, khususnya ibu jari dan jari telunjuk. Motorik halus anak usia pra sekolah berkembang melalui koordinasi mata dan tangan untuk melakukan aktivitas-aktivitas seperti mengancingkan baju, melukis, memakai sepatu yang bertali dan berbagai aktivitas lain yang diperlukan dalam kegiatan

sehari-hari. Kemampuan motorik kasar dan halus didapatkan anak melalui pengalaman dan akan semakin berkembang dan membuat mereka semakin mampu melakukan kemampuan yang kompleks. Gambaran tingkat pencapaian perkembangan motorik anak usia 4-5 tahun diketahui melalui kemampuan sebagai berikut : a) Mengkoordinasikan jari-jari tangan dengan mata dalam melakukan gerakan lebih rumit dengan baik. b) Memasang dan melepas kancing baju. c) Mengeskpresikan diri melalui kegiatan seni (menggambar, melukis, menari dan lainnya). d) Membuat bentuk dengan lilin dan tanah liat (Novan,2015:36).

Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan motorik yang melibatkan gerakan yang lebih diatur secara halus seperti keterampilan tangan dan kemampuan- kemampuan fisik yang melibatkan otot halus serta koordinasi mata tangan Santrock (2007:216-217). Keterampilan motorik halus sebagai sebuah gerakan yang memerlukan kontrol otot-otot ukuran kecil untuk mencapai tujuan tertentu yang meliputi koordinasi mata tangan dan gerakan yang membutuhkan gerakan tangan atau jari untuk pekerjaan dengan ketelitian tinggi. Keterampilan motorik halus gerakan terbatas dari bagian tubuh dalam hal ketepatan ketelitian dan gerak manipulasi.

Pengembangan kemampuan berdasarkan Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak (PKBTK) bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak pada olah tangan. Menurut Hurlock (dalam Yusuf, 2000:104) bahwa “keterampilan kemampuan motorik halus atau keterampilan manipulasi meliputi menulis, menggambar, memotong, melempar dan menangkap bola serta memainkan alat-alat permainan.”

Sujiono (2010:13) mengungkapkan bahwa: “kemampuan motorik halus adalah keterampilan yang gerakannya hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat”. Defenisi di atas mengungkapkan bahwa keterampilan motorik halus hanya melibatkan bagian tubuh tertentu. Keterampilan motorik halus menggunakan jari-jemari tangan dan otot-otot kecil. Keterampilan ini membutuhkan kelenturan tangan dan koordinasi antara mata dan tangan.

Aquarisnawati, (2011) kemampuan gerak motorik halus adalah meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil atau detail. Kelompok otot dan syaraf inilah yang nantinya mampu mengembangkan gerak motorik halus seperti meremas kertas, menyobek, menggambar, menulis dan lain sebagainya. Motorik halus merupakan kegiatan yang menggunakan otot-otot halus untuk melakukan pekerjaan menggambar, melipat, menggunting, membentuk dan sebagainya. Menurut pengertian di atas, motorik halus adalah kegiatan yang memanfaatkan otot-otot pada jari tangan. Keterampilan ini menggunakan otot-otot halus yang membutuhkan kecermatan seseorang terutama untuk kegiatan menulis. Pendapat di atas mengungkapkan bahwa kemampuan motorik halus memerlukan kecermatan antara mata dan tangan, dan perlu dilakukan secara berulang-ulang.

Kemampuan motorik halus anak akan berkembang secara optimal apabila adanya stimulus yang diberikan. Penguasaan psikomotorik ditunjukkan oleh gerakan yang kaku sampai pada gerakan yang lancer dan luwes. Berikut adalah

stimulus yang dapat diberikan kepada anak: 1) Imitation (Peniruan) adalah keterampilan untuk menentukan suatu gerakan yang telah dilatih sebelumnya. Latihan ini bisa dilakukan dengan cara mendengarkan atau memperlihatkan, 2) Manipulation (Penggunaan Konsep) adalah kemampuan untuk menggunakan konsep dalam melakukan kegiatan. Pada tahap ini perkembangan anak selalu mengikuti arahan, penampakan gerakan, dan menetapkan suatu keterampilan gerak tertentu berdasarkan latihan. Stimulasi yang diberikan pada tahap ini adalah dengan melatih keterampilan tertentu pada anak, seperti menggunakan sendok makan, gunting, 3) Articulation (Perangkaian) adalah kemampuan untuk melakukan serangkaian gerakan secara kombinatif dan berkesinambungan. Kemampuan ini membutuhkan koordinasi antar organ tubuh, saraf, dan mata secara cermat. Stimulasi yang dapat diberikan pada tahap ini adalah menggambar, mengetik, menulis, dan lain sebagainya.

Dengan demikian dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus adalah kemampuan yang melibatkan koordinasi tangan mata, seperti ketepatan dan ketelitian rangsangan sensori-motor yang membutuhkan presesi tinggi, menjiplak benda, menirukan gerakan manipulatif, serta mengekspresikan diri.

2.1.1.1 Aspek-aspek Perkembangan Motorik Halus

Kemampuan motorik halus yang diharapkan dapat dicapai anak usia 4-5 tahun antara lain :

- a) Menggenggam (*grasping*), yaitu kemampuan menggenggam pada anak meliputi *palmer gasping* dan *pincer grasping*. *Palmer grasping* adalah

kemampuan anak menggenggam suatu benda dengan menggunakan telapak tangannya. *Pincer grasping* adalah perkembangan motorik halus menggunakan jari-jarinya (menjimpit). Ketika anak sedang makan, maka cara memegang sendoknya pun akan lebih baik lagi, menyerupai cara orang dewasa memegang, bahkan pada masa ini anak sudah dapat diajari untuk makan menggunakan tangannya dan juga memegang pensil *crayon* dengan jarinya.

- b) Memegang, yaitu anak usia dini dapat memegang benda-benda besar maupun benda-benda kecil. Hal ini dikarenakan, semakin tinggi kemampuan motorik halus anak maka ia akan semakin mampu memegang benda-benda yang lebih kecil.
- c) Memisahkan yaitu keterampilan memisahkan dapat dilakukan dengan menggunakan kedua tangan sepenuhnya mampu menggunakan dua jari (ibu jari dan telunjuk).
- d) Menggantung dengan jari, motorik halus anak akan makin kuat dengan banyak berlatih menggantung. Gerakan menggantung dari yang paling sederhana akan terus diikuti dengan menggantung yang makin kompleks ketika motorik halus anak semakin kuat.

Perkembangan fisik motorik halus anak dengan memfungsikan koordinasi antara mata dan tangan memiliki dua aspek, yaitu :

- a. Kemampuan menolong diri sendiri (*self help skill*). Kemampuan ini misalnya:
 - 1) mencuci tangan, 2) menyisir rambut, 3) menggosok gigi, 4) memakai pakaian, 5) makan dan minum sendiri.

- b. Kemampuan untuk pembelajaran, koordinasi antara tangan dengan mata dapat dilatih dengan melakukan aktivitas misalnya: 1) Membuka bungkus permen, 2) membawa gelas berisi air, 3) membawa bola di atas piring tanpa jatuh, 4) mengupas buah, meronce, menganyam, menjahit, 6) melipat, dan 7) menumpuk mainan.

Menurut Jamaris, keterampilan koordinasi motorik halus dalam aktivitas, diantaranya: a) Dapat menggunakan gunting untuk memotong kertas. b) Dapat memasang dan membuka kancing dan resleting. c) Dapat menahan kertas dengan satu tangan, sementara tangan yang lain digunakan untuk menggambar, menulis atau kegiatan lainnya. d) dapat memasukkan benang kedalam jarum. e) Dapat melipat kertas untuk dijadikan suatu bentuk. f) Dapat menggunting kertas sesuai dengan garis

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok Usia 4 – ≤ 6 Tahun di aspek perkembangan motorik halus dalam Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini, adalah: 1) Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran. 2) Menjiplak bentuk. 3) Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit. 4) Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media. 5) Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media

Menurut Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 bahwa tentang standar nasional pendidikan anak usia dini pada Standar Tingkat Pencapaian

Perkembangan Anak pada Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok Usia 4 – ≤ 6 Tahun di aspek perkembangan motorik halus aspek motorik halus yang harus dicapai anak usia 4-5 tahun yakni: 1) Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran, 2) Menjiplak bentuk, 3) Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, 4) Melakukan gerakan yang manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media, 5) Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media, 6) Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjemput, mengelus, mencolek, mengepel, memelintir, memilin, dan memeras).

2.1.1.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik internal maupun eksternal. Beberapa faktor tersebut adalah : 1) Sifat dasar genetik keturunan dapat mempengaruhi perkembangan fisik motorik anak, termasuk bentuk tubuh, tinggi badan, warna rambut, warna kulit, kecerdasan dan lainnya. Namun kondisi fisik motorik anak tidak selalu mirip dengan orangtua, tetapi bisa jadi dari nenek kakek atau nenek moyang sebelumnya, 2) Kondisi dalam masa prenatal, saat janin dalam kandungan mendapatkan asupan gizi dan stimulasi yang baik maka janin akan berkembang dengan baik secara fisik dan motoriknya akan lebih aktif, 3) Proses kelahiran , saat proses kelahiran bila proses melahirkannya sukar maka bisa berdampak buruk terhadap kondisi fisik motorik bayi yang dilahirkan terutama cedera daerah kepala yang keluar lebih awal dalam persalinan normal dan bisa berakibat fatal terhadap kondisi otak bayi, 4) Kecerdasan

berpengaruh terhadap kondisi motorik anak. Anak yang memiliki kecerdasan yang tinggi, menunjukkan perkembangan motoriknya akan berkembang lebih cepat dibandingkan yang kecerdasannya normal ataupun dibawah rata-rata. Hal ini terkait dengan perkembangan fisik otak dan kecerdasan. Kecerdasan anak akan berkembang seiring dengan pertumbuhan fisik otak yang optimal, 5) Lingkungan yang baik akan bisa membantu anak berkembang optimal fisik motoriknya. Kondisi lingkungan yang sehat dan kondusif akan membantu anak untuk lebih mengembangkan keterampilan motoriknya. Misalnya dilingkungan tempat yang memadai untuk anak bermain dan mengembangkan keterampilan motoriknya maka anak akan lebih cepat berkembang kemampuan motoriknya, 6) Stimulasi, rangsangan, dorongan, dan kesempatan pada anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan membantu anak untuk berkembang kemampuan motoriknya dengan lebih cepat. Jika hal ini dihubungkan dengan bermain kolase dengan menggunakan bermacam-macam bahan yang digunakan untuk menciptakan suatu hasil karya maka sensasi yang dirasakan anak ketika bermain kolase dari mulai menggunting, mengelem, dan menyusun bahan-bahan yang sesuai dengan kebutuhan pola gambar yang disediakan akan menstimulus motorik halus anak, 7) Pola asuh orangtua yang melindungi dan selalu membantu anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari akan melumpuhkan kesiapan berkembangnya kemampuan motorik anak. Sebaiknya anak dilatih untuk melakukan aktivitas sehari-harinya bila kemampuan motoriknya telah memadai, 8) Kesehatan dan cacat fisik, kesehatan yang baik akan membantu anak untuk tumbuh dengan pesat secara fisik maupun motoriknya, mengingat pada masa anak terjadi proses pertumbuhan dan

perkembangan fisik yang cepat dibandingkan masa remaja dan dewasa. Namun bila kesehatan anak tidak baik maka akan menghambat laju pertumbuhan fisik dan motoriknya. Bila anak mengalami cacat fisik dan kondisi kesehatan buruk maka anak akan kesulitan untuk mempelajari keterampilan motorik yang diperlukan, sehingga perkembangan motoriknya menjadi tidak optimal.

Perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun ditandai dengan ; 1) Mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan tangan, 2) Mampu mengkoordinasikan kecepatan tangan dan mata, 3) Mampu mengendalikan emosi sebagai alat untuk mengembangkan ketrampilan gerak kedua tangan, 4) sebagai alat untuk mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dan gerakan mata, 5) sebagai alat untuk melatih pengasaan emosi. Fungsi motorik halus adalah mendukung aspek lainnya seperti kognitif dan bahasa serta sosial pada hakekatnya setiap pengembangan tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Perkembangan keterampilan motorik merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan kepribadian anak secara keseluruhan.

Beberapa fungsi perkembangan motorik yang berkembang dengan baik yaitu: 1) menandakan kesehatan fisik dalam kondisi baik, hal ini akan membantu anak untuk lebih percaya diri dan termotivasi untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang membutuhkan keterampilan motorik di antaranya teman sebaya, 2) melalui kegiatan kegiatan motorik anak dapat melakukan katarsis emosional untuk melepaskan emosional yang tertahan dan membebaskan tubuh dari ketegangan. Kegelisahan dan keputusasaan sehingga mereka dapat lebih merasa lebih rileks maupun secara psikologis, 3) anak yang perkembangan fisik motoriknya baik akan dapat

melakukan aktifitas sehari-hari secara mandiri, hal tersebut akan membuat anak akan lebih merasa lebih bahagia dan percaya diri. Namun sebaliknya bila kondisi motorik anak tidak berkembang baik anak akan lebih banyak bergantung dengan orang lain untuk melakukan aktifitas sehari-harinya dan hal tersebut bisa membuat anak akan minder dengan teman-teman sebayanya, 4) kondisi fisik motorik yang baik akan membuat anak mampu melakukan kegiatan atau hobby yang dinikmatinya dengan perasaan senang walaupun dilakukan sendiri, 5) perkembangan fisik motorik yang baik akan membantu anak untuk dapat bersosialisasi, bermain dan memainkan perannya diantara teman sebayanya, 6) perkembangan motorik yang baik akan menumbuhkan rasa aman secara psikologis. Hal tersebut akan menimbulkan rasa percaya diri pada anak dan membentuk konsep diri yang positif bagi anak. Selain itu motorik halus memiliki banyak fungsi didalam kehidupan sehari-hari anak. Setiap aspek kegiatan anak usia pra sekolah mulai memerlukan keterampilan motorik, sehingga jika anak mengalami keterlambatan perkembangan dikhawatirkan akan berpengaruh negatif terhadap perkembangan anak pada aspek lain dan perkembangan dimasa mendatang. Hal ini sangat terlihat pada fungsi perkembangan motorik yang terhambat akan membuat anak menjadi tergantung pada orang lain untuk melakukan aktifitas sehari-harinya dan hal tersebut bisa membuat anak merasa sedih dan rendah diri dengan teman-teman sebayanya.

Berdasarkan pembahasan para ahli tentang konsep perkembangan motorik halus anak maka dapat dikemukakan perkembangan motorik halus pada Taman Kanak-Kanak usia 4 – 5 tahun adalah meningkatnya kemampuan anak

menggunakan otot halus dan mengkoordinasikan tangan dan mata dalam melakukan suatu kegiatan. Semakin bertambah usia anak maka kemampuan motorik halus juga semakin berkembang. Kemampuan motorik halus anak dapat diungkapkan melalui indikator : 1) mengontrol koordinasi tangan dan mata, 2) mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus, 3) membuat aneka garis 4) meraba, 5) mencetak 6) melakukan gerakan manipulatif .

2.1.2. Creative Art Kolase

2.1.2.1 Creative Art

Crative art adalah suatu kegiatan yang secara aktif melibatkan imajinasi anak melalui kegiatan seni, tari, permainan dramatis dan teater, wayang, dan musik (Mills, 2014: 1). *Crative art* juga merupakan suatu kegiatan dimana anak terlibat dalam pengalaman belajar seni visual, musik, drama dan tari sebagai bagian dari pertumbuhan dan perkembangan mereka (*Crative art syllabus*).

Kegiatan yang melibatkan imajinasi anak seperti seni, tari, drama, wayang, dan musik dapat merangsang dan membantu anak-anak menumbuhkan kemampuan mereka di hampir semua domain dan ini adalah kegiatan terbuka yang mendorong fleksibilitas pikiran (Mills, 2014: 1).

Creative Art adalah satu kegiatan bermain yang dikembangkan di *academy of play and child psychotherapy (APAC)*. Kegiatan ini memandang anak secara holistik. Artinya bermain ditujukan untuk mengembangkan fisik motorik, kemampuan berkomunikasi, kemampuan memahami sesuatu, membina hubungan sosial, melatih emosi, moral, dan spiritual, kreativitas dan melindungi diri sendiri secara simultan dan menyeluruh. Sesuai dengan pandangan ini maka model ini

menggunakan berbagai jenis bermain secara terpadu. Meskipun demikian setiap jenis bermain memiliki tujuan tertentu.

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

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

Creative art bagi anak prasekolah tujuannya 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 perasaan dan emosi, e) menjadikan diri lebih kreatif.

Secara umum ada dua aspek yang harus dipertimbangkan terkait dengan creative art dalam pembelajaran yaitu: a) tingkat pelayanan yang terdiri dari sesi kesiapan belajar seperti visualisasi kreatif, gambar, musik, b) arah pembelajaran yang meliputi: berbicara, drama, permainan, tanah liat, pasir, wayang dan gerakan (Milfayetty: 2017).

2.1.2.2 Konsep Kolase

Dalam bidang seni barang bekas seperti majalah lama, koran bekas, pakaian, kardus, kaleng, plastik kemasan dan daun-daun kering dapat digunakan untuk menghasilkan bermacam kreasi yang unik salah satunya melalui kolase. Kolase adalah menggambar dengan teknik tempelan. Menurut Muharrar (2013) bahwa kolase adalah teknik melukis dan mempergunakan warna-warna kepingan batu, kaca, marmer, keramik, kayu, yang ditempelkan. Kolase merupakan bentuk gambar yang diwujudkan dengan menyusun kepingan berwarna yang diolesi lem kemudian ditempelkan pada bidang gambar. Kolase sebagai komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan yang ditempelkan pada permukaan gambar. Keterampilan kolase merupakan aktivitas yang penting dan kompleks. Menurut bahasa Inggris menyatakan bahwa kata kolase disebut *collage* berasal dari kata *coller* dalam bahasa Perancis yang berarti “mereka”. Selanjutnya kolase dipahami sebagai suatu teknik seni menempel berbagai macam materi seperti cat, kertas,

kain, kaca, logam, kulit telur dan lain sebagainya kemudian dikombinasi dengan penggunaan cat (minyak) atau teknik lainnya.

Menurut Robins (2007) Kolase adalah seni menempel gambar atau pola menggunakan bahan-bahan yang berbeda, seperti kertas dan kain yang direkatkan pada latar belakang. Sedangkan menurut Sumanto (2005: 93) Kolase adalah aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (lukis tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu dari potongan kertas atau material lain yang ditempel untuk membentuk gambar yang diinginkan.

Kata kolase, yang dalam bahasa Inggris disebut "collage" berasal dari kata "coller" dalam bahasa Prancis, yang berarti "merekat". Selanjutnya kolase dipahami sebagai sebuah teknik seni menempel berbagai macam materi selain cat, seperti kertas, kain, kaca, logam, dan sebagainya, atau dikombinasikan dengan penggunaan cat atau teknik lainnya. Kolase adalah sebuah teknik menempel berbagai macam unsur ke dalam satu frame sehingga menghasilkan karya seni yang baru. Dengan demikian, kolase adalah karya seni rupa yang dibuat dengan cara menempelkan bahan apa saja kedalam satu komposisi yang serasi sehingga menjadi satu kesatuan karya. Kolase adalah karya aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempel bahan-bahan tertentu. Kolase berasal dari bahasa Perancis. Collage yang berarti merekat. Kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu.

Dalam pembuatan kolase memerlukan kesabaran yang tinggi dan keterampilan dalam memadukan, menyusun, dan menempel bahan yang ada

sehingga menjadi sebuah karya seni yang indah. Disebutkan juga bahwa kolase menuntut kreativitas dan ide yang lebih sulit dibanding dengan pembuatan karya seni rupa yang lain, karena di dalam pembuatan kolase dituntut untuk memiliki, mencari, dan menemukan bahan yang khusus dan cocok untuk membuat kolase, kemudian bagaimana cara memadukan antara bahan yang satu dengan bahan yang lainnya. Bahan yang digunakan bisa berupa bahan alam, bahan buatan, bahan setengah jadi, bahan jadi dan bahan sisa. Potensi kreatif yang sudah dimiliki anak sejak lahir penting untuk dikembangkan melalui pembelajaran yang unik, menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga anak dapat bereksploratif dan memunculkan ide-ide baru .

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kolase adalah kegiatan menyusun dan menempel berbagai potongan bahan baik berupa kertas atau material lain yang ditempel pada permukaan kertas dengan menggabungkan teknik melukis (lukisan tangan) sehingga membentuk suatu gambar sesuai dengan keinginan dan imajinasi yang terpikir oleh penyusun. Dalam pembuatan kolase memerlukan kesabaran yang tinggi dan keterampilan dalam memadukan, menyusun, dan menempel bahan yang ada sehingga menjadi sebuah karya. Kolase menuntut kreativitas dan ide yang lebih sulit dibanding dengan pembuatan karya seni rupa yang lain, karena di dalam pembuatan kolase dituntut untuk memiliki, mencari, dan menemukan bahan yang khusus dan cocok untuk membuat kolase, kemudian bagaimana cara memadukan antara bahan yang satu dengan bahan yang lainnya. Oleh karena itu, dalam membuat kolase dituntut untuk teliti serta memiliki kesabaran yang tinggi dalam menciptakan karya kolase ini.

2.1.2.3 Jenis Kolase

Karya kolase dapat dibedakan menjadi beberapa segi, yaitu segi fungsi, matra, corak dan material. 1) Menurut Fungsi, kolase dikelompokkan menjadi dua, yaitu seni murni (*fine art*) dan seni pakai (*applied art*). Seni murni adalah suatu karya seni yang dibuat semata mata untuk memenuhi kebutuhan artistic. Orang menciptakan karya seni murni, umumnya, untuk mengekspresikan cita rasa estetis. Dan, kebebasan berekspresi dalam seni murni sangat diutamakan. Sedangkan, seni terapan atau seni pakai adalah karya seni rupa yang dibuat bentuk memenuhi kebutuhan praktis. Aplikasi seni terapan umumnya lebih menampilkan komposisi dengan kualitas artistic yang bersifat dekoratif. 2) Menurut Matra, berdasarkan matra, jenis kolase dapat dibagi dua, yaitu: a) kolase pada permukaan bidang dua dimensi (dwimatra), b) kolase pada permukaan bidang tiga dimensi (trimatra). 3) Menurut corak, menurut coraknya wujud kolase dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu representative dan nonrepresentatif. Representative artinya menggambarkan wujud nyata yang bentuknya masih dikenali. Sedangkan nonrepresentatif artinya dibuat tanpa menampilkan bentuk yang nyata, bersifat abstrak, dan hanya menampilkan komposisi unsure visual yang indah. 3) Menurut Material, material (bahan) apapun dapat dimanfaatkan dalam pembuatan kolase asalkan ditata menjadi komposisi yang menarik atau unik. Berbagai material kolase tersebut akan direkatkan pada beragam jenis permukaan, seperti kayu, plastic, kertas, kaca, keramik, gerabah, karton, dan sebagainya asalkan relative rata atau memungkinkan untuk ditemplei. Secara umum bahan baku kolase dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu: bahan-bahan-alam (daun, ranting, bunga

kering, kerang, biji-bijian, kulit, batu-batuan dan lain-lain), dan bahan-bahan bekas sintesis (plastik, serat sintesis, logam, kertas bekas, tutup botol, bungkus permen/cokelat, kain perca dan lain-lain).

Manfaat kolase, Natalina. P, dkk (2015), ada beberapa manfaat kolase diantaranya: 1) Melatih motorik halus anak, 2) Meningkatkan kreativitas anak, 3) Melatih konsentrasi anak, 4) Mengenalkan warna pada anak, 5) Mengenalkan bentuk pada anak, 6) Mengenalkan jenis dan aneka bahan pada anak, 7) Mengenalkan sifat bahan kepada anak, 8) Melatih ketekunan anak, 9) Melatih kemampuan ruang, 10) Melatih anak dalam memecahkan masalah, 11) Melatih anak untuk percaya diri.

Dalam hal teknik, pada umumnya, karya kolase dapat dibuat dengan teknik yang bervariasi, seperti: a) teknik sobek, b) teknik gunting, c) teknik potong, d) teknik rakit, d) teknik rekat, e) teknik jahit, dan f) teknik ikat. Dua atau lebih teknikpun dapat dikombinasikan untuk membuat sebuah karya kolase. Berbagai metode yang digunakan untuk membuat kolase antara lain: a) Tumpang tindih atau saling tutup (overlapping), b) Penataan ruang (spatial arrangement), c) Repetisi/pengulangan (repetition), d) Komposisi/kombinasi beragam jenis tekstur dari berbagai material.

Manfaat pembelajaran kolase bagi anak, pembelajaran kolase bagi anak khususnya di PAUD/TK, tentunya perlu dilakukan dengan memperhatikan beberapa hal: 1) Gunakan alat pemotong yang mudah digunakan, misalnya gunting.namun, sebaiknya guru mendampingi saat anak memotong. 2) Bahan yang disediakan sebaiknya mudah dipotong sehingga tidak menyulitkan anak.

misalnya daun kering, kertas, karton bekas dan lain-lain. 3) Bidang dasar kolase menggunakan kertas tebal, karton atau kertas duplex yang tidak terlalu besar sehingga anak tidak kesulitan untuk menempel bidang tersebut secara keseluruhan. 4) Teknik boleh dipadukan antara gambar tangan dan tempelan atau kolase. Misalnya anak menggambar kepala untuk figure manusia, mungkin tentang dirinya, ibunya atau temannya. Selanjutnya, bagian lain (baju, celana, rok dan lain-lain) dibuat dengan teknik kolase.

Jenis-jenis kolase tiga dimensi menggunakan bahan bekas

Kegiatan kolase tiga dimensi tidak seperti kolase pada umumnya, dalam kegiatan ini menggunakan bahan dasar 3 dimensi, seperti pot bunga dan kotak 3 dimensi yang dapat diputar dan memudahkan anak untuk menempel dan merekat. Bahan yang digunakan sudah melalui proses modifikasi terlebih dahulu. Seperti, kulit telur yang sudah melalui proses pewarnaan, sehingga menghasilkan warna yang indah dan serasi saat disatukan dengan bahan dasar tiga dimensi. Kegiatan kolase tiga dimensi ini sangat jarang diadakan di sekolah, kebanyakan dari sekolah menggunakan kegiatan kolase sederhana. Manfaat dari kegiatan kolase tiga dimensi yaitu mampu melatih kekuatan motorik halus anak dan menstimulus kognitif anak autis. Proses pembelajarannya menggunakan analisis tugas sehingga pembelajarannya dimulai dari yang mudah hingga yang sulit.

Bahan yang digunakan dalam pembuatan kolase bagi anak usia dini atau Taman Kanak-kanak (TK) tentu akan berbeda dengan bahan pembuatan kolase pada umumnya bagi orang diluar jenjang anak usia dini. Tetapi dalam prinsip pembuatannya dan prinsip kerjanya, baik untuk kolase pada anak usia dini

maupun pada umumnya adalah sama. Menurut Sumanto (2005: 94) bahan pembuatan kolase di TK dengan menggunakan bahan sobekan/potongan kertas koran, kertas majalah, kalender kertas lipat kertas berwarna atau bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar.

Menurut Dewi, dkk (2014) bahan- bahan yang dapat dijadikan sebagai bahan membuat gambar dengan teknik kolase antara lain: bahan alam (kulit batang pisang kering, daun, ranting dan bunga kering, kerang, batu-batuan), bahan olahan (kertas berwarna, kain perca, benang, kapas, plastik sendok es krim, sedotan minuman, logam, karet), bahan bekas (kertas koran, kalender bekas, majalah bekas, tutup botol, bungkus makanan).

Bahan yang akan digunakan subjek penelitian pada penelitian ini adalah barang bekas seperti koran, baju bekas dan kalender bekas. Setyoko (2012: 3) Barang bekas adalah barang-barang sisa pakai yang sudah tidak digunakan lagi. Barang bekas adalah semua barang yang tidak dipergunakan atau tidak dapat dipakai lagi atau dapat dikatakan sebagai barang yang sudah diambil bagian utamanya. Dapat disimpulkan bahwa barang bekas adalah benda yang sudah pernah dipakai baik sekali maupun lebih dari satu kali dan sudah tidak digunakan lagi. Jenis barang bekas yang digunakan untuk membuat kolase di TK menurut Sumanto (2005) bahan pembuatan kolase di TK dengan menggunakan bahan sobekan/potongan kertas koran, kertas majalah, kalender kertas lipat kertas berwarna atau bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar.

Langkah-langkah Pembuatan Kolase, menurut Sumanto (2005) langkah-langkah guru dalam mengajarkan pembuatan karya kolase di TK adalah :

- 1) Guru menyiapkan kertas gambar/karton sesuai ukuran yang diinginkan, menyiapkan bahan yang akan ditempelkan, lem dan peralatan lainnya.
- 2) Bahan membuat kolase disesuaikan dengan kondisi lingkungan setempat, untuk lingkungan desa gunakan bahan yang mudah ditempelkan. Misalnya untuk lingkungan kota gunakan bahan buatan, bahan limbah, bekas dengan pertimbangan lebih mudah di dapatkan.
- 3) Guru memandu langkah kerja membuat kolase dimulai dari menyiapkan bahan yang akan ditempelkan, memberi lem pada bahan yang akan ditempelkan dan cara menempelkan bahan yang telah diberi lem sampai menjadi kolase.
- 4) Guru diharapkan juga mengingatkan pada anak agar dapat melakukannya dengan tertib, setelah selesai bermain kolase anak merapikan dan membersihkan tempat belajarnya.

Kolase menuntut kreativitas dan ide yang lebih sulit dibanding dengan pembuatan karya seni rupa yang lain, karena di dalam pembuatan kolase dituntut untuk memiliki, mencari, dan menemukan bahan yang khusus dan cocok untuk membuat kolase, kemudian bagaimana cara memadukan antara bahan yang satu dengan bahan yang lainnya. Pelaksanaan pembelajaran kolase dalam rangka peningkatan kreativitas anak, dituntut untuk lebih teliti serta memiliki kesabaran yang tinggi dalam menciptakan hasil karya kolase.

2.1.2.3 Aspek-aspek Kolase

Yang menjadi aspek-aspek kolase antara lain :

1. Titik dan Bintik: titik adalah unit unsur rupa yang terkecil yang tidak mempunyai ukuran panjang dan lebar, sedang bintik adalah titik yang sedikit lebih besar. Unsur titik pada kolase dapat diwujudkan dari butir-butir pasir laut. Sedang bintik dapat diwujudkan dari lada atau biji-bijian yang berukuran kecil dan sejenisnya.
2. Garis: adalah perpanjangan dari titik yang mempunyai ukuran panjang namun relatif tidak mempunyai lebar. Ditinjau dari jenisnya garis dapat dibedakan menjadi: garis lurus, garis lengkung, garis putus-putus dan garis spiral. Unsur garis pada kolase dapat diwujudkan dari potongan kawat, lidi, batang korek, benang dan sebagainya.
3. Bidang: adalah unsur rupa yang terjadi sebab pertemuan beberapa garis. Bidang dapat dibedakan menjadi bidang horizontal, vertikal, melintang. Aplikasi unsur bidang pada kolase bisa berupa bidang datar (2D) dan bidang bervolume (3D).
4. Warna: adalah unsur rupa yang penting dan salah satu wujud keindahan yang dapat diserap oleh indera penglihatan manusia. Warna secara nyata dapat dibedakan menjadi warna primer, sekunder dan tertier. Unsur warna pada kolase dapat diwujudkan dari unsur cat, pita/renda, kertas warna, kain warna-warni dan sebagainya.

2.1.3 Konsep Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk melihat segala sesuatu dalam sebuah kesempatan baru untuk menghasilkan sesuatu yang belum pernah dilihat sebelumnya atau untuk mengenali masalah yang gagal dikenali orang lain dan

menemukan solusi baru dan tidak biasa untuk masalah itu. Seperti yang dinyatakan oleh Crandell, Crandell dan Zanden (2009 : 293), *“Creativity is very important for children and for development. If children do not fully utilize their imagination, explore possibilities, try new things, consider new action, invent understandings, and experiment, they will not be able to discover who they are, what they are capable of, and what is acceptable in their family, school, peer group, and culture”*.

Dalam upaya lebih mewujudkan fungsi pendidikan sebagai wahana sumber daya manusia, perlu dikembangkan iklim belajar mengajar yang konstruktif bagi berkembangnya potensi kreatif peserta didik seiring berkembangnya suasana, kebiasaan, dan strategi belajar mengajar yang dilandasi dengan kepekaan tentang ilmu-ilmu penunjang, salah satunya adalah pengetahuan tentang kreativitas dalam kegiatan belajar mengajar bagi para guru di sekolah.

Pendidikan yang mementingkan kreativitas akan membuat hidup peserta didik lebih indah, mereka akan dikelilingi oleh hal-hal yang bervariasi dan tidak monoton. Orang yang kreatif senang akan ide baru dan memiliki apresiasi yang tinggi saat menemukan ide baru, baik yang dihasilkan sendiri maupun yang ditemukan orang lain. Di dalam proses pertumbuhan seorang anak, kreativitas sangat berperan penting dan memberikan pengaruh pada tingkat kecerdasan anak.

Oleh karena itu pendidikan pada anak hendaknya tertuju juga pada pengembangan kreativitas anak, tidak hanya pada ranah kognitif saja. Dalam proses pembelajaran di TK, sesuai dengan pengertian belajar yang dikemukakan

oleh Patmonodewo (dalam Lilian Katz 200: 15) menyebutkan bahwa Teori Belajar Kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajarnya. Kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat.

Dalam berbagai literatur, kreativitas tidak memiliki definisi yang universal artinya bahwa kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda. Tidak ada satupun definisi yang dapat mewakili pemahaman yang beragam tentang kreativitas. Kreativitas merupakan salah satu istilah yang sering digunakan dalam penelitian psikologi masa kini dan sering digunakan dengan bebas di kalangan orang awam. Kreativitas merupakan suatu bidang yang sangat menarik untuk dikaji namun cukup rumit sehingga menimbulkan berbagai perbedaan pandangan.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk mengendalikan tekanan regresi yang dialaminya. Selain itu, Munandar (1999:28) mengatakan kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan). Definisi pribadi dikemukakan oleh Stenberg dalam Munandar (1999:26) bahwa kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, intelegensi, gaya kognitif dan kep Kreatifribadian/motivasi. Secara bersamaan ketiga dalam alam pikiran ini membantu memahami apa yang melatar belakangi individu yang kreatif.

2.1.3.1 Aspek –aspek Kreatifitas

Kreatifitas memiliki aspek pribadi, proses produk dan motivasi. Aspek-aspek tersebut : a) Aspek pribadi. Tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Kreatifitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi, bersama-sama ketiga segi dari fikiran ini membantu memahami apa yang melatar belakangi individu yang kreatif (Hulbeck 1945, Sternberg 1988 dalam Munandar). Sehingga pribadi kreatif dapat dilihat dari ciri sebagai berikut: 1) Imajinatif, 2) Mempunyai prakarsa, 3) Mempunyai minat luas, 4) mandiri dalam berfikir, 5) Ingin tahu, 6) Penuh energi, 7) Percaya diri, 8) Bersedia mengambil resiko, 9) Berani dalam pendirian dan keyakinan. b) Aspek proses. Langkah-langkah proses kreatif yang sampai sekarang masih banyak diterapkan dalam pengembangan kreatifitas meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi (Wallas dalam Munandar, 2012: 21). c) Aspek produk. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Kriteria untuk produk ialah: 1) Produk itu harus nyata, 2) Produk itu harus baru, 3) Produk itu adalah hasil dari kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya kreatif, d). Aspek motivasi (press). Kategori keempat kreatifitas menekankan faktor *perss* atau dorongan, baik dorongan internal (dari dalam diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif) maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis.

Kreatifitas pada anak ditandai dengan ciri-ciri sebagai mana yang diungkapkan Munandar, (1999 : 10) sebagai berikut

a) Kemampuan berfikir kreatif yaitu : keterampilan berfikir lancar dengan mencetuskan banyak gagasan, jawaban, banyak pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

b) Prilaku anak yaitu:

a) Mengajukan banyak pertanyaan, b) Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan, c) Mempunyai banyak gagasan terhadap suatu masalah. d) Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya, e) Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak lain. f) dapat dengan cepat melihat kekurangan pada suatu objek situasi.

c) Keterampilan berfikir luwes (fleksibel) yaitu menghasilkan gagasan jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak cara yang berbeda-beda. Perilaku anak: a) memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak umum terhadap sebuah objek, b) memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah, c) menerapkan suatu konsep dengan cara yang berbeda-beda, d) mampu berfikir spontan.

d) Keterampilan berfikir orisinal, yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak umum untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi hal baru. Perilaku anak :

a) memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain, b) mempertanyakan suatu cara penyelesaian dan memberi ide dengan cara baru, c) memilih a-simetri dalam menggambar atau membuat desain. e) Keterampilan memperinci (mengelaborasi) yaitu mampu memperkaya dan

mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memperinci detail-daetail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Perilaku anak : a) mencari arti yang lebih mendalam terhadap suatu jawaban, b) mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain, c) mencoba atau menguji untuk melihat sesuatu yang akan dilakukan, d) mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas penampilan yang sederhana, e) menambahkan garis-garis warna dan detail-detail (bagian-bagian) terhadap gambar-gambarnya sendiri atau gambar orang lain. f) Keterampilan menilai (mengevaluasi) yaitu menentukan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu itu benar, suatu rencana tepat atau suatu tindakan bijaksana, dan tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya,. Perilaku anak : a) memberi pertimbangan atas dasar sudut pandangnya sendiri, b) menentukan pendapat sendiri mengenai suatu hal, c) menganalisis masalah atau penyelesaian secara kritis dengan selalu menanyakan “mengapa?”, d) mempunyai alasan atas apa yang dilakukannya, e) merancang suatu dari gagasan-gagasan yang tercetus, f) pada waktu tertentu meneliti sesuatu dan memberi penilaian, g) menentukan pendapat sendiri.

Ciri-ciri afektif kreativitas antara lain : 1) Rasa ingin tahu yaitu selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak hal mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang obyek, dan situasi serta peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui /meneliti. Perilaku anak: a) mempertanyakan segala sesuatu, b) senang dengan buku-buku, peta-peta, gambar-gambar, dan sebagainya, c) ingin bereksperimen dengan benda-benda mekanik. 2) Bersifat imajinatif yaitu mampu

memperagakan atau membayangkan hal-ha yang tidak atau belum pernah terjadi dan menggunakan khayalan, tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan. Perilaku anak: a) memikirkan/membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi, b) memikirkan bagaimana jika melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan orang lain, c) melihat hal-hal baru dalam suatu gambar yang tidak dilihat orang lain, d) membuat cerita tentang tempat-tempat yang belum pernah dikunjungi atau tentang kejadian-kejadian yang belum pernah dialami. 3) Merasa tertantang yaitu terdorong untuk melakukan sesuatu yang dianggap sulit. Perilaku anak: a) menggunakan gagasannya dalam melakukan hal/permainan baru, b) melibatkan diri dalam kegiatan yang dilaksanakan, c) tertantang permainan baru dan mau mencobanya, d) mencari penyelesaian tanpa bantuan orang lain, e) mencari cara yang unik, f) mencari jawaban yang unik, g) senang menjajaki jalan yang lebih rumit. 4) Sifat berani mengambil resiko yaitu berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, dan tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur. Perilaku anak: a) berani mempertahankan gagasan atau pendapatnya, b) bersedia mengakui kesalahan-kesalahannya, c) berani menerima tugas yang sulit, d) berani mengajukan pertanyaan atau mengemukakan pendapat sendiri, e) tidak mudah dipengaruhi orang lain, f) melakukan hal-hal yang diyakini, meskipun tidak disetujui sebagian orang, g) berani mencoba hal-hal baru, h) berani mengakui kegagalan dan berusaha lagi. 5) Sifat menghargai yaitu dapat menghargai pengarahan yang diberikan, menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang. Perilaku anak: a) menjaga barang-barang

sendiri dan barang-barang orang lain , b) menjaga diri sendiri, c) mendengarkan pendapat orang lain, d) menjaga keluarga, menjaga barang-barang sekolah, dan menjaga teman-teman, e) tahu apa yang betul-betul penting, f) memanfaatkan kesempatan-kesempatan yang diberikan , g) senang dengan hadiah yang diberikan padanya.

2.1.3.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas anak (Hurlock, 1978:8) adalah:

- 1) Jenis kelamin: kreativitas pada anak laki-laki lebih tinggi dibandingkan pada anak perempuan, hal ini dikarenakan anak laki-laki cenderung lebih banyak diberi kesempatan dan kebebasan untuk mandiri, terdesak oleh teman sebayanya untuk lebih mengambil resiko, didorong orangtua dan guru untuk lebih menunjukkan inisiatif dan orisinalitas.
- 2) Status sosial ekonomi: anak yang berasal dari status sosial ekonomi tinggi bisa lebih kreatif dibandingkan yang berasal dari sosial ekonomi rendah. Anak dari sosial ekonomi tinggi cenderung mendidik secara demokratis, lebih banyak memberi kesempatan, pengetahuan dan pengalaman dalam menumbuhkan kreativitas. Berbeda dengan yang berasal dari sosial ekonomi rendah yang cenderung dididik secara otoriter dan memiliki keterbatasan dalam mengembangkan kreativitas anak.
- 3) Urutan kelahiran: anak yang lahir ditengah, dan anak bungsu ataupun anak tunggal memiliki kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan anak pertama. Hal tersebut karena anak pertama cenderung memiliki banyak tuntutan dari

orangtua untuk menjadi seperti yang diinginkan orangtua, sehingga lebih mendorong untuk menjadi penurut dibandingkan pencipta.

- 4) Ukuran keluarga: keluarga kecil biasanya anak-anak lebih kreatif dibandingkan anak yang berada di keluarga besar karena orangtua lebih memiliki kesempatan dan waktu dalam mengembangkan kreativitas anak.
- 5) Intelegensi: anak yang cerdas umumnya menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi karena biasanya mereka memiliki lebih banyak gagasan baru untuk menangani suatu konflik atau masalah
- 6) Lingkungan: anak dari lingkungan kota biasanya lebih kreatif dibandingkan di pedesaan karena kesempatan berkreasi dan akses untuk mengembangkan kreativitas di pedesaan lebih terbatas.

Sejalan dengan penjelasan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas dapat dikemukakan bahwa stimulasi perkembangan dari lingkungan keluarga dan sekolah akan mempengaruhinya. Anak-anak yang mendapat stimulasi perkembangan kreativitas yang tepat akan menjadi lebih kreatif dibanding dengan anak-anak yang kurang mendapat stimulus yang tepat.

Stimulasi perkembangan kreativitas anak memerlukan pendidikan dan lingkungan yang dapat memperhatikan sifat alami anak untuk mendukung tumbuhnya kreativitas. Stimulasi ini dapat memperhatikan sifat alami ini melalui keterpesonaan, rasa takjub, imajinasi, rasa ingin tahu dan banyak bertanya (Rahmawati dalam Mulyasa, 2012: 94). Pesona dan rasa takjub terhadap sesuatu merupakan sifat khas anak usia dini. Mereka pada umumnya sangat terpengaruh oleh berbagai aspek yang luput dari pengamatan anak.

Imajinasi merupakan dunia yang identik dengan anak sehingga segala sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin bagi anak usia dini. Melalui imajinasi anak sering berfikir untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapinya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan para pendidik adalah memahami, menghargai, membimbing dan mendukung imajinasi anak usia dini serta mengajak mereka untuk belajar mewujudkan khayalannya sehingga berguna bagi yang lain.

Rasa ingin tahu merupakan sifat dasar kreatif yang mendorong anak untuk menciptakan karya atau gagasan baru diawali oleh sikap rasa ingin tahunya terhadap sesuatu setelah sesuatu itu dieksplorasi secara mendalam barulah mereka menciptakan karya yang baru dan berbeda berdasarkan pengayaannya terhadap objek yang diminati.

Masa awal kanak-kanak sangat diwarnai dengan aktivitas banyak bertanya. Segala sesuatu yang lama apalagi yang baru tidak luput dari pertanyaannya. Alasan mengapa kreativitas penting untuk dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak (Montolalu, 2009: 34) diantaranya: 1) dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia sebagai mana yang diungkapkan Maslow. 2) dengan kemampuan berfikir kreatif dimungkinkan dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah. Mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi pada hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan. 3) bersibuk diri secara (sebagaimana kebutuhan anak TK yang selalu sibuk dengan ingin tahu) akan memberikan kepuasan kepada individu

tersebut. 4) dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan. Untuk itu pemikiran, sikap dan perilaku kreatif sangat perlu dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan sejak dini.

Pengembangan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran harus dilaksanakan secara efektif, efisien, produktif dan akuntabel. Untuk itu perlu direncanakan, dilaksanakan, serta dilakukan monitoring dan evaluasi secara berkesinambungan, proporsional dan profesional. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran (Mulyasa, 2012: 97). Proses belajar yang menyenangkan (*joyfull teaching and learning*) akan sangat berarti bagi anak usia dini dan bermanfaat hingga dewasa. Masa usia dini merupakan fase *absorbmind*, yaitu masa menyerap pikiran. Anak-anak akan mudah menyerap kesan, pengetahuan, keteladanan yang terjadi dilingkungannya seperti sebuah spons yang menyerap air.

Proses belajar sambil bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini dan merupakan cara alami untuk memahami diri sendiri, orang lain dan lingkungannya. Bermain sebagai pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia anak dan secara berangsur-angsur dikembangkan bermain sambil belajar dan unsur bermainnya secara perlahan dikurangi dan unsur belajarnya ditingkatkan.

Pembelajaran anak usia dini tidak hanya dilaksanakan di dalam kelas tetapi juga diluar kelas bahkan diluar sekolah dan yang aktif bukan hanya gurunya

tetapi peserta didik. Pendekatan ini sejalan dengan arahan program pengembangan kreativitas bagi anak usia dini yang harus memberikan keleluasaan untuk mencari dan menemukan sendiri berbagai macam ilmu pengetahuan, teknologi informasi, dan seni serta mampu menghasilkan sesuatu yang kreatif dengan mengeksplor lingkungan sekitarnya.

Memadukan pembelajaran dengan perkembangan akan dapat membantu perkembangan anak seperti pengembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan spiritual. Memadukan pembelajaran dengan perkembangan anak usia dini akan memberikan kemudahan kepada para pendidik untuk memberikan layanan yang tepat sehingga mereka bisa menyajikan pendidikan yang efektif, efisien, produktif dan akuntabel. Selain ini belajar di dalam konteks nyata menjadi sangat penting bagi anak usia dini karena mereka masih berada dalam tahap perkembangan kognitif pra-operasional dan pra-operasional dan operasional konkret. Dalam hal ini penjelasan guru tentang sesuatu yang sifatnya abstrak tanpa dibarengi pengetahuan tentang objek secara nyata akan dirasakan sulit oleh anak usia dini.

Pengembangan kreativitas bagi anak pada dasarnya bertujuan untuk : 1) Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya. 2) Mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah. 3) Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap berbagai ketidakpastian, 4) Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain. 5) Membuat anak kreatif yaitu anak yang memiliki: a) kelancaran untuk mengemukakan gagasan, b)

kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternative pemecahan masalah, c) orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran, d) elaborasi dalam gagasan, e) keuletan dan kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu.

Berdasarkan pengertian dan aspek-aspek perkembangan dapat dikemukakan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru baik kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah serta membuat kombinasi-kombinasi yang baru dan bermakna atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sebelumnya. Kreativitas merupakan satu inisiatif yang ditampilkan oleh seorang individu berupa sesuatu hal yang baru ataupun yang belum pernah ada diciptakan oleh seseorang sebelumnya.

Kreativitas dapat dilihat dari beberapa indikator antara lain: 1) berfikir luwes, 2) berfikir lancar, 3) berfikir orisinal, 4) mengelaborasi, 5) rasa ingin tahu, 6) mengekspresikan diri, 7) imajinatif, 8) berani mengambil resiko, 9) kemampuan menilai dan 10) membuat karya.

2.2. Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Selia Dwi Kurnia (2015). Pengaruh Kegiatan Painting Dan Keterampilan Motorik Halus Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Seni Lukis. Kreativitas anak usia dini dalam seni lukis kelompok B taman kanak-kanak. Metode penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan desain *treatment by level 2x2*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 66 anak.

Teknik pengumpulan sampel teknik *multistage sampling*. Teknik analisis data menggunakan ANAVA dua jalur. Hasil penelitian yang diperoleh adalah: 1) hasil kreativitas anak usia dini dalam seni lukis pada kelompok anak yang diberi kegiatan *finger painting* lebih tinggi dibandingkan kelompok anak yang diberi kegiatan *brush painting*, 2) terdapat pengaruh interaksi antara kegiatan *painting* dan keterampilan motorik halus terhadap kreativitas anak usia dini dalam seni lukis, 3) hasil kreativitas anak usia dini dalam seni lukis pada kelompok anak yang memiliki keterampilan motorik halus yang diberi kegiatan *finger painting* lebih tinggi dibandingkan kelompok anak yang diberi kegiatan *brush painting*, 4) hasil kreativitas anak usia dini dalam seni lukis pada kelompok anak yang memiliki keterampilan motorik halus rendah yang diberi kegiatan *finger painting* lebih rendah dibandingkan kelompok anak yang diberi kegiatan *brush painting*.

Anwar, Citra R Dkk (2018). Kolase Barang Bekas untuk Kreativitas Anak Taman Kanak-kanak Nurul Taqwa Makassar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Fakultas Seni dan Design Makassar Universitas Negeri Makasar. Dengan variabel Kreativitas sangat dibutuhkan karena banyak permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Kemampuan kreativitas anak menjadi salah satu hal yang dikembangkan di pendidikan usia dini. Salah satu kegiatan yang menarik dan dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu melalui pembuatan kolase dari barang bekas. Kegiatan

kolase yang merupakan kegiatan berseni rupa yang diwujudkan dengan teknik menempel dan menyusun bahan yang disediakan. Pemilihan kegiatan kolase untuk meningkatkan kreativitas anak karena dengan kegiatan ini anak dapat berkreasi sesuai dengan minat masing-masing dan menarik bagi anak, selain itu murah dan mudah karena bahan-bahan tidak membutuhkan banyak biaya, sebab menggunakan barang-barang bekas yang banyak ditemukan di lingkungan sekitar. Tulisan ini merupakan sebuah hasil penelitian yang dilakukan di salah satu taman kanak-kanak di kota Makassar juga mengacu pada kajian terhadap berbagai literature, hasil penelitian yang berupa data-data serta berbagai teori yang dihimpun. Data yang dihimpun dalam artikel ini berasal dari penelitian dan berbagai sumber yang ditelusuri dengan metode ilmiah kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak di kelompok B Taman Kanak-kanak Nurul Taqwa kecamatan Mariso Kota Makassar berkembang melalui kegiatan kolase berbahan bekas, kreativitas itu berkembang melalui kelancaran, kelenturan, keaslian, dan elaborasi.

Gambaran perkembangan kreativitas anak, dalam meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan kolase dari barang bekas, disarankan untuk melaksanakan hal-hal sebagai berikut : 1) Bagi Guru; a. Hendaknya menyediakan media pembelajaran yang lebih menarik dan beragam. Selain menggunakan media surat kabar, kalender dan kain, dapat juga digunakan media yang lain. b. Perlu pengelolaan waktu secara maksimal mengalokasikan waktu secara baik karena kegiatan kolase membutuhkan waktu yang cukup lama. 2) Bagi anak; a) Anak

lebih mengeksplor bahan-bahan yang disediakan. 3) Anak harus lebih aktif dalam kegiatan kolase. 3) Bagi sekolah/TK; Sekolah sebaiknya menyiapkan sarana dan prasarana yang lebih baik lagi agar guru nyaman dan terfasilitasi dalam memberikan pelajaran kepada anak.

Siti Khodijah (2017). *Creative art* Dalam Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Dan Kreativitas. Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak. Masalah dalam penelitian ini adalah motorik halus dan kreativitas anak usia 4-5 tahun kurang berkembang di Taman Kanak-Kanak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan *creative art* dalam bermain pasir untuk meningkatkan perkembangan motorik halus dan kreativitas anak usia 4-5 tahun Taman Kanak-Kanak. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development* yang dilaksanakan dalam empat tahap yang dinamakan 4D (define, design, develop, disseminate). Dalam penelitian ini tahapan diseminasi dilakukan pada skala kecil. Hasil statistik uji t $p > 0.000$ menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara data pretest dan post test. Ditemukannya adanya peningkatan perkembangan motorik halus anak 97% dan sebesar 72% peningkatan perkembangan kreativitas anak melalui penggunaan model *creative art*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan *creative art* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus dan kreativitas anak lebih tinggi maka disarankan agar *creative art* dalam bermain pasir sebagai alternatif dalam mengembangkan motorik halus dan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak

2.3 Kerangka Konseptual

2.3.1 Pengaruh *creative art* kolase terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia dini.

Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan anak usia dini secara keseluruhan. Dalam mengembangkan koordinasi motorik pada anak terdapat dua gerakan yaitu, gerakan motorik kasar (*gross motors*) dan gerakan motorik halus (*fine motors*). Gerakan motorik kasar adalah gerakan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak, sedangkan gerakan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan. Gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat (Bambang Sujiono, 2005: 1.14).

Kemampuan motorik halus (*fine motors skills*) merupakan kemampuan untuk melakukan aktivitas yang memerlukan otot-otot kecil pada tangan. Kemampuan motorik sangatlah penting, karena diperlukan untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Hal ini juga berlaku untuk anak-anak, misalnya saja ketika anak berada disekolah, anak banyak mengerjakan hal seperti menggunting, menempel, menulis, mewarnai dan sebagainya, semua aktivitas tersebut memerlukan kemampuan gerak otot-otot kecil pada tangan. Hal ini sangatlah penting dalam kehidupan mereka dan dapat secara langsung memperngaruhi rasa percaya diri anak. Jika kemampuan motorik halus tidak berkembang dengan baik, maka aktivitas anak juga akan terganggu. Untuk melatih perkembangan motorik

halus anak usia dini kegiatan bermain pada creative art kolase yang memiliki tujuan pembelajaran untuk membantu anak menjelajahi, mencoba, dan membantu dengan jenis media kolase yang dapat menggunakan berbagai macam bahan untuk ditempel.

2.3.2 Pengaruh perkembangan motorik halus pada anak usia dini terhadap kreativitas anak di

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan anak pra sekolah beraktivitas menggunakan otot-otot halus. Beberapa kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus anak misalnya menulis, menggambar, menggunting, meronce, melipat dan lain sebagainya (Samsudin, 2009).

Kemampuan motorik halus anak sangatlah penting ditingkatkan karena secara tidak langsung perkembangan motorik halus anak akan menentukan keterampilan dalam bergerak misalnya menyikat gigi, mengancingkan baju, menyisir rambut, memakai sepatu sendiri. Pergerakan tersebut melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan diawali oleh perkembangan otot-otot kecil seperti ketrampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang luwes, melatih koordinasi mata anak.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan suatu karya atau ide berdasarkan imajinasi seseorang, serta kemampuan untuk memperoleh pemecahan masalah yang dihadapi dan ide yang memiliki tujuan tertentu. Oleh karena itu, kreativitas perlu dipupuk sejak dini dalam diri anak, sehingga anak dapat menjadi dirinya sendiri dan mampu menghasilkan karya yang menarik sesuai dengan imajinasinya. Pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan cara

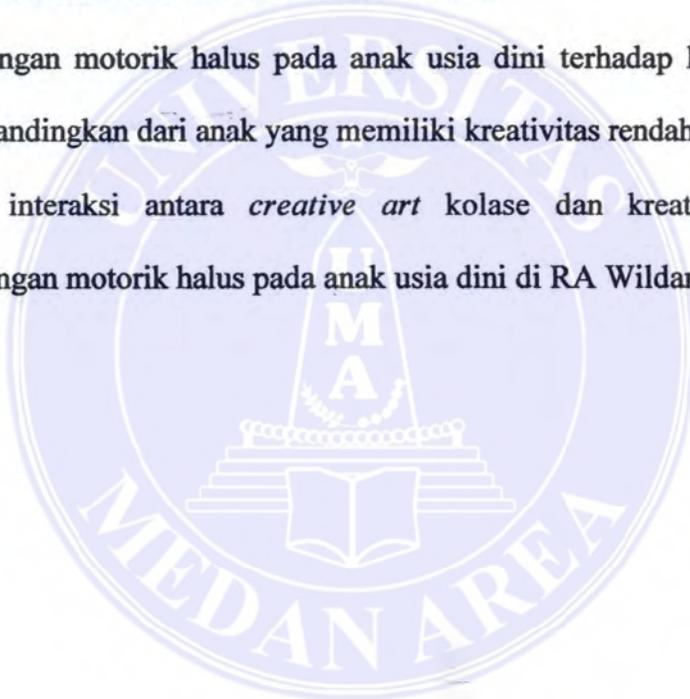
memupuk, merangsang, memberikan kesempatan kepada anak untuk berkarya dan bereksplorasi melalui kegiatan yang menyenangkan dan kreatif seperti pembelajaran kolase. Beberapa karakteristik seperti banyak akal, penuh daya cipta, tekun, mandiri dan percaya diri (Ayan dalam Yeni dan Euis 2011:16) sangat perlu ditingkatkan dalam diri anak. Menumbuh kembangkan potensi kreativitas merupakan salah satu tujuan pendidikan dalam mencerdaskan anak.

Kolase adalah sebuah cabang dari seni rupa yang meliputi kegiatan menempel potongan-potongan kecil berbagai macam benda seperti potongan kertas, kain, bunga, bahan bekas, daun-daunan kering, ampas kelapa, biji-bijian, dan lain sebagainya, yang direkatkan pada suatu permukaan sehingga membentuk sebuah desain atau rancangan tertentu. Menurut Hajar Pamadhi, dkk (2010 : 52), “Kolase merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan yang bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis orang yang membuatnya.” Kegiatan ini membutuhkan kesabaran, ketelitian dan ketekunan anak dalam berpikir dan melakukan kegiatan ini. Dalam kegiatan ini anak diajak untuk belajar berpikir, menggunakan imajinasinya untuk berkarya dan memadukan bahan-bahan yang sudah tersedia sehingga menghasilkan suatu karya yang kreatif. Dengan demikian anak akan terus berlatih berimajinasi, berkarya dan mengekspresikan dirinya melalui kegiatan ini sehingga kreativitas anak akan berkembang dengan baik.

2.4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, tinjauan kepustakaan dan dari berbagai hasil kajian empiris yang telah dilakukan peneliti-peneliti sebelumnya, dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

- a. Perkembangan motorik halus pada anak usia dini terhadap pembelajaran menggunakan *creative art* kolase lebih tinggi dibanding dengan kegiatan pembelajaran konvensional anak di RA Wildan
- b. Perkembangan motorik halus pada anak usia dini terhadap kreativitas lebih tinggi dibandingkan dari anak yang memiliki kreativitas rendah di RA Wildan
- c. Terdapat interaksi antara *creative art* kolase dan kreativitas terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia dini di RA Wildan



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Lembaga PAUD RA Wildan Jalan PAM Sunggal Nomor 305 Kelurahan Asam Kumbang Kecamatan Medan Selayang, dengan subjek penelitian anak didik pada semester genap tahun pembelajaran 2018/2019, pada bulan Januari dan Februari 2019. Perlakuan dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan sesuai dengan jadwal pembelajaran dengan waktu 30 menit untuk sekali pertemuan.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh anak usia dini yang ada di PAUD RA Wildan berjumlah 28 anak tahun pembelajaran 2018/2019.

3.2.2 Sampel Penelitian

Sampel penelitian diambil secara total sampling, yakni semua individu dalam kelompok usia 4-6 tahun menjadi subjek penelitian pada lembaga PAUD RA Wildan, sebagai kelas eksperimen (kelas yang diberi perlakuan dengan kegiatan *creative art* Kolase dengan jumlah sampel 15 anak pada anak usia 4-5 tahun dan sebagai kelas kontrol (kelas yang menggunakan kegiatan konvensional) dengan jumlah sampel 13 anak usia 5-6 tahun jadi seluruh sampel ada 28 anak.

3.3 Defenisi Operasional dan Variabel Penelitian

Untuk dapat memahami dan memudahkan pelaksanaan penelitian, diperlukan penjelasan variabel-variabel penelitian. Dengan demikian peneliti bisa memperoleh hasil pengukuran, dengan cara memiliki dimensi-dimensi konsep tertentu yang mempunyai variasi nilai. Yang menjadi defenisi operasional penelitian adalah : *creative art* kolase sebagai variabel bebas, perkembangan motorik halus sebagai variabel terikat, dan kreativitas sebagai variabel moderator.

Adapun variabel penelitian adalah: Variabel Bebas (Independent variabel), Variabel Terikat (Dependent variabel), dan Variabel Moderator dengan penjelasan sebagai berikut :

3.3.1 Variabel Bebas (Independent variabel)

Pada penelitian ini terdapat dua variabel bebas (X) yang berpengaruh terhadap variabel terikat. Kedua variabel bebas dimaksud adalah:

Creative Art kolase

Yang dimaksud dengan kegiatan pembelajaran *creative art* kolase adalah suatu desain proyek aktivitas/kegiatan seni mengisi pola yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan dengan menggunakan bahan-bahan seperti kertas, kain, dan material lain yang dibutuhkan kemudian direkatkan pada latar belakang untuk ditempel pada gambar atau pola yang digunakan sehingga membentuk suatu gambar yang diinginkan. Aspek kolase antara lain : dapat membuat titik dan bintik, garis, bidang, dan membuat warna digambar.

Kegiatan pembelajaran konvensional adalah proses belajar mengajar yang berlangsung secara tradisional, yaitu dengan cara ceramah, diskusi, tanya-jawab,

dan pemberian tugas. Sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Pembelajaran pada metode konvensional, peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan melaksanakan dan tugas latihan.

3.3.2 Variabel Moderator

Kreativitas yaitu kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri aptitude maupun nonaptitude, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Dalam hal ini anak dapat menuangkan imajinasi lewat hasil karya.

3.3.3 Variabel Terikat (Dependent variabel)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perkembangan motorik halus (Y), yaitu anak usia 4 - 6 tahun dapat meningkat kemampuannya menggunakan otot halus dan mengkoordinasikan tangan dan mata dalam melakukan suatu kegiatan. Kemampuan motorik halus anak dapat dilihat melalui indikator : 1) mengontrol koordinasi tangan dan mata, 2) mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus, 3) membuat aneka garis 4) meraba, 5) mencetak 6) melakukan gerakan manipulatif. Semakin bertambah usia anak maka kemampuan motorik halusnya juga semakin berkembang.

3.4 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain factorial (*faktorial design*) 2x2. Desain faktorial melibatkan dua atau lebih variable bebas, dan sekurang-kurangnya satu yang dimanipulasi oleh peneliti. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif jenis eksperimen. Penelitian eksperimen sesuai digunakan dalam penelitian ini karena untuk mengetahui pengaruh *creative art* kolase dan kreativitas terhadap perkembangan motorik halus bagi anak usia dini di PAUD RA Wildan Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018.

Penelitian ini membagi kelompok menjadi dua, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang mendapat perlakuan yakni dengan menerapkan *creative art* kolase. Kelompok kontrol dalam penelitian ini adalah sebagai kelompok pembanding untuk kelompok eksperimen. Kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen (*experimental*). Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan, kondisi yang terkendalikan di maksud adalah adanya hasil dari penelitian dikonversikan ke dalam angka-angka, untuk analisis yang digunakan adalah dengan menggunakan analisis statistik (Mohammad Ali: 2014).

Penelitian ini membagi kelompok menjadi dua, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang mendapat perlakuan, yakni dengan menerapkan kegiatan *creative art* kolase terhadap perkembangan motorik halus. Kelompok kontrol dalam penelitian ini

adalah sebagai kelompok pembanding untuk kelompok eksperimen. Kelompok kontrol menerapkan kegiatan pembelajaran konvensional.

3.5 Desain Penelitian

Berikut adalah penelitian quasi eksperimen dengan desain faktorial 2x2 terhadap hasil creative art kolase terhadap perkembangan motorik halus anak:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

	Kegiatan Creative Art	Kolase (A ₁)	Konvensional (A ₂)
Kreativitas (B)			
	Tinggi	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
	Rendah	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Keterangan :

A₁ = Kegiatan Creative Art Kolase

A₂ = Kegiatan Konvensional

B₁ = Kreativitas Tinggi

B₂ = Kreativitas Rendah

A₁B₁ = Perkembangan motorik halus yang diberikan kegiatan pembelajaran creative art kolase dan memiliki kreativitas tinggi

A₂B₁ = Perkembangan motorik halus yang diberikan kegiatan pembelajaran konvensional dan memiliki kreativitas tinggi

A₁B₂ = Perkembangan motorik halus yang diberikan kegiatan pembelajaran creative art kolase dan memiliki kreativitas rendah

A₂B₂ = Perkembangan motorik halus yang diberikan kegiatan pembelajaran konvensional dan memiliki kreativitas rendah.

3.6 Pengontrol Perlakuan

Pada penelitian ini perlakuan dilaksanakan untuk memperoleh data yang benar-benar sah sehingga dapat digunakan secara akurat dalam pengajuan hipotesis penelitian. Penelitian eksperimen dapat digeneralisasikan pada populasi. Untuk memenuhi validitas perlu dilakukan pengontrolan terhadap validitas eksperimen. Menurut Gay (1981) terdapat dua jenis validitas yaitu validitas internal dan validitas eksternal. Pada keduanya harus dilakukan pengontrolan.

3.6.1 Pengontrolan Variabel Internal

- 1) Pengaruh pada guru untuk mengembangkan pendekatan diharapkan dengan mengembangkannya sendiri dan hanya dapat didiskusikan dengan peneliti.
- 2) Pengaruh instrumen, semua instrumen yang digunakan pada penelitian ini dapat diterapkan setelah uji tingkat variabel yang reabilitas standar.
- 3) Pengaruh ketepatan jumlah sampel, dikontrol dan dalam hal ini sampel dalam jumlah siswa yang diberi perlakuan ada pada tingkat 95% kehadiran.
- 4) Pengaruh historis yang menghindari semaksimal mungkin adanya kejadian-kejadian khusus pada subjek penelitian selama berlangsungnya perlakuan.
- 5) Pengaruh kematangan dilakukan dengan cara memberi perlakuan dalam jangka waktu 2x pertemuan pada setiap perlakuan.
- 6) Pengaruh efek pengukuran dikontrol dengan cara memotivasi siswa untuk mengerjakan semua tes secara sungguh-sungguh sesuai dengan kemajuan mereka.
- 7) Pengaruh seleksi yaitu kelompok subjek penelitian benar-benar memiliki karakteristik yang tidak terlalu berbeda.

3.6.2 Pengontrolan Variabel Eksternal

- 1) Variabel populasi, dikendalikan melalui penarikan sampel yang benar dan bersifat representatif
- 2) Variabel ekologi, dikendalikan dengan penyesuaian yang benar, guru yang mengajar disetiap kelompok adalah guru yang mengajar seperti biasanya.
- 3) Efek reaktif selama perlakuan berlangsung pada suasana kelas yang dijalankan seperti biasanya sehingga seolah-olah tidak sedang terjadi eksperimen.
- 4) Interpretasi perlakuan ganda, yaitu dengan mengawasi setiap kelas subjek penelitian hanya dengan satu macam perlakuan saja.

3.7 Validitas Internal dan Eksternal

3.7.1 Validitas Internal

Validitas internal menunjuk pada usaha untuk mengendalikan proses eksperimen. Pengontrolan validitas internal dimaksudkan agar hasil penelitian yang diperoleh benar-benar merupakan akibat perlakuan yang diberikan. Terdapat komponen yang harus diketahui dan dikontrol sebagai upaya untuk menjaga validitas internal. Komponen yang dimaksud sebagai berikut; 1) Pengaruh pengukuran (*instrumentation*). Pengaruh penggunaan instrumen terhadap hasil penelitian dikontrol melalui penggunaan instrumen oleh pendidik. Dengan cara tersebut, diharapkan pendidik memiliki pemahaman yang sama terhadap instrumen yang digunakan dan terampil menggunakan instrumen sehingga kesalahan dalam penggunaan instrumen dapat dihindari, 2) Pengaruh regresi (*statistical regression*) adalah adanya variabel-variabel yang dapat mempengaruhi

variabel terikat dalam penelitian ini yang tidak dapat dikontrol. Variabel tersebut adalah karakteristik populasi diantaranya kualitas pendidik, kurikulum yang digunakan, sarana dan prasarana yang dimiliki lembaga PAUD, lingkungan sosial dan geografis lembaga PAUD, latar belakang pendidikan orangtua, serta status sosial ekonomi keluarga. Dalam penelitian ini, karakteristik populasi dari kedua kelompok perlakuan relatif sama. Untuk mengontrol pengaruh regresi dalam penelitian ini dilakukan penetapan perlakuan secara acak.

3.7.2 Validitas Eksternal

Validitas eksternal dimaksudkan untuk memperoleh hasil penelitian yang dapat digeneralisasikan pada populasi, diaplikasikan pada latar (*setting*), dan waktu yang berbeda. Untuk mencapai hal ini dilakukan pengontrolan terhadap validitas populasi dan ekologi.

Validitas populasi dikontrol dengan cara: a) mengambil subjek penelitian sesuai dengan karakteristik populasi melalui prosedur yang dapat dipertanggungjawabkan, dan b) melakukan penentuan subjek yang akan menjadi kelompok *Creative Art* Kolase dan kelompok Konvensional dilakukan secara acak. Validitas ekologi dipenuhi dengan melakukan a) tidak mengubah suasana kelas seperti sebelumnya penelitian dilakukan seperti pendidik yang mengajar. Kelas yang dipakai untuk *Creative Art* Kolase dan Konvensional, b) program perlakuan disusun bersama antara peneliti dan pelaksanaan pembelajaran, c) pengumpulan data dilakukan secara tersamar, yaitu seperti kegiatan belajar dengan pendekatan individual.

3.8 Prosedur dan Pelaksanaan Perlakuan

3.8.2 Prosedur Perlakuan

Yang menjadi prosedur dalam pelaksanaan penelitian ini adalah menyangkut persiapan yang akan dilaksanakan sebelum penelitian dilakukan seperti, pertama: penentuan kelompok, yaitu kelompok perlakuan dengan menggunakan kegiatan *creative art* kolase dan kelompok kegiatan konvensional. Kedua: penentuan pendidik dengan memperhatikan tingkat pendidikan, lama mengajar dan pelatihan yang pernah diikuti. Ketiga: penentuan kreativitas pada anak usia dini, yaitu menentukan anak yang memiliki kemampuan berkembang sangat baik untuk menciptakan kolase gambar sesuai dengan imajinasi anak berdasarkan instrumen penilaian kreativitas. Keempat, menyusun kegiatan main pada kegiatan inti berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sebagai perlakuan dengan menggunakan kegiatan *creative art* kolase pada sentra persiapan dan sentra bahan alam. Kelima: Ketika dilakukan kelas eksperimen guru melakukan observasi untuk melihat perkembangan perlakuan sebagai tes skala pembelajaran kepada seluruh anak untuk melihat anak yang memiliki kreativitas anak yang tinggi dan perkembangan motorik halus yang tinggi. Ciri-ciri kreativitas anak yang tinggi maupun anak memiliki perkembangan motorik halus rendah diperoleh dari skor angket aktivitas belajar siswa.

3.8.3 Pelaksanaan Perlakuan

Perlakuan dilaksanakan dua kali dalam seminggu selama enam minggu, sehingga jumlah pertemuan sebanyak 12 kali. Perlakuan dilaksanakan pada saat berada pada sentra persiapan dan sentra bahan alam di lembaga PAUD sesuai

dengan kegiatan pada tema pembelajaran yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak.

Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan creative art kolase adalah sebagai berikut:

a. Kelancaran

- 1) Guru menyiapkan alat dan bahan seperti pola gambar tangan yang akan diisi dengan kepingan kolase, lem, pakaian, kalender bekas dan koran yang telah digunting menjadi kepingan-kepingan kecil.
- 2) Guru membagi anak dalam kelompok kecil yang dalam satu kelompok terdiri dari 3-4 anak.
- 3) Guru membagikan dan memperkenalkan satu-persatu alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan kolase kepada anak.
- 4) Guru memperlihatkan contoh kolase dari barang bekas yang sudah jadi.
- 5) Guru memperlihatkan cara mengerjakan kolase seperti cara memberi lem pada kepingan kolase yang telah disediakan, dan cara menempel kepingan kolase pada pola gambar yang disediakan.
- 6) Guru mempersilahkan anak untuk melaksanakan kegiatan kolase, dan memberi motivasi kepada anak untuk bekerja sesuai dengan imajinasinya sendiri.
- 7) Guru mengamati proses pekerjaan dan hasil pekerjaan anak.

Anak mampu menyelesaikan kegiatan dengan tepat waktu, unsur kelancaran tanpa ada bantuan dari guru.

b. Kelenturan

Pengerjaan kolase sesuai dengan aturan yang dilakukan anak akan melatih kelenturan jari-jari dan tangan. Langkah yang dilakukan guru pada kegiatan ini yaitu:

- 1) Guru menyiapkan alat dan bahan seperti pola gambar tangan yang akan diisi dengan kepingan kolase, lem, pakaian, kalender bekas dan koran yang telah digunting menjadi kepingan-kepingan kecil.
- 2) Guru membagi anak dalam kelompok kecil yang dalam satu kelompok terdiri dari 3-4 anak.
- 3) Guru membagikan dan memperkenalkan satu persatu alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan kolase kepada anak.
- 4) Guru memperlihatkan contoh kolase dari beberapa bahan dan barang bekas yang sudah jadi.
- 5) Guru memperlihatkan cara mengerjakan kolase seperti cara memberi lem pada kepingan kolase yang telah disediakan, dan cara menempel kepingan kolase pada pola gambar yang disediakan.
- 6) Guru mempersilahkan anak untuk melaksanakan kegiatan kolase, dan memberi motivasi kepada anak untuk bekerja sesuai dengan imajinasinya sendiri.
- 7) Guru mengamati proses pekerjaan dan hasil pekerjaan anak.

c. Keaslian

Yang dimaksud dengan keaslian atau originalitas adalah anak dapat menempel kepingan kolase pada gambar sesuai dengan imajinasi anak itu sendiri.

Keaslian pada kegiatan ini ditunjukkan oleh anak yang dapat menempel kepingan kolase pada gambar berdasarkan imajinasinya sendiri dari 15 anak didik lebih dari separuh mampu berimajinasi sendiri melalui tempelan kolasenya, karena pada saat menempel kepingan kolase berbeda dengan yang lain, dan bekerja sesuai keinginannya sendiri, sisanya masih mengharapkan bantuan dari guru, namun juga terdapat sebagian kecil yang tidak mampu melakukannya.

d. Elaborasi

Elaborasi dalam konteks kreatifitas adalah penyesuaian sesuatu dalam suatu objek ke objek yang lain. Seperti halnya dalam pembelajaran kolase pada anak usia dini di Taman kanak-kanak. Anak mampu memilih warna yang sesuai dengan bahan kolase. Anak dapat memilih warna dari bahan kolase yang disediakan, disini anak dianggap mampu melakukan elaborasi.

3.9 Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto (2013: 136) menyebutkan bahwa instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam waktu penelitian dengan menggunakan sesuatu metode. Kegunaan instrumen ini agar lebih mudah dalam penelitian dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah dikelola.

3.9.1 Tes Perkembangan Motorik Halus

Teknik pengumpul data yang digunakan adalah tes. Instrumen pengumpul data yang digunakan adalah tes hasil belajar perkembangan motorik halus. Tes ini berbentuk essay test dengan penilaian atas hasil karya siswa berupa tulisan deskripsi.

Adapun kisi-kisi tes hasil belajar perkembangan motorik halus adalah ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2 Rubrik Penilaian Kemampuan Perkembangan Motorik Halus

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Deskriptor	Skor
1	Menggenggam	Menggenggam dengan telapak tangan (<i>palmer grasping</i>) dan Menggenggam dengan menggunakan jari-jari (<i>pincer grasping</i>)	a) Bila menggenggam benda dengan memfungsikan telapak tangan sepenuhnya (membawa botol minuman/gelas, memegang balok)	25
			b) Bila menggenggam dengan jari-jari seimbang sesuai dengan fungsi benda yang digunakan (pensil, crayon)	15
			c) Bila sebagian kecil menggenggam benda dengan memfungsikan telapak tangan (pakai sepatu, buka pakaian kaos oblong)	10
			d) Bila sebagian kecil menggenggam dengan jari-jari seimbang sesuai dengan fungsi benda yang digunakan (makan pakai sendok dan garpu, pakai tangan, membuka botol minuman)	5

2	Memegang	Mampu memgang benda-benda di sekitar dari yang besar sampai yg kecil tanpa berjatuhan	a) Bila tangan dan jari mampu memegang benda yang lebih kecil (biji jagung, kacang ijo, butiran beras)	25
			b) Bila tangan dan jari mampu memegang benda yang sedang (guli, bola kecil,)	15
			c) Bila tangan dan jari mampu memegang benda yang besar (buah, balok, bola besar, pegangan dimainan outdoor)	5
3	Memisahkan	Mampu meggunakan ibu jari dan telunjuk untuk memisahkan benda	a) Bila mampu memisahkan bijian dengan ibu jari dan jari telunjuk	25
			b) Bila mampu mengikat tali sepatu dengan ibu jari dan jari telunjuk	15
			c) Bila mampu membuka tutup kancing reseluiting dengan ibu jari dan jari telunjuk	10
			d) Bila mampu membuka bungkusan makanan ringan dengan ibu jari dan jari telunjuk	5
4	Menggunting dengan jari	Mampu menggunakan jari untuk menggunting dengan sesuatu benda	a) Mendeskripsikan objek yang diamati di sekitar lingkungan dengan lengkap.	25
			b) Mendeskripsikan objek di sekitar lingkungan sekolah tidak lengkap	15
Skor Maksimum				100

Jacobs, Holly L. Et al., 198) dalam Azizah Malika, 2010 (Jurnal penelitian humaniora, vol. 11, no 1, Februari 2010:71-87).

Menurut Sudijono (2009:223) menyatakan nilai akhir siswa dapat diperoleh dengan cara membagi skor yang diperoleh siswa dengan skor maksimum dikali 100 atau:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Maka kategori penilaian dapat diklasifikasikan menjadi sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kategori Penilaian

SKOR	KATEGORI
85-100	Sangat Baik
75-84	Baik
65-74	Cukup
55-64	Kurang
0-54	Sangat Kurang

3.9.2 Lembar Observasi Perkembangan Motorik Halus Anak

Instrumen pengukuran perkembangan motorik halus anak yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk angket. Instrumen ini bertujuan untuk mengukur tingkat kretivitas anak pada kegiatan pembelajaran. Adapun angket kreativitas pada kegiatan kolase adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Lembar Observasi Kreativitas Kolase Anak Selama Pembelajaran

No	Indikator Kolase	Deskriptor Aktivasi Bermain	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Titik dan Bintik	Kegiatan membuat titik dan bintik bahan: - Cara mengisi pada pola titik-titik dengan bahan-bahan dari lada atau biji-bijian yang berukuran kecil - Cara memadukan bahan bintik-bintik pada pola yang disediakan - Cara mengurutkan titik dan bintik - Cara menyeimbangkan titik dan bintik pada suatu gambar				

		<p>Nilai: 4 = Belum Berkembang 3 = Mulai Berkembang 2 = Berkembang sesuai harapan 1 = Berkembang sangat baik</p>				
2	Garis	<p>Kegiatan anak membuat garis: Cara membuat garis lurus, garis lengkung, garis putus-putus dan garis spiral</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cara mengisi bahan-bahan pada pola garis-garis - Cara membentuk garis-garis pada pola dengan bahan lidi, batang korek, benang - Cara mengurutkan garis-garis <p>Nilai: 4 = Belum Berkembang 3 = Mulai Berkembang 2 = Berkembang sesuai harapan 1 = Berkembang sangat baik</p>				
3	Bidang	<p>Kegiatan anak membuat bidang :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cara membuat bidang horizontal, vertikal, melintang - Cara membuat bidang datar (2D) dan bidang bervolume (3D) - Cara menyusun bidang horizontal, vertikal, melintang <p>Nilai: 4 = Belum Berkembang 3 = Mulai Berkembang 2 = Berkembang sesuai harapan 1 = Berkembang sangat baik</p>				
4	Warna	<p>Kegiatan anak membuat warna</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dapat membedakan warna primer, sekunder dan tertier - Dapat mengganti warna dengan bahan-bahan yang ada seperti cat, pita/renda, kertas warna, kain warna-warni <p>Nilai: 4 = Belum Berkembang 3 = Mulai Berkembang 2 = Berkembang sesuai harapan 1 = Berkembang sangat baik</p>				

Penilaian:

$$\text{Skor Aktivitas} = \frac{\text{Jumlah skor aktivitas yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah aspek aktivitas yang diamati}} \times 100 \%$$

3.10 Teknik Pengumpulan Data

Untuk analisis data yang diperoleh dari penelitian ini digunakan perangkat tes parametrik karena asumsi yang melandasi penggunaannya terpenuhi sehingga perangkat tes tersebut sangat kuat untuk menguji hipotesis nol. Hipotesis alternatif adalah dugaan jawaban yang dibuat peneliti bagi problematika yang diajukan dalam penelitian. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara, yang akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian.

Hipotesis nol yakni hipotesis yang menyatakan ketiadaan hubungan antara variabel. Salah satu asumsi yang melandasi pemakaian teknik statistik ini adalah adanya normalitas dan homogenitas variabel. Oleh karena itu uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan. Uji normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas, pengujian ini dilakukan untuk melihat seragam tidaknya varians sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama.

3.11 Ujicoba Instrumen

Untuk mendeskripsikan data penelitian hasil belajar menulis, data tersebut dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif sebagai teknik analisis yang memberi alternatif kepada peneliti agar dapat memaparkan hasil penelitiannya secara visual dan lebih mudah dipahami oleh pembaca, yaitu

dengan cara menghitung rata-rata skor atau mean (M), simpangan baku atau standar deviasi (s), dan varians (σ^2).

a. Mean skor (M) dihitung dengan rumus:

$$M = \frac{\sum x}{n}$$

b. Standar deviasi (s) dihitung dengan menggunakan rumus:

$$S = \frac{\sqrt{n \sum x^2 - \sum x^2}}{n(n-1)}$$

Keterangan :

- N = jumlah subjek penelitian
 $\sum x$ = jumlah produk skor x
 $\sum x^2$ = jumlah kuadrat produk skor x

Untuk menguji kesahihan suatu butir instrument digunakan rumus produk momen sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

- r_{xy} : koefisien antara x dan y
 N : jumlah data
 x : jumlah skor butir x
 y : jumlah skor butir y
 x^2 : jumlah kuadrat skor x
 y^2 : jumlah kuadrat skor y
 Xy : jumlah perkalian x dan y

Untuk Tiap Butir Instrumen

Untuk mengetahui valid tidaknya suatu butir instrumen digunakan kriteria dengan membandingkan dengan nilai kritis yaitu bila koefisien korelasi hitung **rhitung** lebih besar atau sama dengan nilai dari **rtabel** dalam taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka butir tersebut dinyatakan valid (shahih) atau sebaliknya bila r_{xy} lebih kecil dari **rtabel** maka butir tersebut dinyatakan tidak valid atau gugur, sehingga

butir yang tidak valid tidak digunakan lagi dalam pengumpulan data penelitian.

Untuk N = 28 nilai **rtabel** $\alpha = 0,05$ sebesar 0,38.

Untuk mengetahui besar koefisien korelasi tiap butir, maka dilakukan perhitungan seperti contoh berikut:

Tabel 3.5 Validitas Hasil Perkembangan Kreativitas

Nama siswa	VALIDITAS INDIKATOR 1				
	X	Y	X ²	Y ²	XY
(S)1	10	50	100	2500	500
(S)2	25	70	625	4900	1750
(S)3	10	60	100	3600	600
(S)4	5	50	25	2500	250
(S)5	5	70	25	4900	350
(S)6	10	35	100	1225	350
(S)7	15	70	225	4900	1050
(S)8	15	60	225	3600	900
(S)9	5	45	25	2025	225
(S)10	15	80	225	6400	1200
(S)11	5	40	25	1600	200
(S)12	5	45	25	2025	225
(S)13	15	55	225	3025	825
(S)14	10	55	100	3025	550
(S)15	25	80	625	6400	2000
(S)16	15	50	225	2500	750
(S)17	5	35	25	1225	175
(S)18	10	45	100	2025	450

(S)19	15	70	225	4900	1050
(S)20	25	90	625	8100	2250
(S)21	10	65	100	4225	650
(S)22	15	65	225	4225	975
(S)23	25	60	625	3600	1500
(S)24	15	50	225	2500	750
(S)25	10	65	100	4225	650
(S)26	15	50	225	2500	750
(S)27	25	75	625	5625	1875
(S)28	10	35	100	1225	350
JLH	390	1710	6350	103600	24100

Hasil perhitungan pada tabel dimasukkan ke dalam rumus Korelasi Product Moment dari Pearson, yaitu :

$$R_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$R_{xy} = \frac{(28.23150) - (370)(1620)}{\sqrt{\{28.6100 - (370)^2\} \{28.99500 - (1620)^2\}}}$$

$$r_{xy} = 0.659$$

Untuk mengetahui valid tidaknya suatu butir atau item dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung yang diperoleh dengan rtabel pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $N = 28$ sebesar 0,38. Hasil penghitungan untuk butir 1 diperoleh r hitung= 0.659 dengan membandingkan nilai r hitung tersebut dengan rtabel pada $\alpha = 0,05$ dengan $N = 28$ sebesar 0,38 ini menunjukkan bahwa r hitung > rtabel atau $0.659 > 0,38$ sehingga butir 1 dapat dinyatakan valid.

Dengan cara yang sama dapat dihitung korelasi dari setiap butir menggunakan rumus tersebut, dan hasil penghitungan selengkapnya dapat dilihat pada tabel ringkasan berikut ini :

Tabel 3.6. Ringkasan Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal Hasil Perkembangan kreativitas

No Item	Rhitung	rtabel 5%	Keterangan
1	0.659	0.38	Valid
2	0.568	0.38	Valid
3	0.716	0.38	Valid
4	0.488	0.38	Valid

Dalam uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus Alpha Cornbach. Nilai terendah setiap butir soal adalah 1 dan nilai tertinggi adalah 4. Dengan rumus :

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

n = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total¹⁹

3.12 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data sesuai dengan rancangan yang digunakan dalam penelitian ini. Oleh karena itu pendeskripsian data variabel penelitian menggunakan statistik deskriptif untuk pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan statistik *analysis of varians* (ANOVA) dua jalur. Sebelumnya analisis dilakukan terlebih dahulu uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas data dilakukan dengan uji *Liliefors* dan uji *Homogenitas* data pada dua kelompok sel dilakukan dengan F serta untuk empat kelompok sel dilakukan dengan uji *Bartlett*.

Adapun hipotesis statistik penelitian yang diuji adalah sebagai berikut:

1) Hipotesis Pertama

$$H_o : \mu A_1 = \mu A_2$$

$$H_a : \mu A_1 > \mu A_2$$

2) Hipotesis Kedua

$$H_o : \mu A_1 = \mu B_2$$

$$H_a : \mu B_1 > \mu B_2$$

3) Hipotesis Ketiga

$$H_o : \mu A \times \mu B = 0$$

$$H_a : \mu A \times \mu B \neq 0$$

Dengan kalimat dapat dituliskan

μA_1 = Rata-rata perkembangan motorik halus anak usia dini yang diberikan stimulasi pendidikan dengan kegiatan creative art kolase

μA_2 = Rata-rata perkembangan motorik halus anak usia dini yang diberikan stimulasi pendidikan kegiatan konvensional

μB_1 = Rata-rata perkembangan motorik halus anak usia dini yang memiliki kreativitas tinggi.

μB_2 = Rata-rata perkembangan motorik halus anak usia dini yang memiliki kreativitas rendah.

A = *Creative Art* Kolase

B = Perkembangan Motorik Halus Anak



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari hasil perhitungan dan analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan :

Terdapat pengaruh yang lebih tinggi terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia dini dengan *creative art* kolase dibanding dengan kegiatan konvensional di Lembaga PAUD RA Wildan, ini dapat diketahui dari tabel 4.21 bahwa nilai *p-value* yang diperoleh adalah sebesar 0,011. Jika dibandingkan dengan *alpha*, nilai tersebut lebih kecil ($0,011 < 0,05$) yang menyatakan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara perkembangan motorik halus pada anak usia dini dengan kegiatan *creative art* kolase dibandingkan dengan kegiatan konvensional di PAUD RA Wildan, dengan nilai rata-rata perkembangan motorik halus pada anak usia dini dengan *creative art* kolase lebih tinggi dibandingkan dengan kegiatan konvensional yaitu sebesar 171,80 sedangkan dengan perlakuan kegiatan konvensional sebesar 143,13.

Terdapat kreativitas yang lebih tinggi pada kegiatan *creative art* kolase dibanding dengan kegiatan konvensional di Lembaga PAUD RA Wildan, ini dapat diketahui dari Tabel 4.21 diatas, diketahui bahwa nilai *p-value* yang diperoleh adalah sebesar 0,000. Jika dibandingkan dengan *alpha*, nilai tersebut lebih kecil ($0,000 < 0,05$) yang menyatakan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan

bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas pada anak usia dini pada kegiatan *creative art* kolase dengan kegiatan konvensional di PAUD RA Wildan, dengan nilai rata-rata kreativitas pada anak usia dini pada *creative art* kolase lebih tinggi dibandingkan dengan kegiatan konvensional yaitu sebesar 47,93 sedangkan dengan bermain kegiatan konvensional sebesar 38,67.

Dari penjelasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat interaksi antara kegiatan *creative art* kolase dan kreativitas terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia dini di Lembaga PAUD RA Wildan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diketahui bahwa terdapat pengaruh kegiatan *creative art* kolase dan kreativitas terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini di PAUD RA Wildan, maka penulis menyarankan:

1. Bagi guru, dalam proses kegiatan pembelajaran harus melihat karakteristik belajar anak, maka sebaiknya menggunakan kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak dan menarik minat anak, agar anak semangat mengikuti pembelajaran dan pembelajaran dapat berjalan secara efektif.
2. Bagi peserta didik, anak diharapkan mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan terlibat aktif dalam pembelajaran tentu akan meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

3. Bagi sekolah, kegiatan creative art kolase di sekolah diharapkan mampu diterapkan pada peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini di PAUD RA Wildan.
4. Bagi peneliti lain, dalam penelitian lanjutan jumlah sampel yang digunakan lebih banyak, setting kelas yang berbeda dan media pendukung yang digunakan dalam pemberian materi juga berbeda dengan melibatkan variabel moderator lain, seperti perkembangan kecerdasan emosional, kecerdasan antar personal, kecerdasan inter personal, dan perkembangan lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Citra R Dkk (2018). Kolase Barang Bekas untuk Kreativitas Anak Taman Kanak-kanak Nurul Taqwa Makassar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Fakultas Seni dan Design Makassar Universitas Negeri Makasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Arikunto Suharsimi (2013). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aquarisnawati, Puri., dkk. (2011). "Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah Ditinjau Dari Bender Gestalt". *Jurnal Insan. Vol. 13 No. 03*
- Crandell, Thomas L., Corinne Haines Crandell dan James W. Vander Zanden. 2009. *Human Development*. New York : McGraw-Hill.
- Dwi, dkk (2014) Pengaruh Kegiatan Painting Dan Keterampilan Motorik Halus Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Seni Lukis di TK Pertiwi Matanna Tikka Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Dengo, Nining. 2015. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Membutsir dengan Menggunakan Playdough di PAUD Kamboja Gorontalo. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Hurlock, E,B (1942). *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga
- _____ (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. 5. Jakarta: Erlangga
- Jamaris, Martini (2006: 14). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo
- Jacobs, Holly L. Et al., 198) dalam Azizah Malika, 2010 (*Jurnal penelitian humaniora, vol. 11, no 1, Februari 2010:71-87*).
- Kurnia, V. Herviani, (2017). *Kegiatan Kolase Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Autis di TK Mentari School Sidoarjo – Jawa Timur*. Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Luar Biasa. Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Khusus*
- Milfayetty, Sri (2016). *Creative Art Play dalam Menurunkan Tingkat Kecemasan*. *Playscope*

- _____ (2017). *Teaching Learning Creative Art. European Journal of Social Sciences Educational and Research*, 10 (2): 1-6
- Mills. (2014). *The Inportance of Creative Art in Earli Childhood Classrooms. Texas Child Care Quarterly*, 38 (1): 1-3
- Montolalu (2009). *Bermain dan Permainan Anak*. I. 11. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mohammad Ali (2014). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Munandar, Utami (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. 3. Jakarta: Rineka Cipta
- Muharrar, Syakir & Sri Verayanti. (2013). *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Jakarta: Esensi
- Natalina. P, dkk (2015) Meningkatkan Minat Belajar Anak Dengan Menggunakan Teknik Kolase Dari Bahan Plastik Bekas Jajanan Di Tk Negeri 1 Pembina Gunung Sitoli Selatan T.P. 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Usia Dini. Volume 10 edisi 1, April 2016*
- Novan (2015). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Novikasari (2012). *Kolase-Mozaik-Montase pada Anak Usia Dini*.
- Patmonodewo, Soemarti. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta. Asdi Mahasatya
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 147 Tahun 2014 Tentang *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar PAUD
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta : Kencana.
- Robins, Deri. (2007). *Belajar Melukis*. Solo: Tiga Serangkai
- Santoso, Harry. (2016). *Fitrah Based Education*. Versi 3.0. Jakarta: Erlangga
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas Jilid 1. (Alih Bahasa: Mila Rachmawati)*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

- Seto.(2004). *Bermain Kreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta
- Setyowati, Nur. 2015. Analisis Kebutuhan Perkembangan Fisik Motorik Halus Melalui Penerapan Kegiatan Kolase di RA Al-Mutsnawatul Islam Kelompok A Mlarak Ponorogo Tahun Ajaran 2015/2016. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta*
- Setyoko, A. 2012. *Barang Bekas Sebagai Bahan Berkarya Seni Kriya Di Komunitas Tuk Salatiga: Proses Dan Nilai Estetis*. *Jurnal Of Visual Arts*.
- Sudarna. (2014). *PAUD Berkarakter Melejitkan Kepribadian Anak Secara Utuh*. Yogyakarta. Genius Publisher.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sudijono. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali pers
- Sujiono (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks
- Sumanto. (2005). *Pengembangan kreativitas seni rupa anak TK*. Jakarta:Depdiknas.
- Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Dirjren Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Syamsuddin, Haeriah (2014). *Barin Game untuk Balita*. 1. Yogyakarta: Media Presindo.
- Tina Bruce (1987), *Early Childhood Education*, London, *Holder & Stoughton*
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dengan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogyakarta: Citra Umbara

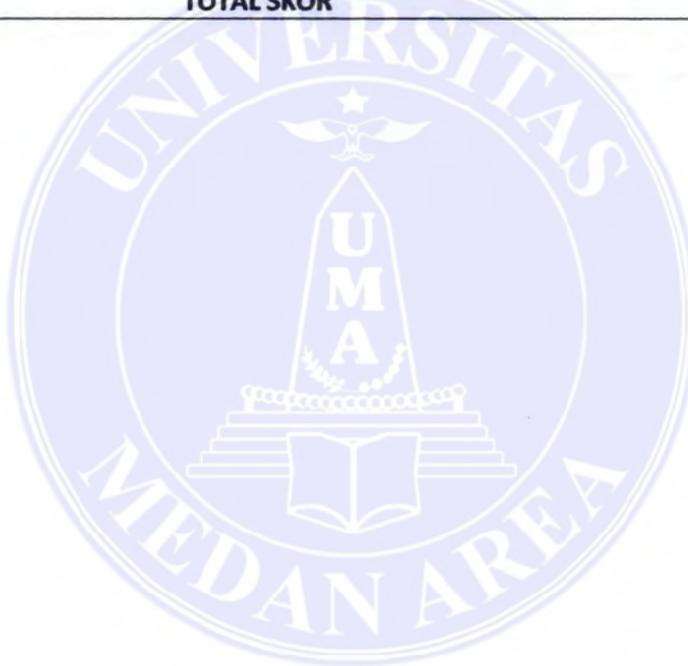
KUESIONER

Identitas Responden

1. Nama Siswa :
2. Usia :
3. Jenis kelamin
 - Lak-laki
 - Perempuan

VARIABEL		SKOR					TOTAL
		Sangat tidak mampu	Tidak mampu	culup	Mampu	Sangat mampu	
1. MENGGEGGAM		5	10	15	20	25	
1.	Mampu menggenggam botol minuman/gelas & balok dengan menggunakan telapak tangan sepenuhnya						
2.	Mampu secara seimbang menggunakan jarinya untuk memakai pensil/crayon	3	6	9	12	15	
3.	Mampu memakai sepatu & buka pakaian kaos oblong dengan cara memfungsikan telapak tangan dengan menggenggam sebagian kecil	2	4	6	8	10	
4.	Mampu menggunakan jari-jarinya secara seimbang sesuai fungsinya dalam memakai sendok & garpu saat makan dan membuka botol minuman	1	2	3	4	5	
2. MEMEGANG							
1.	Jari mampu memegang benda kecil (biji jagung, kacang ijo, butiran beras) tanpa berjatuhan	5	10	15	20	25	
2.	Tangan dan jari mampu memegang benda ukuran sedang seperti guli, bola kecil tanpa berjatuhan	3	6	9	12	15	
3.	Tangan dan jari mampu memegang benda ukuran besar seperti buah, balok, bola besar, pegangan mainan outdoor tanpa berjatuhan	1	2	3	4	5	
3. MEMISAHKAN							
1.	Mampu memisahkan biji-bijian dengan ibu jari & telunjuk	5	10	15	20	25	

2.	Mampu mengikat tali sepatu dengan ibu jari & telunjuk	3	6	9	12	15	
3.	Mampu membuka tutup kancing & resleting dengan ibu jari & telunjuk	2	4	6	8	10	
4.	Mampu membuka bungkus makanan ringan (snack) dengan ibu jari & telunjuk	1	2	3	4	5	
4. MENGGUNTING DENGAN JARI							
1.	Mampu menggunting dengan menggunakan jari	5	10	15	20	15	
2.	Mampu menggunting dengan jari dan sesuai pola	3	6	9	12	15	
TOTAL SKOR							



Hasil Analisis Data

Output SPSS

Kemampuan Perkembangan Motorik Halus

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Perkembangan motorik halus (creative art kolase)	Perkembangan motorik halus (konvensional)
N		15	15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	171,8000	152,8667
	Std. Deviation	26,28470	32,98672
Most Extreme Differences	Absolute	,279	,262
	Positive	,189	,262
	Negative	-,279	-,203
Kolmogorov-Smirnov Z		1,080	1,013
Asymp. Sig. (2-tailed)		,194	,256

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

T-Test

Group Statistics

Group		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Perkembangan motorik halus	Konvensional	15	143,1333	31,19951	8,05568
	Creative art kolase	15	171,8000	26,28470	6,78668

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
Perkembangan motorik halus	Equal variances assumed	1,831	,187

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means						
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Perkembangan motorik halus	Equal variances assumed	-2,721	28	,011	-28,66667	10,53342	-50,24341	-7,08993
	Equal variances not assumed	-2,721	27,216	,011	-28,66667	10,53342	-50,27145	-7,06188

Kreativitas Kolase Anak Selama Pembelajaran

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kreativitas (creative art kolase)	Kreativitas (konvensional)
N		15	15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	47,9333	38,6667
	Std. Deviation	4,86190	6,49908
Most Extreme Differences	Absolute	,265	,193
	Positive	,201	,193
	Negative	-,265	-,127
Kolmogorov-Smirnov Z		1,027	,746
Asymp. Sig. (2-tailed)		,242	,634

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

T-Test

Group Statistics

Group	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kreativitas Konvensional	15	38,6667	6,49908	1,67806
Creative art kolase	15	47,9333	4,86190	1,25534

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
Kreativitas	Equal variances assumed	1,282	,267

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means						
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Kreativitas	Equal variances assumed	-4,422	28	,000	-9,26667	2,09565	-13,55941	-4,97392
	Equal variances not assumed	-4,422	25,933	,000	-9,26667	2,09565	-13,57488	-4,95845



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II/Februari/II
Tema/Sub tema/Sub-sub Tema	: Binatang/Binatang peliharaan/Ayam
Kelompok/Usia	: B/4-5 Tahun
Hari/Tanggal	: Sabtu/ 11 Februari 2019
KD	: NAM (1.1,1.2) Bahasa (3.10 – 4.10) Kognitif (2.2) Sosem (2.6,3.7 – 4.7) Fisik motorik (3.3 – 4.3) Seni (3.15 – 4.15)

A. Materi dalam kegiatan

- Mengucapkan rasa syukur kepada Allah
- Mencerminkan sikap saling sayang dan mau menunggu giliran
- Tanya jawab tentang ayam
- Berjalan sambil mengepakkan tangan menirukan sayap ayam
- Menghitung gambar ayam dan menulis lambang bilangannya
- Mewarnai gambar ayam
- Mengisi pola dengan menggunakan origami bentuk ayam

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucap salam dan membaca doa
- Memiliki sikap mandiri, dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan bahan

- Pensil
- Kertas
- Penghapus
- Gunting

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 30/9/25

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)30/9/25

- Parutan Streofoam
- Krayon
- Lem
- Pola gambar ayam
- Origami, Streofoam, koran, kain, Daun, kayu, biji saga, biji jali2, dll

D. Pembukaan (30 menit)

- Doa sebelum belajar
- Penjelasan tema tentang binatang ayam
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang dilaksanakannya

E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati
 - Gambar ayam
2. Anak menanyakan
 - Suara ayam
3. Anak mengumpulkan informasi
 - Macam-macam gambar binatang
 - Bentuk binatang ayam
4. Anak menalar
 - Anak mengetahui suara ayam
 - Anak mengetahui warna gambar binatang ayam
 - Anak mengetahui nama-nama binatang berkaki dua
5. Anak dapat mengkomunikasikan
 - Kegiatan kelompok 1 : Menghitung gambar ayam dan menulis lambang bilangannya
 - Kegiatan kelompok 2 : Mewarnai gambar ayam
 - Kegiatan kelompok 3 :
 - Mengkolase/mengisi pola dengan menggunakan origami pada pola ayam

Recalling :

- Menanyakan kembali tentang binatang ayam

F. Penutup (15 menit)

SOP kepulangan :

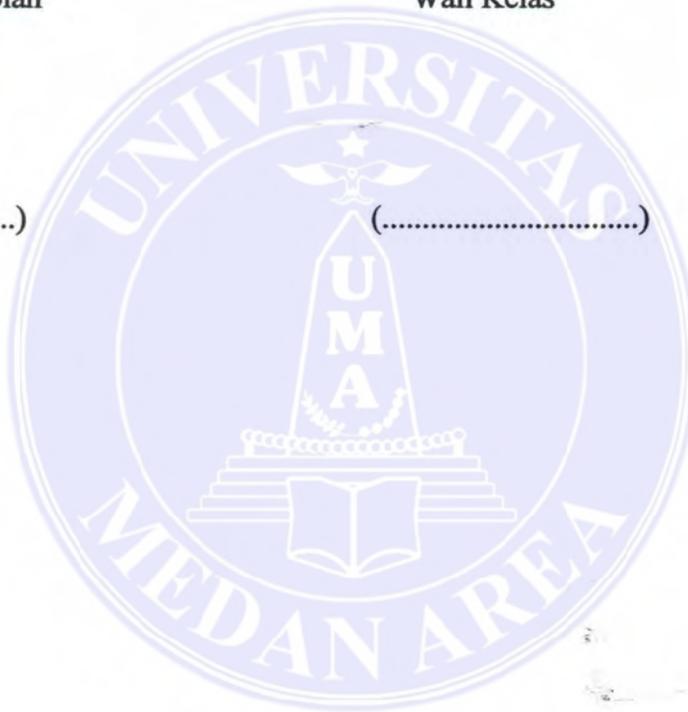
1. Menanyakan perasaan selama satu hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan satu hari
3. Berdoa setelah belajar

Medan, 11 Februari 2019

Diketahui, Kepala Sekolah

Wali Kelas

(.....)



(.....)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II/Februari/II
Tema/Sub tema/Sub-sub Tema	: Binatang/Binatang peliharaan/Bebek
Kelompok/Usia	: B/4-5 Tahun
Hari/Tanggal	: Sabtu/ 12 Februari 2019
KD	: NAM (1.1,1.2) Bahasa (3.10 – 4.10) Kognitif (2.2) Sosem (2.6,3.7 – 4.7) Fisik motorik (3.3 – 4.3) Seni (3.15 – 4.15)

A. Materi dalam kegiatan

- Mengucapkan rasa syukur kepada Allah
- Mencerminkan sikap saling sayang dan mau menunggu giliran
- Tanya jawab tentang bebek
- Berjalan sambil mengepakkan tangan menirukan sayap bebek
- Menghitung gambar ayam dan menulis lambang bilangannya
- Mewarnai gambar bebek
- Mengisi pola dengan menggunakan origami bentuk bebek

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucap salam dan membaca doa
- Memiliki sikap mandiri, dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan bahan

- Pensil
- Kertas
- Penghapus

• Gunting

- Parutan Streofoam
- Krayon
- Lem
- Pola gambar bebek
- Origami, Streofoam, koran, kain, Daun, kayu, biji saga, biji jali2, dll

D. Pembukaan (30 menit)

- Doa sebelum belajar
- Penjelasan tema tentang binatang bebek
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang dilaksanakannya

E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati
 - Gambar bebek
2. Anak menanyakan
 - Suara bebek
3. Anak mengumpulkan informasi
 - Macam-macam gambar binatang
 - Bentuk binatang bebek
4. Anak menalar
 - Anak mengetahui suara bebek
 - Anak mengetahui warna gambar binatang bebek
 - Anak mengetahui nama-nama binatang berkaki dua
5. Anak dapat mengkomunikasikan
 - Kegiatan kelompok 1 : Mengelompokkan/menghitung gambar bebek dan menulis lambang bilangannya
 - Kegiatan kelompok 2 : Mewarnai gambar bebek
 - Kegiatan kelompok 3 :
 - Mengkolase/mengisi pola dengan menggunakan origami bentuk bebek
 - Mengkolase/mengisi pola dengan menggunakan bahan limbah rumah tangga/bahan bekas seperti streofoam

Recalling :

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 30/9/25

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)30/9/25

- Menanyakan kembali tentang binatang bebek

F. Penutup (15 menit)

SOP kepulangan :

1. Menanyakan perasaan selama satu hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan satu hari
3. Berdoa setelah belajar

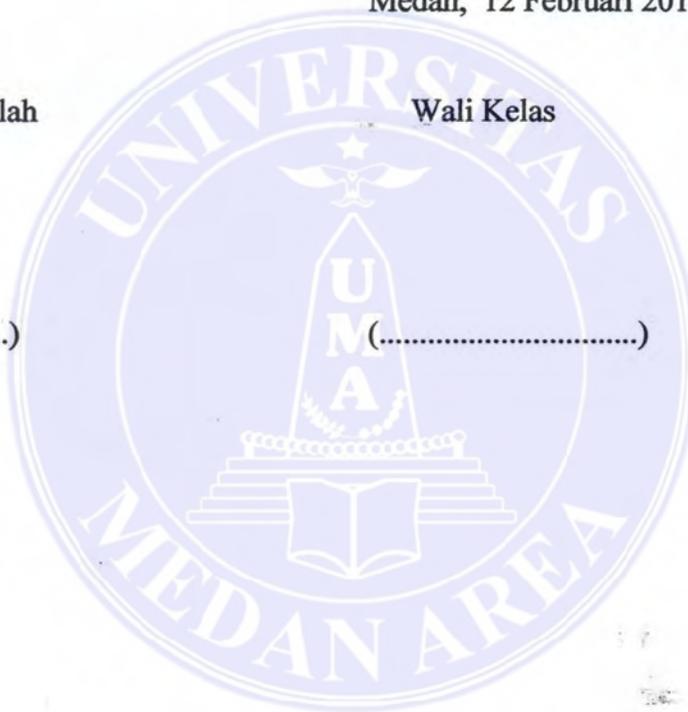
Medan, 12 Februari 2019

Diketahui, Kepala Sekolah

Wali Kelas

(.....)

(.....)



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke : II/Februari/II
 Tema/Sub tema/Sub-sub Tema : Binatang/Binatang peliharaan/Kucing
 Kelompok/Usia : B/4-5 Tahun
 Hari/Tanggal : Sabtu/ 13 Februari 2019
 KD : NAM (1.1,1.2) Bahasa (3.10 – 4.10) Kognitif (2.2)
 Sosem (2.6,3.7 – 4.7) Fisik motorik (3.3 – 4.3)
 Seni (3.15 – 4.15)

A. Materi dalam kegiatan

- Mengucapkan rasa syukur kepada Allah
- Mencerminkan sikap saling sayang dan mau menunggu giliran
- Tanya jawab tentang Kucing
- Berjalan sambil menirukan suara kucing
- Menghitung gambar kucing dan menulis lambang bilangannya
- Mewarnai gambar kucing
- Mengisi pola dengan menggunakan origami bentuk kucing

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucapkan salam dan membaca doa
- Memiliki sikap mandiri, dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan bahan

- Pensil
- Kertas
- Penghapus

• Universitas Medan Area

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 30/9/25

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)30/9/25

- Parutan Streofoam
- Krayon
- Lem
- Pola gambar ayam
- Origami, Streofoam, koran, kain, Daun, kayu, biji saga, biji jali2, dll

D. Pembukaan (30 menit)

- Doa sebelum belajar
- Penjelasan tema tentang binatang kucing
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang dilaksanakannya

E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati
 - Gambar kucing
2. Anak menanyakan
 - Suara kucing
3. Anak mengumpulkan informasi
 - Macam-macam gambar binatang
 - Bentuk binatang kucing
4. Anak menalar
 - Anak mengetahui suara kucing
 - Anak mengetahui warna gambar binatang kucing
 - Anak mengetahui nama-nama binatang berkaki empat
5. Anak dapat mengkomunikasikan
 - Kegiatan kelompok 1 : Menghitung gambar kucing dan menulis lambang bilangannya
 - Kegiatan kelompok 2 : Mewarnai gambar kucing
 - Kegiatan kelompok 3 :
 - Mengkolase/mengisi pola dengan menggunakan bahan kapas dan manik-manik

Recalling :

- Menanyakan kembali tentang binatang kucing

F. Penutup (15 menit)

SOP kepulangan :

1. Menanyakan perasaan selama satu hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan satu hari
3. Berdoa setelah belajar

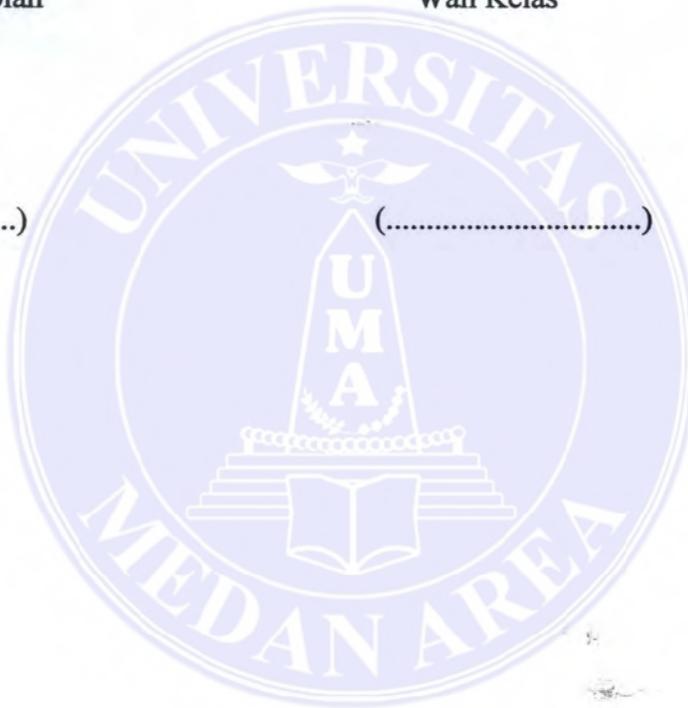
Medan, 13 Februari 2019

Diketahui, Kepala Sekolah

Wali Kelas

(.....)

(.....)



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II/Februari/II
Tema/Sub tema/Sub-sub Tema	: Binatang/Binatang peliharaan/Burung
Kelompok/Usia	: B/4-5 Tahun
Hari/Tanggal	: Sabtu/ 14 Februari 2019
KD	: NAM (1.1,1.2) Bahasa (3.10 – 4.10) Kognitif (2.2) Sosem (2.6,3.7 – 4.7) Fisik motorik (3.3 – 4.3) Seni (3.15 – 4.15)

A. Materi dalam kegiatan

- Mengucapkan rasa syukur kepada Allah
- Mencerminkan sikap saling sayang dan mau menunggu giliran
- Tanya jawab tentang burung
- Berjalan sambil mengepakkan tangan menirukan sayap burung
- Menghitung gambar ayam dan menulis lambang bilangannya
- Mewarnai gambar burung
- Mengisi pola dengan menggunakan origami bentuk burung

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucap salam dan membaca doa
- Memiliki sikap mandiri, dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan bahan

- Pensil
- Kertas
- Penghapus
- Gunting
- Parutan Styrofoam

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 30/9/25

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)30/9/25

- Krayon
- Lem
- Pola gambar ayam
- Origami, Streofoam, koran, kain, Daun, kayu, biji saga, biji jali2, dll

D. Pembukaan (30 menit)

- Doa sebelum belajar
- Penjelasan tema tentang binatang burung
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang dilaksanakannya

E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati
 - Gambar burung
2. Anak menanyakan
 - Suara burung
3. Anak mengumpulkan informasi
 - Macam-macam gambar binatang
 - Bentuk binatang burung
4. Anak menalar
 - Anak mengetahui suara burung
 - Anak mengetahui warna gambar binatang burung
 - Anak mengetahui nama-nama binatang berkaki dua
5. Anak dapat mengkomunikasikan
 - Kegiatan kelompok 1 : Menghitung gambar burung dan menulis lambang bilangannya
 - Kegiatan kelompok 2 : Mewarnai gambar burung
 - Kegiatan kelompok 3 :
 - Mengkolase/mengisi pola dengan menggunakan bahan limbah rumah tangga/bahan bekas *soft drink*

Recalling :

- Menanyakan kembali pengalam main tentang binatang burung

F. Penutup (15 menit)

SOP kepulangan :

1. Menanyakan perasaan selama satu hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan satu hari
3. Berdoa setelah belajar

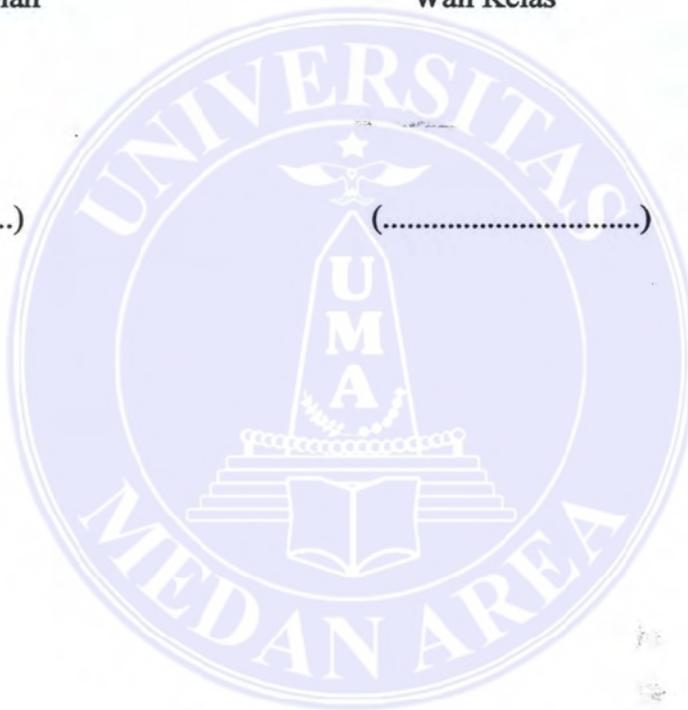
Medan, 14 Februari 2019

Diketahui, Kepala Sekolah

Wali Kelas

(.....)

(.....)



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke : II/Februari/II
 Tema/Sub tema/Sub-sub Tema : Binatang/Binatang peliharaan/Kambing
 Kelompok/Usia : B/4-5 Tahun
 Hari/Tanggal : Sabtu/ 15 Februari 2019
 KD : NAM (1.1,1.2) Bahasa (3.10 – 4.10) Kognitif (2.2)
 Sosem (2.6,3.7 – 4.7) Fisik motorik (3.3 – 4.3)
 Seni (3.15 – 4.15)

A. Materi dalam kegiatan

- Mengucapkan rasa syukur kepada Allah
- Mencerminkan sikap saling sayang dan mau menunggu giliran
- Tanya jawab tentang kambing
- Berjalan sambil menirukan suara kambing
- Menghitung gambar ayam dan menulis lambang bilangannya
- Mewarnai gambar kambing
- Mengisi pola dengan menggunakan origami bentuk kambing

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucap salam dan membaca doa
- Memiliki sikap mandiri, dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan bahan

- Pensil
- Kertas
- Penghapus

• Universitas Medan Area

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 30/9/25

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)30/9/25

- Parutan Streofoam
- Krayon
- Lem
- Pola gambar kambing
- Origami, Streofoam, koran, kain, Daun, kayu, biji saga, biji jali2, dll

D. Pembukaan (30 menit)

- Doa sebelum belajar
- Penjelasan tema tentang binatang kambing
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang dilaksanakannya

E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati
 - Gambar kambing
2. Anak menanyakan
 - Suara kambing
3. Anak mengumpulkan informasi
 - Macam-macam gambar binatang
 - Bentuk binatang kambing
4. Anak menalar
 - Anak mengetahui suara kambing
 - Anak mengetahui warna gambar binatang kambing
 - Anak mengetahui nama-nama binatang berkaki empat
5. Anak dapat mengkomunikasikan
 - Kegiatan kelompok 1 : Menghitung gambar kambing dan menulis lambang bilangannya
 - Kegiatan kelompok 2 : Mewarnai gambar kambing
 - Kegiatan kelompok 3 :
 - Mengkolase/mengisi pola dengan menggunakan bahan alam Daun dan biji-bijian

Recalling :

- Menanyakan kembali tentang binatang kambing

F. Penutup (15 menit)

SOP kepulangan :

4. Menanyakan perasaan selama satu hari ini
5. Berdiskusi tentang kegiatan satu hari
6. Berdoa setelah belajar

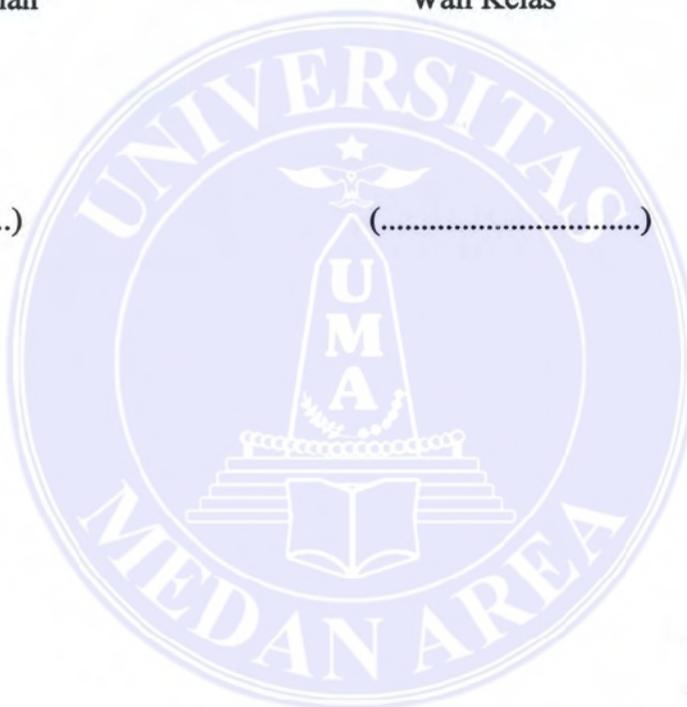
Medan, 15 Februari 2019

Diketahui, Kepala Sekolah

Wali Kelas

(.....)

(.....)



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II/Februari/II
Tema/Sub tema/Sub-sub Tema	: Binatang/Binatang peliharaan/Kelinci
Kelompok/Usia	: B/4-5 Tahun
Hari/Tanggal	: Sabtu/ 16 Februari 2019
KD	: NAM (1.1,1.2) Bahasa (3.10 – 4.10) Kognitif (2.2) Sosem (2.6,3.7 – 4.7) Fisik motorik (3.3 – 4.3) Seni (3.15 – 4.15)

G. Materi dalam kegiatan

- Mengucapkan rasa syukur kepada Allah
- Mencerminkan sikap saling sayang dan mau menunggu giliran
- Tanya jawab tentang kelinci
- Berjalan sambil menirukan suara kelinci
- Menghitung gambar ayam dan menulis lambang bilangannya
- Mewarnai gambar kelinci
- Mengisi pola dengan menggunakan origami bentuk kelinci

H. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucap salam dan membaca doa
- Memiliki sikap mandiri, dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

I. Alat dan bahan

- Pensil
- Kertas
- Penghapus
- Gunting

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 30/9/25

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)30/9/25

- Parutan Streofoam
- Krayon
- Lem
- Pola gambar ayam
- Origami, Streofoam, koran, kain, Daun, kayu, biji saga, biji jali2, dll

J. Pembukaan (30 menit)

- Doa sebelum belajar
- Penjelasan tema tentang binatang kelinci
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang dilaksanakannya

K. Inti (60 menit)

6. Anak mengamati
 - Gambar kelinci
7. Anak menanyakan
 - Suara kelinci
8. Anak mengumpulkan informasi
 - Macam-macam gambar binatang
 - Bentuk binatang kelinci
9. Anak menalar
 - Anak mengetahui suara ayam kelinci
 - Anak mengetahui warna gambar binatang kelinci
 - Anak mengetahui nama-nama binatang berkaki dua
10. Anak dapat mengkomunikasikan
 - Kegiatan kelompok 1 : Menghitung gambar kelinci dan menulis lambang bilangannya
 - Kegiatan kelompok 2 : Mewarnai gambar kelinci
 - Kegiatan kelompok 3 :
 - Mengkolase/mengisi pola dengan menggunakan bahan limbah rumah tangga/bahan bekas lebih dari satu bahan streofoam, biji-bijian

Recalling :

- Menanyakan kembali tentang binatang kelinci

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

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

Document Accepted 30/9/25

Access From (repository.uma.ac.id)30/9/25

L. Penutup (15 menit)

SOP kepulangan :

7. Menanyakan perasaan selama satu hari ini
8. Berdiskusi tentang kegiatan satu hari
9. Berdoa setelah belajar

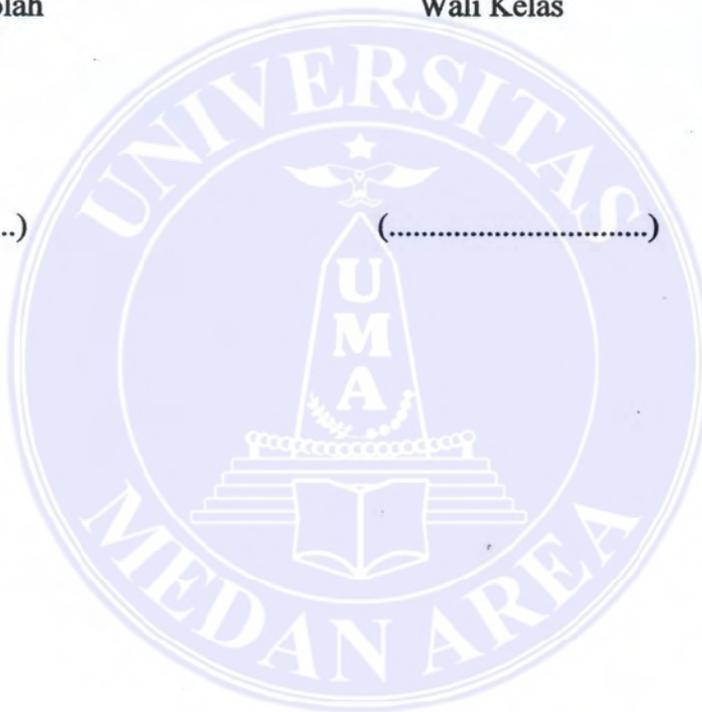
Medan, 16 Februari 2019

Diketahui, Kepala Sekolah

Wali Kelas

(.....)

(.....)



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II/Februari/II
Tema/Sub tema/Sub-sub Tema	: Binatang/Binatang di air/Ikan
Kelompok/Usia	: B/4-5 Tahun
Hari/Tanggal	: Sabtu/ 17 Februari 2019
KD	: NAM (1.1,1.2) Bahasa (3.10 – 4.10) Kognitif (2.2) Sosem (2.6,3.7 – 4.7) Fisik motorik (3.3 – 4.3) Seni (3.15 – 4.15)

A. Materi dalam kegiatan

- Mengucapkan rasa syukur kepada Allah
- Mencerminkan sikap saling sayang dan mau menunggu giliran
- Tanya jawab tentang ikan
- Berjalan sambil menirukan gerakan ikan
- Menghitung gambar ikan dan menulis lambang bilangannya
- Mewarnai gambar ikan
- Mengisi pola dengan menggunakan origami bentuk ikan

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucap salam dan membaca doa
- Memiliki sikap mandiri, dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan bahan

- Pensil
- Kertas
- Penghapus
- Gunting
- Parutan Styrofoam

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 30/9/25

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)30/9/25

- Krayon
- Lem
- Pola gambar ikan
- Origami, Streofoam, koran, kain, Daun, kayu, biji saga, biji jali2, dll

D. Pembukaan (30 menit)

- Doa sebelum belajar
- Penjelasan tema tentang binatang ikan
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang dilaksanakannya

E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati
 - Gambar ikan
2. Anak menanyakan
 - Cara gerakan ikan dan makanan ikan
3. Anak mengumpulkan informasi
 - Macam-macam gambar ikan
 - Bentuk binatang ikan
4. Anak menalar
 - Anak mengetahui suara ikan
 - Anak mengetahui warna gambar binatang ikan
 - Anak mengetahui nama-nama binatang yang hidup di air
5. Anak dapat mengkomunikasikan
 - Kegiatan kelompok 1 : Menghitung gambar ikan dan menulis lambang bilangannya
 - Kegiatan kelompok 2 : Mewarnai gambar ikan
 - Kegiatan kelompok 3 :
 - Mengkolase/mengisi pola dengan menggunakan bahan alam biji2an dan bahan bekas dari *soft drink*

Recalling :

- Menanyakan kembali tentang binatang ikan

F. Penutup (15 menit)

SOP kepulangan :

1. Menanyakan perasaan selama satu hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan satu hari
3. Berdoa setelah belajar

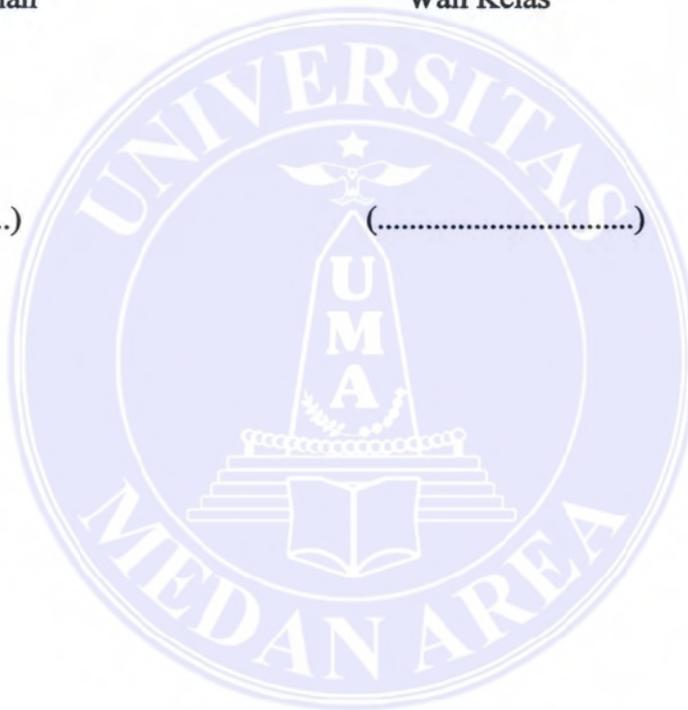
Medan, 17 Februari 2019

Diketahui, Kepala Sekolah

Wali Kelas

(.....)

(.....)



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke	: II/Februari/II
Tema/Sub tema/Sub-sub Tema	: Binatang/Binatang peliharaan di air/Katak
Kelompok/Usia	: B/4-5 Tahun
Hari/Tanggal	: Sabtu/ 18 Februari 2019
KD	: NAM (1.1,1.2) Bahasa (3.10 – 4.10) Kognitif (2.2) Sosem (2.6,3.7 – 4.7) Fisik motorik (3.3 – 4.3) Seni (3.15 – 4.15)

G. Materi dalam kegiatan

- Mengucapkan rasa syukur kepada Allah
- Mencerminkan sikap saling sayang dan mau menunggu giliran
- Tanya jawab tentang katak
- Berjalan sambil menirukan jalannya katak
- Menghitung gambar ayam dan menulis lambang bilangannya
- Mewarnai gambar katak
- Mengisi pola dengan menggunakan origami bentuk katak

H. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Mengucap salam dan membaca doa
- Memiliki sikap mandiri, dan dapat menyesuaikan diri
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP cuci tangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

I. Alat dan bahan

- Pensil
- Kertas
- Penghapus

• ~~Gunting~~ **UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 30/9/25

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 \(repository.uma.ac.id\)](https://repository.uma.ac.id)30/9/25

- Parutan Streofoam
- Krayon
- Lem
- Pola gambar katak
- Origami, Streofoam, koran, kain, Daun, kayu, biji saga, biji jali2, dll

J. Pembukaan (30 menit)

- Doa sebelum belajar
- Penjelasan tema tentang binatang di air katak
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang dilaksanakannya

K. Inti (60 menit)

6. Anak mengamati
 - Gambar katak
7. Anak menanyakan
 - Cara berjalan katak
 - Suara katak
8. Anak mengumpulkan informasi
 - Macam-macam gambar binatang
 - Bentuk binatang katak
9. Anak menalar
 - Anak mengetahui suara katak
 - Anak mengetahui warna gambar binatang katak
 - Anak mengetahui nama-nama binatang berkaki empat
10. Anak dapat mengkomunikasikan
 - Kegiatan kelompok 1 : Menghitung gambar katak dan menulis lambang bilangannya
 - Kegiatan kelompok 2 : Mewarnai gambar katak
 - Kegiatan kelompok 3 :
 - Mengkolase/mengisi pola dengan menggunakan origami bentuk katak
 - Mengkolase/mengisi pola dengan menggunakan bahan limbah rumah streofoam, koran, manik-manik

Recalling :

- Menanyakan kembali tentang binatang katak

L. Penutup (15 menit)

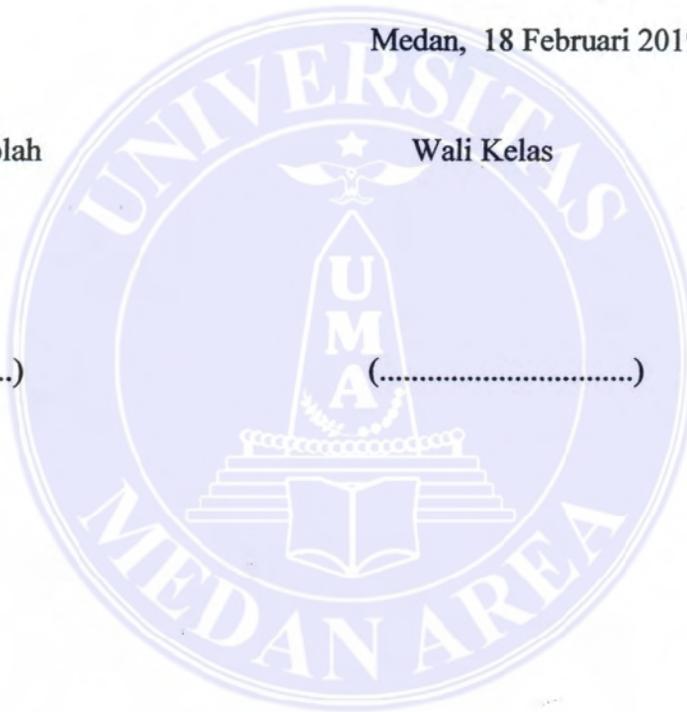
SOP kepulangan :

1. Menanyakan perasaan selama satu hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan satu hari
3. Berdoa setelah belajar

Medan, 18 Februari 2019

Diketahui, Kepala Sekolah

Wali Kelas



(.....)

(.....)



UNIVERSITAS MEDAN AREA PROGRAM PASCASARJANA

Program Studi : Magister Administrasi Publik – Magister Agribisnis
Magister Hukum- Magister Psikologi

Jalan Setia Budi No. 79-B Telp. (061) 8201994 Fax. (061) 8226331 Medan 20120

Nomor : 225 /PPS-UMA/WDI/01/I/2019
Lampiran : -
Hal : Pengambilan Data

18 Januari 2019

Kepada Yth. :
PIMPINAN PAUD RA WILDAN
Jalan PAM Sunggal No. 305 Medan 20128,
Di -
Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan adanya Tugas Akhir mahasiswa Program Pascasarjana Magister Psikologi Universitas Medan Area, kami mohon kesediaan Saudara untuk memberikan izin kepada mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

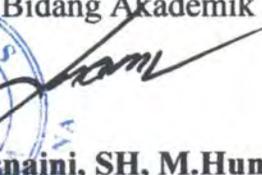
N a m a : Julita Desiana Panggabean
NPM : 161804107
Program Studi : Magister Psikologi
Konsentrasi : Pendidikan

Untuk melaksanakan pengambilan data di tempat yang Saudara pimpin sebagai bahan melengkapi tugas-tugas penulisan Tesis pada Program Pascasarjana Magister Psikologi Universitas Medan Area.

Disamping itu perlu kami sampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut diatas mengambil judul **“Pengaruh Creative Art Bermain Kolase Dan Kreativitas Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Di PAUD RA Wildan ”.**

Demikian disampaikan, atas bantuan dan kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.

An. Direktur,
Wakil Bidang Akademik


Dr. Isnaini, SH, M.Hum

Tembusan :

1. Ketua Program Studi – M.Psi
2. Pertinggal

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 30/9/25

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)30/9/25



YAYASAN ALFAFA BARBAQ PRIMADITA
RA. WILDAN



IZIN OPERASIONAL KAMENAG : 10121271198
NPWP : 72.192.052.4-124.000
IZIN KEMENHUMHAM : AHU-0000384.AH.01.12THN2015
JLN.PAM SUNGGAL NO.305 MEDAN 20128.
HP. 085262301881/085262776776

SURAT KETERANGAN

NO : 05/RA.WDN/II/2019

Berdasarkan surat dari Universitas Medan Area Program Pascasarjana Nomor : 225/PPS-UMA/WDI/01/I/2019, tanggal 18 Januari 2019. Hal pengambilan data. Kepala sekolah RA. Wildan - Medan Sunggal menerangkan sebagai berikut :

Nama : Julita Desiana Panggabean
NPM : 161804107
Program Studi : Magister Psikologi
Konsentrasi : Pendidikan
Judul : Pengaruh Creative Art Kolase dan Kreativitas Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di PAUD RA. Wildan.

Benar telah melaksanakan penelitian di PAUD RA. Wildan, Kelurahan Sunggal, Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara dari tanggal 18 Januari sampai 13 Februari 2019.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya

Medan, 14 Februari 2019

Kepala Sekolah PAUD RA. Wildan



Mimi Nurbaya S.PdI

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 30/9/25

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)30/9/25