MODEL *CREATIVE ART* DALAM BERMAIN PASIR UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN KONSEP UKURAN DAN TANGGUNG JAWAB ANAK

TESIS

OLEH

SOLAWATI
NPM. 151804059

PROGRAM MAGISTER PSIKOLOGI
PASCASARJANA UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2018

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

MODEL *CREATIVE ART* DALAM BERMAIN PASIR UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN KONSEP UKURAN DAN TANGGUNG JAWAB ANAK

TESIS

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Psikologi pada Pascasarjana Universitas Medan Area

OLEH

SOLAWATI
NPM. 151804059

PROGRAM MAGISTER PSIKOLOGI
PASCASARJANA UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2018

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

UNIVERSITAS MEDAN AREA
MAGISTER PSIKOLOGI

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : **Model *Creative Art* dalam Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Pengenalan Konsep Ukuran dan Tanggung Jawab Anak**

Nama : **Solawati**

NPM : **151804059**

Menyetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Lahmuddin Lubis., M.Ed	Azhar Aziz., S.Psi, MA

Ketua Program Studi Magister Psikologi	Direktur
Prof. Dr. Sri Milfayetty, MS.Kons	Prof. Dr. Ir. Retna Astuti Kuswardani, MS

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Telah diuji pada Tanggal 18 Januari 2018

Nama : Solawati
NPM : 151804059

Panitia Penguji Tesis :

Ketua	**: Prof. Dr. Abdul Murad., M.Pd**
Sekretaris	**: Nurmaida Irawani Siregar., S.Psi., M.Si**
Pembimbing I	**: Prof. Dr. Lahmuddin Lubis., M.Ed**
Pembimbing II	**: Azhar Aziz., S.Psi, MA**
Penguji Tamu	**: Dr. M. Rajab Lubis., MS**

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

PERNYATAAN

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

Medan, 30 November 2017

METERAI TEMPEL
TGL 20
C7C2EAEF624755679
6000
ENAM RIBU RUPIAH

(SOLAWATI)

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

NAMA	: SOLAWATI
TTL	: MEDAN, 3 AGUSTUS 1970
ALAMAT	: JL. PELITA V ASRAMA GLUGUR HONG KV NO.39
JENIS KELAMIN	: PEREMPUAN
USIA	: 47 TAHUN
KEBANGSAAN	: INDONESIA

ORANGTUA

AYAH	: JUMIDAH ZAHRA HARAHAP
IBU	: SUWARNO
ALAMAT	: JL. PELITA V ASRAMA GLUGUR HONG KV NO.39

PENDIDIKAN

1979-1984	: SD NEGERI 060867
1984-1987	: SMP NEGERI 12
1987-1990	: SPG NEGERI 2
1993-1997	: UMSU

MOTTO

HIDUP HANYA SEKALI, LAKUKANLAH YANG TERBAIK

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

MOTTO

HIDUP HANYA SEKALI

HIDUPLAH YANG BERARTI

LAKUKANLAH YANG TERBAIK

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

KATA PENGANTAR

بسم ا لله الر حمن الر حيم

Puji dan Syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang tak dapat terhitung penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tesis yang berjudul: "MODEL *CREATIVE ART* DALAM BERMAIN PASIR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP UKURAN DAN TANGGUNG JAWAB".

Tesis ini ditulis dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Psikologi (M.Psi) dalam program studi Magister Psikologi Universitas Medan Area.

Penulis menyadari Tesis ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih pada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan konstribusi dalam menyelesaikan skripsi ini. Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyempatkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Medan Area Bapak Prof. Dr. H. A Ya'kub Matondang, MA yang telah memberi rekomendasi kepada kami untuk tidak mengulang seminar hasil kembali.
2. Ketua Prodi Psikologi Ibu Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS., Kons dan seluruh dosen serta staf administrasi Prodi Psikologi Universitas Medan Area, termasuk rekan-rekan mahasiswa yang menaruh simpati dan bantuan sehingga tesis ini dapat diselesaikan.

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

3. Ibu Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS., Kons, Bapak Prof. Dr. Lahmuddin Lubis, M.Ed dan Bapak Azhar, S.Psi, M.A yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama penyusunan tesis ini dari awal hingga tesis ini dapat diselesaikan.
4. Suami tercinta Carles Siregar, S.Pdi yang selalu memberi dukungan moril dan materil, motivasi, doa yang tiada henti, nasehat yang tiada putus dan selalu mendengarkan segala curahan hati penulis sehingga tesisi ini dapat diselesaikan.
5. Anak-anakku tersayang dan tercinta Hanifah Khairiyah siregar dan Abdul Majid Siregar yang selalu berdoa dan menjadi motivasi penulis dalam menyelesaika tesis ini.
6. Kepala dan Guru-guru TK ABA 25 Sidorame Barat dan ABA 10 Tegal Rejo yang telah memberikan kemudahan dalam pengambilan data untuk menyelesaikan tesis.
7. Teman-teman seperjuangan dan senasib sepenanggungan yaitu Nur Zannah Astuti Siregar, Dorisma Sianturi, Dini Maharani dan Lidiya Gultom yang menjadi motivasi penulis untuk menyelesaikan tesis ini..

Kiranya hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih dalam peningkatan kualitas pendidikan di negri tercinta ini.

Medan, 2017

Penulis

Solawati

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

DAFTAR ISI

Halaman Persetujuan

Halaman Pengesahan

Halaman Pernyataan

Daftar Riwayat Hidup

Motto

Kata Pengantar i

Abstrak iii

Abstrack iv

Daftar Isi v

Daftar Tabel x

Daftar Gambar xiii

Daftar Lampiran xiv

BAB I : PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 9

1.3 Pembatasan Masala 9

1.4 Rumusan Masalah 10

1.5 Tujuan Penelitian 10

1.6 Manfaat Penelitian 10

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Konsep Ukuran 12

2.1.2. Pengertian Konsep Ukuran 12

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

2.1.2 Tahapan Pemahaman Konsep Ukuran Pada Anak Usia Dini 16

2.1.3 Cara Mengenalkan Konsep Ukuran Pada Anak Usia Dini 23

2.1.4 Manfaat Mengenal Konsep Ukuran Pada Anak Usia Dini 25

2.1.5 Pengenalan Konsep Ukuran 27

2.2. Tanggung Jawab 28

2.2.1 Pengertian Tanggung Jawab 28

2.2.2 Ciri – Ciri Tanggung Jawab Anak TK 32

2.2.3 Bentuk – bentuk Tanggung Jawab Anak 35

2.2.4 Faktor – faktor yang Mempengaruhi Tanggung Jawab Anak TK 36

2.3 Model *Creative Art Play* 40

2.3.1 Pengertian Model *Creative Art Play* 40

2.3.2 Model *Creative Art Play* Dalam Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Pengenalan Konsep Ukuran dan Tanggung Jawab Anak 42

2.4 Bermain Pasir 52

2.4.1 Pengertian Bermain 52

2.4.2 Tahapan Perkembangan Bermain 54

2.4.3 Manfaat Bermain 59

2.4.4 Jenis – Jenis Bermain Anak Usia Dini 61

2.4.5 Pengertian Bermain Pasir 62

2.4.6 Aspek-Aspek yang Dikembangkan Dalam Bermain Pasir 63

2.4.7 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permainan Pasir 64

2.4.8 Tahapan Bermain Pasir 65

2.5 Kerangka Konsep 66

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

2.6 Hipotesis 68

BAB III : METODE PENELITIAN

3.1 Langkah – Langkah Penelitian.....69

3.2 Model Penelitian Tahap I.....69

3.2.1 Desain Penelitian 69

3.2.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....69

3.3 Identifikasi Variabel.....69

3.3.1 Populasi, Sampel dan sumber data.....71

3.3.2 Teknik Pengumpulan Data.....71

3.3.3 Analisis Data.....71

3.3.4 Desain Produk.....71

3.3.5 Pemilihan Model.....78

3.3.6 Pemilihan Format.....78

3.3.7 Perencanaan Desain Produk 79

3.3.7.1 Perencanaan Awal.....79

3.3.8 Validasi Desain.....89

3.4 Metode Penelitian Tahap II.....91

3.4.1 Tahap Testing 91

3.4.2 Tempat dan Waktu.....91

3.4.3 Model Rencana Eksprimen untuk Menguji Model.....92

3.4.4 Populasi dan Sampel.....93

3.4.5 Teknik Pengumpulan Data.....94

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

3.4.6 Instrumen Penelitian 94

3.4.7 Teknik Analisis Data.....95

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian 97

4.1.1 Orientasi Kancah Penelitian.....97

4.2 Desain Awal Produk 100

4.3 Hasil Pengujian Tahap Pertama.....101

4.3.1 Penilaian Terhadap Model Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Konsep Ukuran 101

4.3.2 Penilaian Terhadap Model Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Tanggung jawab 102

4.3.3 Penilaian Terhadap Model Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Konsep Ukuran Dan Tanggung jawab 103

4.4 Revisi Produk 104

4.4.1 Penilaian Terhadap Model Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Konsep Ukuran 106

4.4.2 Penilaian Terhadap Model Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Tanggung jawab 106

4.4.3 Penilaian Terhadap Model Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Konsep Ukuran Dan Tanggung jawab 107

4.5 Penyempurnaan Produk 108

4.5.1 Penilaian Terhadap Model Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Konsep Ukuran 110

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

4.5.2 Penilaian Terhadap Model Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab 110

4.5.3 Penilaian Terhadap Model Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Konsep Ukuran Dan Tanggung jawab 111

4.6 Pelaksanaan Penelitian 120

4.6.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian Tahap Kedua 121

4.6.1.1 Data Peningkatan Konsep Ukuran 121

4.6.1.2 Data Peningkatan Tanggung Jawab 122

4.6.1.3 Analisis Data Hasil Penelitian 125

4.7 Uji Hipotesis 128

4.7.1 Analisis Data Skor Penelitian 128

4.7.1.1 Hasil Pengujian Hipotesis 128

4.8 Pembahasan 131

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 136

5.2 Saran 136

Daftar Pustaka 138

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Daftar Tabel

Tabel 3.1 Analisis Materi Pengenalan konsep ukuran dan tanggung jawab 75

Tabel 3.2 Bermain Pasir Untuk Pengenalan Konsep Ukuran 79

Tabel 3.3 Bermain Pasir Untuk Pengembangan Tanggung jawab 80

Tabel 3.4 Penilaian Ahli Terhadap Kesesuaian Tujuan Pengenalan Konsep Ukuran Dengan kegiatan bermain Pasir 90

Tabel 3.5 Penilaian Ahli Terhadap Kesesuaian Tujuan Pengembangan Kreativitas Dengan Kegiatan Bermain Pasir.....90

Tabel 3.6 Penilaian Model Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Pengenalan Konsep Ukuran Dan Tanggung jawab 91

Tabel 3.7 Disain Penelitian.....92

Tabel 3.8 Lembar Observasi Kemampuan Konsep Ukuran & Tanggung jawab...94

Tabel 4.1 Model *Creative Art* Dalam Bermain Pasir Untuk Pengenalan Konsep Ukuran Dan Tanggung jawab 100

Tabel 4.2 Penilaian Kesesuaian Tujuan Pengenalan Konsep Ukuran Dengan Kegiatan Bermain Pasir.....101

Tabel 4.3 Penilaian Kesesuaian Tujuan Pengenalan Kemandirian Dengan Kegiatan Bermain Pasir 102

Tabel 4.4 Penilaian Kesesuaian Tujuan Pengenalan Konsep Ukuran Dan Kemandirian Dengan Kegiatan Bermain Pasir 103

Tabel 4.5 Model *Creative Art* Dalam Bermain Pasir Untuk Pengenalan Konsep Ukuran Dan Tanggung jawab (Revisi).....104

Tabel 4.6 Penilaian Kesesuaian Tujuan Pengenalan Konsep Ukuran Dengan Kegiatan Bermain Pasir.....106

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Tabel 4.7 Penilaian Kesesuaian Tujuan Pengenalan Tanggung jawab Dengan Kegiatan Bermain Pasir.....107

Tabel 4.8 Penilaian Kesesuaian Tujuan Pengenalan Konsep Ukuran Dan Tanggung jawab Dengan Kegiatan Bermain Pasir 107

Tabel 4.9 Bermain Pasir Untuk Pengenalan Konsep Ukuran 108

Tabel 4.10 Bermain Pasir Untuk Pengenalan Tanggung jawab 109

Tabel 4.11 Penilaian Kesesuaian Tujuan Pengenalan Konsep Ukuran Dengan Kegiatan Bermain Pasir.....110

Tabel 4.12 Penilaian Kesesuaian Tujuan Pengenalan Tanggung jawab Dengan Kegiatan Bermain Pasir.....111

Tabel 4.13 Penilaian Kesesuaian Tujuan Pengenalan Konsep Ukuran Dan Tanggung jawab Dengan Kegiatan Bermain Pasir 111

Tabel 4.14 Hasil Perhitungan Pretest Dan Postest Kelompok Eksperimen 122

Tabel 4.15 Hasil Perhitungan Pretest Dan Postest Kelompok Kontrol 123

Tabel 4.16 Hasil Perhitungan Pretest Dan Postest Kelompok Eksperimen 124

Tabel 4.17 Hasil Perhitungan Pretest Dan Postest Kelompok Kontrol 124

Tabel 4.18 Hasil Pengujian Penggunaan Model *Creative Art* Dalam Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Pengenalan Konsep Ukuran.....125

Tabel 4.19 Hasil Pengujian Penggunaan Model *Creative Art* Dalam Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Tanggung jawab.....126

Tabel 4.20 Perkembangan Konsep Ukuran 126

Tabel 4.21 Peningkatan Perkembangan Tanggung jawab 127

Tabel 4.22 Hasil Pengujian Perkembangan Konsep Ukuran 129

UNIVERSITAS MEDAN AREA

Document Accepted 4/11/25

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

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

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Tabel 4.23 Hasil Pengujian Perkembangan Konsep Ukuran.....129

Tabel 4.24 Hasil Pengujian Perkembangan Konsep Bilangan Postest Pada Kelompok Eksperimen Dan Kontrol 130

Tabel 4.25 Hasil Pengujian Perkembangan Kemandirian Postest Pada Kelompok Eksperimen Dan Kontrol 130

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Daftar Gambar

Gambar 3.1 Desain Model Pengembangan..... 70
Gambar 4.1 Peningkatan Konsep Ukuran..... 121
Gambar 4.2 Peningkatan Tanggung jawab…..... 122

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Daftar Lampiran

Lampiran 1 Lokasi Sekolah.....141

Lampiran 2 Foto-foto kegiatan anak.....143

Lampiran 3 Master Data Penelitian.....149

Lampiran 4 Total Scor Pretest-Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....152

Lampiran 5 Lembar Pengamatan Sesi 1-6 Oleh guru & peneliti.....153

Lampiran 6 Uji Statistik SPPS 159

Lampiran 7 Lembar Observasi 165

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

ABSTRAK

SOLAWATI. Model *Creative Art* Dalam Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Pengenalan Konsep Ukuran Dan Tanggung Jawab Anak . Magister Psikologi. Program Pascasarjana. Universitas Medan Area 2018

Model *creative art* sangat memperhatikan kemajuan perkembangan anak secara individual. Kemampuan kognitif anak usia dini adalah untuk mengembangkan kemampuan mereka mengenali konsep ukuran dengan bermain pasir yang akan membuat anak memiliki tanggung jawab. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui model *creative art* dalam bermain pasir untuk meningkatkan perkembangan konsep ukuran dan tanggung jawab anak. Jenis penelitian ini adalah pengembangan *(Research and development /R&D)* yang dikemukakan oleh Thiagarajan dan semmel tahun 1974. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa TK ABA 25 Sidorame Barat dan sempelnya sebanyak 4 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Hasil penelitian yang di proleh : 1) Menggunakan model *creative art* dalam bermain pasir dapat memperbaiki konsep pengenalan ukuran dengan nilai p = 0,000. 2) Menggunakan model *creative art* dalam bermain pasir dapat meningkatkan tanggung jawab anak dengan niali p = 0,000.

Kata kunci : *Creative Art*, Bermain Pasir, Konsep Ukuran dan Tanggung jawab.

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

ABSTRACT

SOLAWATI. The Creative Art Model In Sand Play To The Concept Of Size and Responsibility Children. Magister Psikologi. Program Pascasarjana. Universitas Medan Area 2018

Model creative art is very attentive to the child's development progress individually. Early childhood cognitive ability is to develop them ability to recognize the concept of size by planing sand will make children have responsibility. The purpose of this research is to know the model of creative art in play sand to improve the development of the concept of size and children's responsibilities. This type of research is the development of (research and development / RD) expressed Thiagarajan and Semmel in 1974. The perticipant of research is the kindergarden students the ABA 25 west sidorame and total 4 respondent samples. Interpretation technique uses a purposive sampling. Results of the research are : 1) Using a model of creative art in playing sand can improve the introduction concept of size with value p = 0,000. 2) Using a model of creative art in playing sand can increase the responsibilities of children with the value p = 0,000.

Keywords: Creative Art, Sand play, Concept Of Size And Responsibility

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Potensi anak usia dini yang perlu dikembangkan mencakup seluruh aspek kemampuan dasar, yakni aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek sosialemosional, aspek bahasa serta aspek nilai agama dan moral. Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek kemampuan dasar anak yang perlu untuk dikembangkan melalui pemberian stimulus. Kemampuan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir (Slamet Suyanto, 2005 : 53).

Kognitif merupakan suatu proses berpikir, daya menghubungkan serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan (Sujiono, 2014 : 1.7). Pengembangan kognitif betujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam - macam alternatif penemuan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah - milah, mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti..

Perkembangan Kognitif yang utama terjadi selama awal masa awal anak ini berkisar pada seputar penguasaan dan pengendalian lingkungan, para ahli psikologi melabelkan bahwa masa ini sebagai "usia penjelajah" (Sujiono, 2007:24).

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Kemampuan kogntif anak usia dini adalah mengembangkan kemampuan mengenali konsep ukuran. Konsep ukuran yang dapat dipelajari anak diantaranya berupa volume, berat, panjang/jarak, suhu dan waktu (Robert Reys, 2012:348). Memiliki harapan agar anak-anak dapat belajar mengenal konsep ukuran dan keterampilan mengukur akan memudahkan anak dalam mempelajari konsep matematika yang lain serta membantu dalam menyelesaikan permasalahan, baik dalam lingkup matematika ataupun permasalahan dalam Pemahaman terhadap konsep ukuran memiliki peran dalam kehidupan sehari-hari anak : seperti dalam kegiatan mengukur berat badan, menyatakan panas atau dingin, menyatakan jarak rumah ke sekolah dan menunjukkan jumlah benda yang dimilikinya.

Pengenalan konsep ukuran memberikan dukungan pula dalam mengembangkan berbagai kemampuan anak, seperti kemampuan berkomunikasi ketika menyampaikan pendapat mengenai ukuran kepada orang lain serta kemampuan estimasi dan membilang untuk menyatakan ukuran. Pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi konsep ukuran akan bermanfaat untuk memahami pengukuran lain seperti pengukuran massa benda serta bermanfaat pula untuk memahami konsep matematika lain yang lebih kompleks. (Robert Reys, 2012: 348)

Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep matematika sederhana Matematika merupakan salah satu pengetahuan dan disiplin ilmu yang sangat bermanfaat dalam kehidupan, baik dari materi maupun kegunaannya. Selain diperlukan untuk kehidupan sehari - hari, ilmu pengetahuan dan teknologi tidak bisa lepas dari matematika. Oleh karena itu matematika perlu diperkenalkan sejak dini kepada anak - anak usia Taman Kanak - Kanak agar

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

mereka lebih terampil dalam memecahkan persoalan sederhana dalam kehidupan sehari - hari.

Indikator kecerdasan matematika anak usia 4-5 tahun adalah : 1) Mengenal lebih banyak ciri diri sendiri, 2) Mengenal persamaan dan perbedaan ciri dengan teman-teman, 3) Menghubungkan ukuran dengan benda yang ada di sekitarnya, 4) Mengenal warna sekunder, 5) Menghubungkan konsep dan lambang bilangan 1-20, 6) Memperkirakan ukuran jumlah, panjang pendek, ringan berat, 7) Mengamati perubahan bentuk cair, beku, uap, dan embun, 8) Mengurutkan benda berdasar- kan ukuran, warna, jenis permukaan. (Yus, 2011: 56).

Menurut Permen No. 58 tahun 2009 tentang Standart Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan matematika anak usia 4-5 tahun adalah : 1) Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dan warna, 2) Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, 3) Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC, 4) Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna, 5) Mengetahui konsep banyak dan sedikit, 6) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh, 7) Mengenal konsep bilangan, 8) Mengenal lambang bilangan, 8) Mengenal lambang huruf.

Sedangkan Permendikbud No. 146 tahun 2014 tentang Kurikulum Anak Usia Dini, Indikator konsep ukuran pada anak usia 4 - 5 tahun adalah : Mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah melalui kegiatan membandingkan. (Kemendikbud, 2014 : 45-46)

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Seharusnya pada anak usia 4 - 5 tahun sudah mampu mengenal konsep ukuran. Namun kenyataannya, berdasarkan observasi di TK ABA 25 Sidorame Barat di Kelompok A Kecamatan Medan Perjuangan yang di laksanakan pada akhir januari 2017, Bidang Pengembangan Kemampuan Kognitif, khususnya pada pengenalan konsep ukuran belum berkembang secara optimal. Kemampuan kognitif anak dalam pengenalan konsep ukuran masih rendah dalam hal membedakan banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan dan tinggi-rendah 37,5 % namun konsep ukuran besar-kecil sudah 62,5 % ketika diminta menunjukkan gambar di papan tulis atau ketika anak bermain di area matematika anak dalam memahami konsep ukuran banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan dan tinggi-rendah masih mengalami kesulitan.

Hasil dari deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa anak kelompok A belum optimal dalam mengenal konsep ukuran. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang dilakukan guru monoton atau kurang menarik, guru mengenalkan konsep ukuran kepada anak hanya menggunakan papan tulis dan lembar kerja siswa sehingga anak kurang termotivasi dalam mengenal konsep ukuran. Terkait dengan hal tersebut perlu adanya cara yang dilakukan untuk merangsang dan menstimulasi perkembangan kognitif anak dalam pengenalan konsep ukuran.

Pengenalan konsep ukuran pada usia dini hendaknya dilakukan dengan tahap pengenalan benda konkret atau nyata, lalu belajar membuat bayangan dipikiran dan baru menggunakan simbol angka. Anak harus belajar dari benda konkret karena benda konkret dipegang, diraba, dilihat, didengar dan dirasakan

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

langsung oleh panca indera anak. Pembelajaran dengan melibatkan kelima panca indera mampu membentuk jalur informasi yang sangat kuat dibenak anak (Seefeldt,C & Wasik,B.A dalam Wijayanti, 2014 : 574).

Pengenalan konsep ukuran hendaknya dilakukan dengan cara yang menyenangkan, sehingga anak menjadi tidak bosan dan mudah paham. Maka salah satu metode belajarnya adalah dengan metode bermain. Bermain merupakan kegiatan yang cukup efektif agar anak dapat belajar matematika dengan aman, nyaman, dan menyenangkan (Sujiono, 2014 : 922). Sebagaimana dengan penelitian terdahulu menyebutkan bahwa bermain pasir dapat meningkatkan kemampuan pengenalan sains anak. (Asnah & Mustaji, 2014 : 427)

Perkembangan kognitif ini pada umumnya terkait dengan perkembangan sosial emosional anak. Perkembangan kognitif anak akan berpengaruh pada perkembangan sosialemosional anak di antaranya seperti karakter tanggung jawab (Sujiono, 2014 : 9.12).

Tanggung jawab adalah meletakkan segala sesuatu di atas kebenaran. Seseorang yang mematuhi peraturan disebut bertanggungjawab. Demikian juga seseorang yang mengerjakan setiap pekerjaan dengan perencanaan disebut bertanggungjawab. Orang yang beranggungjawab tidak mudah menyerah dengan tantangan. Berusaha untuk melakukan yang terbaik setiap saat. Bersedia menerima resiko atas pilihannya. Orang-orang yang bertanggungjawab akan bersedia memikul resiko. Orang yang bertanggungjawab tidak pernah menyalahkan orang lain atau situasi (Sri milfayetty, 2014 : 63).

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Tanggung jawab adalah sikap ketika kita harus bersedia menerima akibat dari apa yang telah kita perbuat. Tanggung jawab juga merupakan sikap di mana kita harus konsekuen dengan apa yang telah dipercayakan pada kita. Tanggung jawab adalah kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatannya yang disengaja maupun yang tidak sengaja. Tanggung jawab juga berarti berbuat sebagai perwujudan kesadaran akan kewajibannya (Syamsul Kurniawan 2013 : 158).

Tanggung jawab pada anak sangat penting karena merupakan salah satu *Life Skill* yang perlu dimiliki. Indikator dalam karakter tanggung jawab yang harus dicapai anak usia 4 - 5 tahun yaitu 1). Melaksanakan tugas yang diberikan guru, 2). Menjaga barang milik sendiri dan orang lain, 3). Melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai, 4). Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, 5). Memelihara milik sendiri, 6). Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas. (Permendiknas No. 58 : 2009)

Namun kenyataannya, berdasarkan observasi terkait dengan tanggung jawab anak belum berkembang secara optimal. masih banyak terlihat anak belum mau melaksanakan tugas sampai selesai, menyimpan barang yang sudah dipakai pada tempatnya dan selalu bekerja selalu meminta bantuan dengan orang tua atau ibu guru.

Faktor yang menjadi penyebab kurangnya rasa tanggung jawab anak di sekolah adalah kurang penerapan metode pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan serta anak kurang dilibatkan dalam merapikan mainan yang digunakan. Keterkaitannya Tanggung jawab dengan metode pembelajaran yang

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

kreatif adalah seorang guru dituntut untuk kreatif atau mengembangkan atau menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan anak. Metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk anak di TK sangatlah penting sekali karena dengan metode ini diharapkan anak mampu memberikan pendapatnya. Untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak, dapat menggunakan metode yang dapat menggerakkan anak untuk mengekspresikan perasaan yang menyenangkan dan tidak menyenangkan secara verbal dan tepat (Sujiono, 2014 : 7.4). Salah satunya adalah dengan menggunakan metode bermain, dari proses bermain anak terlatih tanggung jawab, melakukan sesuatunya tanpa bantuan orang lain, anak terlihat kreatif dan terampil serta percaya diri (Gea, 2002 : 145).

Berkaitan dengan masalah pengenalan konsep ukuran dan tanggung jawab anak yang belum optimal dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran dari guru yang kurang menarik, Oleh karena itu dibutuhkan perbaikan dalam pemberian stimulus. Perbaikan dalam pemberian stimulus pada anak dibutuhkan untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Menurut Sofia Hartati (2005:11) salah satu karakteristik anak usia dini pada umumnya masih sulit berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama, anak cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain kecuali kegiatan tersebut menyenangkan, bervariasi dan tidak membosankan. Sehingga, untuk mengoptimalkan pemahaman konsep ukuran dan kemandirian pada anak dibutuhkan kegiatan yang bervariasi serta dapat menarik minat dan perhatian anak.

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Berdasarkan kenyataan tersebut peneliti merancang sebuah metode pembelajaran yang menarik melalui bermain pasir. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu (Montolalu, 2014 : 11). Pasir digunakan sebagai alat peraga yang dapat dipegang, diraba, dilihat, dan dirasakan langsung oleh panca indera anak. Selain itu pasir merupakan salah satu bahan dari alam, dimana alam sebagai sumber utama pengetahun yang materialnya mudah didapatkan karena benda disekitar lingkungan anak, disamping itu pasir merupakan alat peraga yang dapat memberi pengalaman baru bagi anak sehingga membuat anak tertarik dan tidak mudah bosan.

Dalam konteks ini model bermain yang di terapkan adalah *creative art play*. Pada model bermain ini perkembangan anak tidak dipandang secara bagian demi bagian melainkan menyeluruh menggunakan media bermain yang dapat menstimulasi perkembangan secara menyeluruh dan terpadu. Sehingga ketika akan menstimulasi satu bagian perkembangan tertentu perlu dipadukan dengan media lainnya. Salah satu aspek lain yang dapat di stimulasi dengan model ini adalah tanggung jawab anak dimana anak mampu melakukan aktivitas sendiri dalam berbagai hal.

Model bermain *creative art* belum populer bagi guru Taman Kanak-Kanak di Kota Medan, sehingga belum banyak yang menggunakannya. Selain sumber belajar yang terbatas, guru-guru juga banyak yang sudah nyaman dengan model bermain konvensional. Namun ketika fenomena adanya hambatan dalam perkembangan pengenalan konsep ukuran dan tanggung jawab anak di Taman

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Kanak-Kanak ditemukan, maka pentinglah untuk menyiapkan suatu model bermain *creative art.* Sesuai dengan kebutuhan akan perkembangan pengenalan konsep ukuran dan tanggung jawab anak, maka dipilih pasir sebagai media bermain.

Beranjak dari pemikiran ini maka dilakukan sebuah penelitian yang berjudul "Model *Creative Art* dalam Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Perkembangan Pengenalan Konsep Ukuran Dan Tanggung Jawab Anak Kelompok A di TK ABA 25 Sidorame Barat Medan.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalah dalam penelitian ini diidentifikasikan sebagai berikut :

1. Kemampuan kognitif anak dalam pengenalan konsep ukuran belum berkembang secara optimal.
2. Metode yang dilakukan guru kurang menarik.
3. Tanggung jawab anak belum berkembang secara optimal karena kurangnya metode pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan yang dilakukan guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini dibatasi pada model bermain pasir untuk meningkatkan pengenalan konsep ukuran dan tanggung jawab anak.

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

1.4 Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah model *creative art* dalam bermain pasir dapat meningkatkan pengenalan konsep ukuran anak?
2. Apakah model *creative art* dalam bermain pasir dapat meningkatkan tanggung jawab anak?
3. Apakah model *creative art* dalam bermain pasir dapat meningkatkan pengenalan konsep ukuran dan tanggung jawab anak?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui model *creative art* dalam bermain pasir dapat meningkatkan pengenalan konsep ukuran anak.
2. Mengetahui model *creative art* dalam bermain pasir dapat meningkatkan tanggung jawab anak.
3. Mengetahui model *creative art* dalam bermain pasir dapat meningkatkan pengenalan konsep ukuran dan tanggung jawab anak.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

1. **Manfaat Teoritis**

Memberikan sumbangan ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan Anak Usia Dini khususnya dalam bidang pengembangan kognitif terutama pengenalan konsep ukuran dan tanggung jawab melalui bermain pasir.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Sebagai masukan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi anak usia dini terutama dalam mengatasi masalah pengenalan konsep ukuran dan tanggung jawab anak.

b. Bagi anak

Dapat membantu meningkatkan pengenalan konsep ukuran serta melatih tanggung jawab anak melalui bermain pasir.

c. Bagi kepala sekolah

Sebagai bahan pertimbangan pengambilan keputusan dalam mendidik anak, serta menyediakan pelatihan segala macam permainan pasir yang sesuai dengan pembelajaran, untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep ukuran dan tanggung jawab anak.

d. Bagi peneliti berikutnya

Memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang model *creative art* dalam bermain pasir meningkatkan konsep ukuran dan tanggung jawab anak.

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Konsep Ukuran

2.1.1. Pengertian Konsep Ukuran

Konsep merupakan gambaran mental dari objek, proses, atau apa pun yang diluar bahasa, yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005: 588). Pendapat lain disampaikan oleh Rosalind Charlesworth dan Karen K. Lind (1990: 3) yang menyatakan bahwa konsep adalah dasar dari pengetahuan, konsep memberikan kesempatan kepada seseorang untuk mengorganisasi dan mengkategorikan informasi. Konsep dapat dibangun dan digunakan anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Disebutkan dalam Rosalind Charlesworth dan Karen K. Lind (1990: 3) anak-anak mulai menyusun konsep pengetahuan yang dimilikinya semenjak masa *preprimary* yang dilaluinya, lalu mereka akan mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah yang merupakan awal dari proses *inquiry*. Selama masa *preprimary* anak-anak akan belajar dan mulai mengaplikasikan konsep dasar pada matematika dan sains. Setelah anak-anak memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi, yaitu kelas 1-3 pada sekolah dasar, anak akan mengaplikasikan konsep dasar yang telah dimilikinya ketika bereksplorasi dalam proses inquiry sains yang lebih abstrak dan membantu mereka untuk memahami konsep matematika yang lebih kompleks, seperti penambahan, pengurangan, perkalian, pembagian dan penggunaan ukuran baku dalam

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

pengukuran. Ukuran merupakan hasil mengukur, panjang lebar, luas besar sesuatu, bilangan yang menunjukkan besar suatu ukuran suatu benda (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005: 1239).

Pengenalan konsep ukuran pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Dengan mengenalkan konsep ukuran diharapkan anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lainnya pada pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi. Pengenalan konsep ukuran pada anak akan merangsang perkembangan kognitifnya, sehingga anak dapat mengolah dan menggunakan konsep ukuran tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum membahas mengenai konsep ukuran, maka perlu diketahui terlebih dahulu mengenai pengertian ukuran. Ukuran banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun, ukuran yang ditemui anak-anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda-beda. Ukuran adalah suatu konsep matematika yang bersifat abstrak yang sangat penting untuk anak sebagai landasan dasar penguasaan konsep matematika di jenjang pendidikan selanjutnya (Sudaryanti, 2006: 1).

Setiap ukuran pada suatu objek melibatkan objek lain sebagai perbandingan. Hal ini dikarenakan pernyataan panjang dan pendek, berat dan ringan, atau sedikit dan banyak akan bermakna ketika berhubungan dengan obyek lain yang memiliki sifat yang sama. Lee Peng Yee dan Lee Ngan Hoe (2008: 199) menyebutkan bahwa pengukuran sangat penting dalam sebuah kurikulum yang akan diterima anak karena; a) pengukuran akan bermanfaat

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

bagi penerapan kegiatan sehari-hari, b) membantu anak untuk mempelajari keterampilan matematika yang lain, yang akan berguna pada jenjang pendidikan yang lebih lanjut seperti pecahan dan area, c) pengukuran berkaitan dengan materi pembelajaran yang lain dalam sebuah kurikulum, d) ketika anak belajar untuk mengukur, anak akan ikut aktif dalam pembelajaran dan memecahkan masalah.

Disebutkan dalam Rosalind Charlesworth dan Karen K. Lind (1990: 218) bahwa pengukuran merupakan salah satu keterampilan matematika yang sangat berguna. Pengukuran melibatkan dengan pemberian bilangan pada suatu benda sehingga dapat dibandingkan dalam sifat atau atribut yang sama. Angka dapat menyatakan beberapa sifat atau atribut seperti volum, berat, panjang dan temperature. Satuan standar seperti meter, gram, liter dan derajat menayatakan dengan pasti suatu ukuran.

Wahyudi CHA dan Dwi Retno Damayanti (2005: 116) menyebutkan bahwa pengukuran adalah salah satu keahlian matematika yang melibatkan penerapan angka kepada suatu obyek, sehingga dapat dibandingkan dalam besaran yang sama. Harun Rasyid, Mansyur, Suratno (2009: 15) menyebutkan bahwa pengukuran adalah suatu proses pemberian angka pada suatu karakteristik tertentu yang dimiliki oleh orang, hal, atau obyek tertentu menuru aturan yang jelas. Sejalan dengan pendapat di atas Robert Reys (2012: 349) menyatakan *Measurement is a process by which a number is as signed to an attribute of an object or event.* Pengukuran merupakan proses pemberian angka sebagai tanda pada suatu objek.

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Menurut Kennedy dan Tips dalam Pitadjeng (2006: 157) pengukuran merupakan proses memberikan bilangan pada kualitas fisik panjang, kapasitas, volume (isi), luas, sudut, berat (massa) dan suhu. Sedangkan pengukuran menurut Julius Hambali dan Siskandar (1991: 359) adalah membandingkan suatu ukuran dengan suatu ukuran yang lain yang sejenis sebagai suatu patokan. Sejalan dengan Datin Tarigan (2006: 102) yang berpendapat mengukur adalah proses membandingkan suatu objek yang akan diukur dengan suatu objek yang sudah diketahui ukurannya.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat tersebut bahwa pengukuran merupakan proses penandaan suatu objek atau benda tertentu mengguakan simbol angka sehingga dapat dibandingkan dengan objek yang lain dan diketahui ukurannya. Kegiatan mengukur mengandung ide-ide matematika dasar yang terkandung di dalamnya (Derek Haylock and Anne D Cockburn, 2008: 154-156). Tujuan utama dari kegiatan pengukuran adalah membuat perbandingan antara 2 benda dengan beberapa atribut, seperti panjang dan berat. Perbandingan dapat dilakukan secara langsung dan menggunakan alat ukur. Prinsip penting kedua dalam kegiatan mengukur adalah untuk menyatakan hubungan dari pengukuran tersebut, seperti A lebih panjang dari B.

Dalam Leonard M. Kenedy, Steve Tipps, Art Johnson (2012: 438) NCTM menetapkan standart kegiatan pengukuran bagi anak usia prasekolah hingga kelas. Program bagi anak usia dini hingga kelas 2 adalah memahami hubungan ukuran dari suatu benda, susunan dan proses pengukuran serta

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

menerapkan teknik, alat dan rumus yang tepat untuk menentukan sebuah pengukuran. Kemampuan yang dimiliki oleh anak adalah mengenal panjang, volum, berat, area dan waktu serta membandingkan dan mengggolongkan benda berdasar ukuran tersebut. Kemampuan lain yang dimiliki anak adalah mengerti cara mengukur dan menggunakan ukuran sandart dan non standard serta memilih satuan dan alat yang tepat. Anak-anak telah mampu pula untuk mengulangi mengukur dengan jumlah yang sama serta mampu membandingkan dan mengira-ira.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengalaman yang dilalui anak akan membantu dalam perkembangan pemahamannya terhadap konsep ukuran, hafal secara verbal dan mampu menerapkan materi yang diperolehnya walaupun dalam permasalahan yang berbeda dengan pengetahuan yang dimilikinya untuk melakukan kegiatan perbandingan terhadap dua benda atau lebih.

2.1.2. Tahapan Pemahaman Konsep Ukuran Pada Anak Usia Dini

Pemahaman merupakan kata yang berasal dari kata dasar paham, menurut Suharto, Tata Iryanto (2004: 188) paham memiliki makna pengertian; aliran dan haluan. Sedangkan menurut Anas Sudijono (Mushlihin Al-Hafizh, 2014: 1) menyatakan bahwa kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Menurut Taksonomi Bloom, pemahaman merupakan kemampuan untuk memahami setingkat lebih tinggi dari pengetahuan, sehingga seseorang memerlukan

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

pengetahuan untuk dapat memahami sesuatu. Memahami sesuatu pengetahuan atau suatu permasalahan bukan saja dibuktikan dengan mampu menghafal secara verbal, tetapi memahami konsep dari permasalahan, pengetahuan atau fakta yang ditanyakan. Mushlihin Al-Hafizh (2014:1) menyatakan bahwa pemahaman pada suatu pembelajaran mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya, sehingga mampu membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan, dan mengambil keputusan.

Charles E. Barman dalam karangannya yang berjudul *An expanded view of the learning cycle: New ideas about an effective teaching strategy* (Rosalind Charlesworth dan Karen K. Lind, 1990: 11) membagi siklus belajar menjadi 3 tahap, yaitu eksplorasi, pengenalan konsep dan penerapan konsep. Selama tahap eksplorasi guru melakukan observasi dan memberikan pertanyaan atau komentar atas peristiwa-peristiwa yang dilalui oleh anak. Anak-anak aktif memainkan bahan-bahan dan berinteraksi satu sama lain. Selama tahap pengenalan konsep, guru memberikan instruksi, hal ini berawal dari diskusi tentang pengetahuan yang telah diketahui anak. Guru membantu anak untuk merekam informasi yang didapatkannya. Selama tahap ini, guru meperjelas dan menambah apa yang telah anak temukan untuk diri mereka sendiri dengan menggunaka keterangan, foto, film, tamu pembicara dan sumber lain yang tersedia. Tahap ketiga merupakan tahap penerapan konsep. Guru atau anak secara mandiri mengusulkan masalah baru dengan infomasi

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

yang telah diperoleh pada dua tahap awal. Anak aktif dalam kegiatan konkret dan eksplorasi. (Piaget, 2009 : 213) mengidentifikasikan perkembangan kognitif dalam 4 periode, dan anak usia 2 tahun hingga 7 tahun masuk dalam periode kedua, yaitu praoperasional konkret. Selama periode ini anak mulai untuk membangun konsep yang dimilikinya, konsep ini biasa disebut dengan prakonsep. Selama awal periode ini anak mengalami perkembangan bahasa yang sangat pesat, kemampuan ini berguna untuk mengungkapkan konsep pengetahuan yang dimilikinya. Anak mulai menggunakan istilah konsep pengetahuan seperti besar dan kecil untuk menyatakan ukuran, berat dan ringan untuk menyatakan timbangan, kotak dan bulat untuk menyatakan bentuk, terlambat dan terlalu awal untuk menyatakan waktu, panjang dan pendek untuk menyatakan jarak dan lain sebagainya. Kemampuan untuk menggunakan istilah bahasa merupakan salah satu perilaku simbolik yang muncul dalam periode ini.

Menurut Bandi Delphie, konsep atau *concepts* mengacu pada pemahaman dasar (2009: 4). Anak mampu mengembangkan suatu konsep ketika mampu untuk mengklasifikasikan atau mengelompokkan benda dan mampu mengasosiasikan suatu nama dengan kelompok benda tertentu. Kegiatan klasifikasi adalah kegiatan mengkategorikan benda sesuai dengan spesifiknya. Yuliani Nurani Sujiono (2007:118) menyebutkan bahwa untuk mempelajari konsep matematika memerlukan keterampilan untuk mengidentifikasi dan mempelajari konsep tersebut melalui kegiatan bermain. Beberapa keterampilan yang diperlukan anak dalam memahami konsep

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

matematika yaitu menyusun pola, mengelompokkan atau menyortir, mengurutkan angka dan memecahkan masalah. Menyusun pola merupakan kegiatan menyusun rangkaian warna,bagian benda, suara dan gerakan yang dapat diulang. Keterampilan menyusun membantu anak dalam bersosialisasi dan memperluas pengetahuan mereka tentang persamaan dan perbedaan. Kegiatan mengelompokkan dan menyortir mengasah kemampuan anak untuk mengamati perbedaan dan persamaan. Perlu menjadi perhatian pendidik dalam kegiatan mengelompokkan atau menyortir, terkadang anak memiliki cara dan kreasi tersendiri dalam kegiatan tersebut.

Mengurutkan merupakan kegiatan mengidentifikasi perbedaan dan mengatur atau mengurutkan benda sesuai dengan karakteristiknya. Mengurutkan merupakan kegiatan yang penting karena merupakan dasar dalam memahami dunia sekeliling serta sebagai dasar dalam memahami arti dan cara mengurutkan nomor. Sebagai permulaan anak mengurutkan benda berdasarkan karakteristik fisik dan secara bertahap akan mengurutkan sesuai dengan kuantitasnya. Sebagai contoh anak pada mulanya mengurutkan berdasarkan warna dan bertahap akan mengurutkan benda tersebut dari jumlahnya.

Konsep angka mulai melibatkan pemikiran tentang jumlah dan kegiatan menghitung. Konsep angka akan berkembang seiring dengan waktu dan kesempatan anak untuk mengulang kegiatan dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya. Menghitung merupakan cara anak untuk mengenal nama angka atau membilang, dan menggunakan nama tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Menghitung merupakan dasar kemampuan

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

anak untuk menjumlahkan. Sedangkan, pemecahan masalah merupakan kegiatan mempraktekkan matematika dengan cara bekerja. Inti kemampuan memecahkan masalah terletak pada proses pengambilan tindakan yang dilakukan melalui hubungan bahasa. Anak pada usia pra operasional konkret akan mulai mengerti dasar pengelompokan sesuatu. Pada mulanya anak akan memahami tentang pengelompokan berdasar warna, ukuran, dan bentuk saja.

Menurut Gelmen dalam Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik (2006: 79) anak-anak pada usia 4 tahun akan mensortir objek masuk dalam kategori khusus, dan anak akan mensortir berdasarkan satu sifat. Sejalan dengan pendapat tersebut Sri Joko Yunanto (2004: 68) menyebutkan bahwa pada tahap ini anak belum dapat memusatkan perhatiannya pada dua dimensi yang berbeda secara serempak (*centration*) yang memiliki tiga aspek yaitu; a) menyusun: anak dapat menyusun benda sesuai dengan ukuran. Anak dapat merangkai dua benda yang ada hubungannya dengan ukuran, misalnya A lebih pendek dari B. b) Pengelompokan: anak mengelompokkan sesuatu secara sederhana dan konkret, c) konservasi: anak belum mampu untuk mengkonservasikan angka, kemampuan ini akan dimiliki ketika berusia anak 7 tahun. Rosalind Charlesworth dan Karen K. Lind (1990: 218-220) menyebutkan bahwa konsep pengukuran berkembang melalui 5 tahap. Tahap pertama merupakan tahap bermain, pada tahap ini anak meniru anak-anak yang lebih tua dan orang dewasa. Anak bermain tentang pengukuran menggunakan penggaris, gelas ukur atau sendok takar, seperti kegiatan orang lain yang mereka lihat. Anak menuangkan pasir, air, beras dan kacang-kacangan dari

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

satu wadah ke wadah lain menunjukkan bahwa volume memiliki banyak bentuk atau sifat. Anak mengangkat dan memindahkan suatu benda sebagai pembelajaran mengenai berat. Anak mencatat bahwa seseorang yang lebih besar darinya mampu melakukan lebih banyak hal darinya, dari hal ini anak belajar mengenai tinggi. Anak belajar bahwa lengannya yang pendek tidak selalu dapat meraih benda-benda yang diinginkannya, dari hal ini anak belajar mengenai panjang. Ketika anak memilih minuman panas atau dingin, air panas atau dingin untuk mandi, anak belajar mengenai suhu.

Tahap pertama dimulai ketika anak lahir dan berlanjut hingga anak memasuki tahap sensorimotor menuju tahap properasional. Tahap yang kedua dalam perkembangan konsep adalah membandingkan. Hal ini berlangsung pada tahap praoperasional. Anak selalu memandingkan lebih besar dan lebih kecil, lebih berat dan lebih ringan, lebih panang dan lebih pendek serta lebih panas dan lebih dingin. Tahap ketiga muncul pada akhir tahap praoperasional dan pada awal operasional konkret adalah anak belajar untuk menggunakan satuan yang sewenang-wenang.

Pada tahap ini, anak akan menggunakan segala hal yang dimilikinya sebagai satuan dalam mengukur. Anak akan mencoba untuk mencari tahu berapakah banyak gelas pasir yang mampu ditampung kotak susu. Volume dari gelas yang digunakan anak merupakan satuan sewenang-wenang. Selama anak menggunakan satuan sewenang, anak belajar mengenai konsep yang dia perlukan untuk memahami satuan standar. Ketika anak memasuki tahap operasional konkret, anak mulai mengerti kebutuhan akan satuan standar. Anak

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

akan mulai mengerti bahwa untuk berkomunikasi dengan orang lain mengenai pengukuran, anak harus menggunakan satuan yang sama dengan orang lain. Sebagai contoh, ketika anak menyatakan bahwa panjang tongkat yang dimilikinya adalah dua jengkal, orang lain belum tentu akan mandapatkan tongkat dengan ukuran yang sama jika tidak menggunakan telapak tangan yang sama untuk melalukan pengukuran tersebut. Tetapi ketika anak menyatakan bahwa tongkat tersebut berukuran 30 cm, maka orang lain dapat mengetahui dengan pasti ukuran tongkat tersebut. Tahap terakir dalam perkembangan konsep ukuran dimulai pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini akan mulai memahami dan menggunakan satuan standar, seperti meter, gram dan derajat.

Anak-anak *pra kindergarten* dan sebagian besar anak-anak usia taman kanak-kanak masih berada pada tahap eksplorasi konsep ukuran. Anak usia *pra kindergarten* biasanya pada tahap satu (bermain dan meniru) dan tahap dua (membandingkan). Anak usia taman kanak-kanak berada pada tahap dua dan beranjak menuju tahap tiga (ukuran sewenang-wenang). Pada kelas awal sekolah dasar, anak mulai memahami akan kebutuhan ukuran standar (tahap empat) dan menuju pada tahap lima yaitu menggunakan ukuran standar.

Tahapan pengenalan konsep ukuran sangat berkaitan dengan perkembangan kognitif anak. Menurut Piaget (dalam Monks & Haditono, 2016:214) bahwa perkembangan kognitif anak terdiri dari empat tahap yaitu :

1. Tahap sensorimotor (0-2 Tahun). Pada tahap ini lebih berkembang aktivitas motorik seperti memengang, melihat, meremas.

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

2. Tahap praoprasional (2-7 tahun). Pada tahap ini penguasaan bahasa anak semakin sistematis, mampu membayangkan, memahami symbol, bentuk dan ukuran. Anak mulai menggunakan istilah konsep pengetahuan seperti besar dan kecil untuk menyatakan ukuran, berat dan ringan untuk menyatakan timbangan, penuh, kosong, tinggi, rendah, besar dan kecil.
3. Tahap operasi kongkret (7-12 tahun). Pada tahap ini anak mampu berpikir secara logis.
4. Tahap operasi formal (12 –dewasa). Pada tahap ini sudah mampu berpikir kongkrit dan sistematis.

Pada penelitian ini akan melihat pemahaman konsep ukuran anak pada tahap praoperasional.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan anak usia dini untuk memahami konsep ukuran adalah eksplorasi konsep ukuran, bermain dan meniru, dilanjutkan dengan membandingkan. Tahap selanjutnya yang akan dilalui anak adalah melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku dan dilanjutkan menggunakan satuan baku pada tahap terakhir pemahaman mengenai konsep ukuran.

2.1.3. Cara Mengenalkan Konsep Ukuran Pada Anak Usia Dini

Wilson dan Osborne dalam Robert Reys (2012: 349) merekomendasikan agar anak sering melakukan pegukuran terutama pada permasalahan yang nyata, dari pada melalui media LKA (Lembar Kerja Anak).

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Anak harus mencoba pengukuran secara langsung dan mengurangi kegiatan pasif dalam pengukuran. Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat membedakan antara konsep ukuran banyak dan sedikit, lebih berat dan lebih ringan serta panas dan dingin. Anak usia 4-5 tahun telah mampu diberikan kesempatan untuk menyelidiki dalam kegiatan pengukuran.

Menurut New Zealand Ministry of Education (2010) menyebutkan bahwa terdapat empat tahapan untuk mengenalkan konsep ukuran kepada anak usia dini yaitu :

1. Tahap pertama adalah mengenalkan anak untuk mengidentifikasikan atribut. Fokus utama dari langkah ini adalah membantu anak-anak untuk menyadari atribut dari suatu objek, sehingga dapat mengidentifikasi dengan jelas besaran apa yang akan diukur dari suatu benda. Hal ini penting karena anak-anak perlu memiliki pemahaman tentang panjang, volume dan berat badan, besar, berat, tinggi.
2. Tahap kedua adalah membandingkan benda secara langsung. Fokus utama dari langkah ini adalah untuk membandingkan langsung atribut dari dua atau lebih objek. Dalam kegiatan ini anak dapat menyatakan benda dengan istilah lebih panjang, lebih berat atau lebih banyak.
3. Tahap ketiga adalah membandingkan benda secara tidak langsung. Fokus utama dari langkah ini adalah untuk membandingkan objek ketika benda tersebut tidak dapat dihadirkan bersama-sama secara langsung. Misalnya, anak-anak dapat mengukur panjang meja dan meja

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

guru di kelasnya dengan menggunakan buku. Anak meletakkan buku hingga memenuhi mejanya masing-masing, lalu anak meletakkan buku pada meja guru hingga penuh pula. Anak membandingkan banyak buku pada mejanya dan meja guru sehingga dapat mengetahui meja manakah yang lebih besar.

4. Tahap keempat adalah menggunakan alat untuk mengukur. Fokus utama dari langkah ini adalah untuk menggunakan benda-benda biasa untuk mengukur. Benda yang dapat digunakan untuk mengukur dapat berupa benda yang telah tersedia disekitar anak dan telah dikenalnya, misalnya dengan meminta anak-anak menebak berapa banyak cangkir air akan masuk ke dalam kendi sebelum mereka melakukan pengukuran.

Kegiatan mengukur dapat dilakukan pada atribut panjang, berat dan volume. Menurut Sudaryanti (2006: 36) pengukuran berat dapat dilakukan anak usia dini melalui alat ukur yang menggunakan satuan tidak baku. Seperti dalam kegiatan membandingkan beberapa berat dari benda. Kegiatan yang dapat dilakukan dalam pemahaman konsep ukuran pada anak diantaranya melalui kegiatan membandingkan berat, mengukur berat, memperkirakan berat, dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan berat. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam mengenalkan anak terhadap konsep ukuran harus sesuai dengan tahapan perkembangan yang sedang dilalui oleh anak. Sebaiknya pengukuran dilakukan menggunakan benda konkret dan

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

praktek langsung yang rutin. Guru sebagai fasilitator untuk mengembangkan pemahaman konsep ukuran anak.

2.1.4. Manfaat Mengenal Konsep Ukuran pada Anak Usia Dini

Pada usia dini anak harus bisa dikenalkan tentang konsep ukuran, dalam mengenalkan konsep ukuran pada anak sejak dini agar anak mampu mengetahui dasar-dasar matematika dan berguna untuk kehidupan anak dimasa yang akan datang, karena itu orang tua maupun guru harus bisa menstimulus kecerdasan-kecerdasan lainnya. Menurut Depdiknas (2007:2) bahwa pentingnya mengenalkan konsep ukuran pada anak adalah sebagai berikut :

a) Anak dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengmatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.
b) Anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
c) Anak memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
d) Anak memiliki pengenalan konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
e) Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu spontan.

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa mengenal konsep ukuran pada anak usia dini perlu dilakukan untuk menuju jenjang pendidikan selanjutnya dan kehidupannya sehari-hari agar dapat berpikir logis.

2.1.5. Pengenalan Konsep Ukuran

Konsep ukuran merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep - konsep matematika selanjutnya (Sudaryanti 2006:1). Dengan mengenal konsep ukuran, diharapkan anak dapat mengenal konsep matematika yang lain. Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia dini adalah pengembangan kepekaan pada konsep ukuran.

Anak usia 4 tahun belajar konsep ukuran tetapi tidak mampu menilai benda-benda dengan menyatakan konsep ukurannya. Misalnya mereka bisa menyebut "besar, kecil", tetapi tidak mampu mengidentifikasi "besar-kecil" dengan kata "lebih besar atau lebih kecil". Mereka belajar ukuran besar-kecil dan bisa menyebutkan "besar-kecil" tanpa mengerti hubungan-hubungan kuantitas ukuran tersebut tersebut (Carol Seefeldt, dan Barbara A Wasik 2008 : 394).

Kepekaan ukuran itu mencangkup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian konsep ukuran "besar-kecil". Mereka mulai mengerti bahwa kata "besar-kecil" menunjuk satu benda dengan membandingkannya dengan benda yang lain dan bahwa "lebih besar-kecil" dihubungkan dengan

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

dua benda yang berbeda ukurannya. (Hartnett dan Gelman dalam Carol Seefeldt, dan Barbara A Wasik, 2008 : 396)

Uraian yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa konsep ukuran adalah pengenalan konsep matematika yang terdiri dari menyebutkan ukuran, membedakan ukuran, mengenal ukuran, serta membandingkan.

Indikator kemampuan mengenal konsep ukuran anak usia 4-5 tahun dalam penelitian ini 1) Mengenal konsep besar-kecil, 2) banyak-sedikit, 3) panjang-pendek, 4) berat-ringan, 5) tinggi-rendah melalui kegiatan membandingkan.

2.2. Tanggung Jawab

2.2.1 Pengertian Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan salah satu aspek terpenting yang harus dimiliki setiap individu dan anak, karena tanggung jawab bukan saja mempengaruhi kinerja seseorang melainkan juga berfungsi untuk membantu seseorang dalam mencapai tujuan hidupnya, prestasi, kesuksesan dan juga penghargaan. Tanpa didukung oleh sifat tanggung jawab, seorang anak akan sulit untuk mencapai sesuatu secara maksimal dan akan sulit pula untuk meraih kesuksesan.

Tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya, Negara dan Tuhan Yang Maha Esa (Wibowo, 2012 : 72).

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Tanggung jawab adalah usaha yang dilakukan oleh individu untuk menjaga dirinya sendiri maupun menjaga diri orang lain sehingga ia menjadi individu yang dapat menjalankan kewajibannya untuk ikut serta dalam kegiatan yang diselenggarakan di masyarakat sehingga terciptalah kehidupan yang lebih baik lagi dengan masyarakat (Lickona : 2013).

Bertanggung jawab berarti meletakkan segala sesuatu di atas kebenaran. Seseorang yang mematuhi peraturan disebut bertanggungjawab. Demikian juga seseorang yang mengerjakan setiap pekerjaan dengan perencanaan disebut bertanggungjawab. Orang yang beranggungjawab tidak mudah menyerah dengan tantangan. Berusaha untuk melakukan yang terbaik setiap saat. Bersedia menerima resiko atas pilihannya. Orang-orang yang bertanggungjawab akan bersedia memikul resiko, Orang yang bertanggungjawab tidak pernah menyalahkan orang lain atau situasi (Sri milfayetty, 2014 : 63).

Tanggung jawab adalah sikap ketika kita harus bersedia menerima akibat dari apa yang telah kita perbuat. Tanggung jawab juga merupakan sikap di mana kita harus konsekuen dengan apa yang telah dipercayakan pada kita. Tanggung jawab adalah kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatannya yang disengaja maupun yang tidak sengaja. Tanggung jawab juga berarti berbuat sebagai perwujudan kesadaran akan kewajibannya (Syamsul Kurniawan, 2013 : 158).

Tanggung jawab adalah mengambil keputusan yang patut dan efektif. Patut berarti menetapkan pilihan yang terbaik dalam batas-batas normal sosial

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

dan harapan yang umum diberikan, untuk meningkatkan hubungan antar manusia yang positif, keselamatan, keberhasilan, dan kesejahteraan mereka sendiri, misalnya : menanggapi sapaan dengan senyuman. Sedangkan tanggapan yang efektif berarti tanggapan yang memampukan anak mencapai tujuan-tujuan yang hasil akhirnya adalah makin kuatnya harga diri mereka, misalnya bila akan belajar kelompok harus mendapat izin dari orang tua. (Adiwiyoto, 2001: 2)

Tanggung jawab adalah perilaku yang menentukan bagaimana kita bereaksi terhadap situasi setiap hari, yang memerlukan beberapa jenis keputusan yang bersifat moral. Seorang anak perlu mengembangkan rasa mampu untuk bisa memiliki harga diri yang kuat. Memiliki rasa mampu berarti memiliki sumber daya, kesempatan dan kemampuan untuk mempengaruhi keadaan hidupnya sendiri. (Bryan, 2002: 131)

Dengan sumber daya yang dimiliki, anak-anak akan mengambil keputusan untuk melakukan suatu kegiatan yang ada manfaatnya. Pengambilan keputusan merupakan perilaku bertanggung jawab yang perlu dikembangkan secara terus menerus dari sejak anak sampai dewasa. Anak belajar akan meningkatkan rasa mampunya. Anak akan lebih percaya diri, tahu bagaimana membawa diri, serta mengerti bagaimana anak dapat memperoleh pujian dan imbalan.

Untuk mengembangkan rasa kemampuan pribadinya, anak memerlukan tiga faktor yaitu sumber daya, kesempatan, dan kemampuan (Adiwiyoto, 2001

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

: 69). Dari ketiga faktor tersebut anak dapat mengambil keputusan yang lebih baik dalam melakukan kegiatan. Bertolak dari kajian teori tersebut dapat penulis simpulkan tanggung jawab adalah kesediaan wajib menanggung segala sesuatunya atas perilaku atau perbuatan dan resiko yang dihadapi akan semakin kecil jika dalam pengambilan keputusan untuk melakukan kegiatan, anak telah mempunyai tiga faktor persyaratan yaitu : sumber daya, kesempatan, dan kemampuan. Tanggung jawab pada anak TK tidak sebatas hal-hal yang bersifat fisik saja, tetapi juga berkaitan dengan psikologis, dimana anak usia dini mampu mengambil keputusan sendiri, bertanggung jawab dan memiliki kepercayaan diri.

Kemendiknas (2012 :5) menyatakan bahwa pada pendidikan anak usia dini nilai-nilai yang dipandang sangat penting dikenal dan diterapkan dalam pendidikan karakter adalah nilai tanggung jawab. Hal itu didukung dengan pendapat Wibowo (2012 : 76) yang menyatakan dengan memiliki karakter tanggung jawab diharapkan akan mempengaruhi cara anak memandang diri dan lingkungannya untuk menjalankan segala tugas dengan baik, serta akan tercermin dalam perilakunya sehari-hari sebagai bekal kehidupan masa depannya.

Dari pendapat ahli di atas dapat kita simpulkan bahwa pengertian tanggung jawab adalah menjaga diri sendiri dan orang lain sehingga dapat menjalankan kewajibannya di masyarakat, meletakkan sesuatu di atas kebenaran, sikap menerima akibat dari apa yang telah kita perbuat tanpa menyalahkan orang lain.

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

2.2.2. Ciri-Ciri Tanggung Jawab Anak TK

Tanggung jawab akan mengantarkan anak memiliki kepercayaan diri dan motivasi instrinsik yang tinggi. Menurut Adiwiyoto (2001: 89) seorang siswa memiliki ciri-ciri bertanggung jawab dapat ditunjukkan melalui beberapa hal, yakni sebagai berikut :

a) Melakukan tugas rutin tanpa harus diberi tahu. Mengerjakan tugas rutin yang dilaksanakan oleh siswa atas keinginan sendiri merupakan salah satu bentuk perilaku bertanggup jawab yang dimiliki oleh siswa. Dengan melaksanakan tugas dari keinginan sendiri menggambarkan bahwa perilaku siswa menunjukkan rasa tanggung jawab yang tulus.

b) Dapat menjelaskan apa yang dilakukannya. Pekerjaan yang dilaksanakan dengan mampu mencapai target merupakan bentuk pekerjaan yang tidak sia-sia, artinya bahwa siswa memiliki tujuan dari apa yang dikerjakan berdasarkan konsep yang ada.

c) Tidak menyalahkan orang lain yang berlebihan. Kegagalan ataupun hasil pekerjaan yang belum mencapai tujuan dengan maksimal mampu dipertanggung jawabkan oleh siswa tanpa mencari celah ataupun kekurangan dari orang lain di sekitar siswa.

d) Mampu menentukan pilihan dari beberapa alternatif, bentuk perilaku tanggung jawab siswa dapat ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam menentukan pilihannya dengan mempertimbangkan alternatif yang dirasa tepat.

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

e) Bisa bermain atau bekerja sendiri dengan senang hati. Pekerjaan yang dilaksanakan oleh siswa dengan senang hati akan menunjukkan hasil yang lebih baik dari segi fisik maupun psikis. Hal ini berarti bahwa hasil pekerjaan yang dapat dilihat berdasarkan fisik lebih baik dan psikis siswa tampak lebih senang.

f) Bisa membuat keputusan yang berbeda dari keputusan orang lain dalam kelompoknya. Dalam kegiatan kelompok, siswa yang memiliki perilaku tanggung jawab akan lebih percaya diri dengan kreativitas yang dimiliki dalam kegiatan kelompok.

g) Punya beberapa saran atau minat yang ia tekuni. Perilaku tanggung jawab siswa dapat dilihat melalui bentuk saran dan minat dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Siswa dengan perilaku tanggung jawab yang lebih besar akan mampu memiliki minat yang lebih dalam melaksanakan pekerjaan/tugas.

h) Menghormati dan menghargai atura. Aturan yang dibuat bukan untuk dilanggar, merupakan salah satu bentuk ataupun prinsip yang dimiliki oleh siswa yang bertanggung jawab.

i) Dapat berkonsentrasi pada tugas-tugas yang rumit. Sesulit apapun tugas yang dimiliki oleh siswa, dengan perilaku tanggung jawab maka pekerjaan itu akan tetap dilaksanakan dengan penuh kesadaran.

j) Mengerjakan apa yang dikatakannya akan dilakukan. ide ataupun kreativitas yang telah diniatkan maka tentunya pasti akan tetap

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

dilaksanakan oleh siswa yang memiliki perilaku tanggung jawab sebab siswa yang memiliki perilaku tanggung jawab lebih memiliki komitmen yang tinggi.

k) Mengakui kesalahan tanpa mengajukan alasan yang dibuat-buat. Setiap kegagalan membutuhkan pengakuan dari orang yang berbuat. Namun hal ini tentunya berbeda dengan orang yang memiliki rasa tanggung jawab yang besar. Dimana siswa dengan perilaku tanggung jawab akan berterus terang dengan resiko pekerjaan yang telah dilakukannya.

Adapun deskripsi perilaku tanggung jawab menurut Sri milfayetty 2014 : 63 adalah 1) Merencanakan segala sesuatu, 2) Tidak mudah menyerah, 3) Melakukan yang terbaik setiap saat, 4) Menjaga ucapan, 5) Menjaga tindakan, 6) Menaati perintah sesuai tugas dan kewajiban, 7) Memelihara lingkungan hidup, 8) Melibatkan diri dalam urusan komunitas.

Sedangkan berdasarkan Permendiknas No. 58 : 2009 tentang kurikulum PAUD kompetensi sikap yang dimiliki anak salah satunya adalah tanggung jawab yang terlihat pada perilaku anak yang indikatornya : 1) Melaksanakan tugas yang diberikan guru, 2). Menjaga barang milik sendiri dan orang lain, 3). Melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai, 4). Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, 5). Memelihara milik sendiri, 6). Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas. Kompetensi tersebut akan digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini.

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Dari pendapat para Ahli di atas dapat disimpulkan cirri-ciri tanggung jawab anak Taman Kanak-Kanak adalah melakukan tugas rutin tanpa dipeintah, dapat mengerjakan sesuatu dengan tuntas, tidak menyalahkan orang lain, dapat menentukan pilihan sendiri, mengerjakan sesuatu dengan senang hati, dapat mengambil keputusan, patuh pada aturan yang ditentukan, konsentrasi pada pekerjaannya, mau mengakui kesalahan, menjaga barang milik sendiri dan mau bekerja sama dengan orang lain untuk hal yang positif.

2.2.3. Bentuk-Bentuk Tanggung Jawab Anak TK

Kegiatan anak sehari-hari dalam bentuk tanggung jawab dapat dilihat dari : a) Kemampuan anak dalam berpakaian, tanggung jawab terlihat ketika anak dapat melakukan dan menyelesaikan pekerjaannya sendiri tanpa meminta atau mengharapkan bantuan dari orang tua atau orang lain yang ada disekitarnya. Bagi anak berpakaian merupakan suatu pekerjaan yang berat. Seperti mengancingkan baju, memakai kaos kaki, melipat baju dan sebagainya. Dengan tanggung jawabnya yang tumbuh dalam diri anak, maka anak akan merasa lebih tanggung jawab dalam melakukan pekerjaan selanjutnya, selain itu dapat menumbuhkan harga diri yang kuat, b) Kemampuan anak dalam melakukan kegiatan makan, tanggung jawab dalam hal makan, anak akan melakukan acara makan sendiri dengan mengambil alat makan dan makanan itu sendiri tanpa disuapi atau dilayani oleh orang tua, anak usia TK juga terkadang sudah mengetahui kapan ia harus makan, tanpa menunggu perintah dari orang tua, c) Kemampuan anak untuk mengurus diri ketika melakukan buang air, tanggung jawab pada anak usia TK juga dapat terlihat ketika anak

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

mampu mengurus dirinya ketika buang air besar maupun kecil, tetapi kemampuan ini tidak terjadi secara tiba-tiba atau spontan. Untuk menjadi mampu melakukan sendiri atau terampil diperlukan suatu latihan yang bertahap, d) Mampu atau berani pergi sendiri anak usia TK umumnya tidak berani untuk pergi sendiri, baik itu untuk pergi ke sekolah maupun pergi ke tempat bermain. Biasanya mereka memerlukan teman untuk menjaga atau melindunginya. Dalam hal ini orang tua memberikan suatu latihan pada anak agar mampu untuk pergi sendiri (Bark, 2006: 20), e) Merapikan mainan yang telah dipakainya, tanggung jawab anak TK biasanya bila sudah mengeluarkan mainan dan main bersama temannya atau bermain sendiri maka setelah selesai bermain anak tidak lagi mau merapikan mainan tersebut dengan menyimpan pada tempatnya inilah yang dilatih agar anak sedini mungkin membiasakan diri bertanggung jawab dengan menyimpan mainan pada tempatnya setelah anak selesai bermain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk – bentuk tanggung jawab anak yaitu a) kemampuan dalam berpakaian, kemampuan anak dalam kegiatan makan, b) kemampuan anak dalam mengurus diri, c) mengurus diri ketika melakukan buang air, d) mampu atau pergi sendiri, e) Merapikan mainan yang telah dipakainya.

2.2.4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tanggung Jawab Anak TK

Dalam pelaksanaan pendidikan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku bertanggung jawab siswa yang harus dicermati oleh

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

setiap pendidik, baik orang tua di rumah ataupun guru di sekolah. Menurut Ibrahim (2010:2) diantara faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bertanggung jawab siswa tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pengawasan

a. Tingkat perilaku bertanggung jawab siswa dapat dinyatakan rata-rata menurun, maka sesungguhnya yang pertama-tama harus dilihat adalah bagaimana guru dan orang tua melakukan kontak keseharian atau komunikasi dengan putra-putrinya. Kontak keseharian tersebut meliputi tiga aspek penting dalam komunikasi, sebagai berikut:

b. Frekuensi komunikasi, diyakini bahwa semakin tinggi frekuensi komunikasi antara anak dengan orang tua, semakin besar pengaruh positif-nya kepada anak-anak. Tetapi frekuensi saja tidak cukup untuk menyatakan bahwa komunikasi tersebut berlangsung secara efektif, karena efektivitas komunikasi masih ditentukan oleh intensitas dan kualitas komunikasi yang tercipta.

c. Tingkat intensitas komunikasi, bertemu tatap muka bisa jadi memang jarang berlangsung di kota-kota besar yang kedua orang tuanya bekerja seharian. Tetapi masalah itu masih dapat diatasi apabila pada kesempatan-kesempatan yang memungkinkan komunikasi kemudian berlangsung dalam tingkat intensitas yang tinggi. Sambung rasa orang tua dengan anak berlangsung mesra, terbuka, bertimbal balik, dan ceria. Pesan-pesan komunikasi akan ditangkap dengan mudah oleh

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

penerima komunikasi dipastikan menghasilkan kesan-kesan positif terhadap pesan yang disampaikan.

d. Kualitas pesan yang dikomunikasikan. Frekuensi dan intensitas komunikasi belum tentu juga menghasilkan pesan yang efektif dapat diterima oleh anak. Ada satu bagian lagi yang dipersyaratkan, yaitu kualitas pesan yang dikomunikasikan.

e. Sosok Teladan Peran serta masyarakat pada upaya peningkatan moral dan budi pekerti anak-anak kita merupakan salah satu upaya yang sangat penting. Pada awal masa pertumbuhan anak, peran keluarga begitu dominan. Pada tahap berikutnya, sekolah ikut menyumbang pertumbuhan kejiwaan anak. Dan ketika memasuki masa remaja, dunia mereka jauh lebih luas lagi. Ia menjadi bagian dari kumunitas lingkungannya. Pada tahap inilah peran masyarakat mulai mewarnai penampilan moral dan budi pekerti anak. Kunci keikutsertaan masyarakat terletak pada keteladanan yang secara keseharian digaulinya. Di samping keteladanan masyarakat, kontrol sosial juga sangat berperan.

f. Penanaman bukan pengajaran pendidikan dan pembiasaan perilaku bertanggung jawab, baik di rumah, di sekolah maupun di masyarakat, bukanlah dengan mengajarkan mereka dengan teori-teori, atau apa pun namanya. Namun sebagian besar dari yang dipelajari manusia terjadi melalui peniruan (imitation) dan penyajian contoh perilaku (role-

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

modeling). Dan pembiasaan merespons tersebut melalui pemberian penghargaan dan hukuman. Khusus di sekolah, pelaksanaan pendidikan dan pembiasaan perilaku bertang jawab dapat dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu pendekatan pengintegrasian serta pendekatan role-modeling dan imitasi. Pendekatan integratif ke dalam mata pelajaran yang memiliki pokok bahasan yang sesuai dengan dapat dilakukan melalui penambahan materi pada mata pelajaran yang dititipi dan atau melalui metode mengajar yang akan digunakan guru. Hanya saja, dalam pendekatan ini guru akan merasa mendapatkan tambahan beban. Sedangkan pendekatan kedua menekankan pada aspek keteladanan para guru. Semua guru di sekolah hendaknya menyadari bahwa dirinya bukan hanya pengajar, tetapi juga pendidik bagi siswanya. Para guru memiliki kewajiban moral yang melekat dengan profesi kependidikannya untuk memberikan keteladanan. Dengan begitu, para siswa tidak hanya mengenali budi pekerti seperti yang tercetak di dalam buku-buku pelajaran, tetapi mereka melihat langsung pada contoh yang terjadi di sekitarnya, yaitu dari kalangan para guru mereka.

g. Lingkungan , Hamalik (2001:195) menyatakan bahwa lingkungan adalah sesuatu yang ada di alam sekitar yang memiliki makna atau pengaruh tertentu kepada individu. Kondisi lingkungan belajar yang kondusif baik lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah akan menciptakan ketenangan dan kenyamanan siswa dalam belajar,

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

sehingga siswa akan lebih mudah untuk menguasai materi belajar secara maksimal. Slameto, (2003:72) menyatakan lingkungan yang baik perlu diusahakan belajar dengan sebaik-baiknya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi tanggung jawab anak yaitu a) pengawasan yaitu aspek frekuensi, Intensitas komunikasi dan kwalitas pesan, b) Sosok teladan yang menjadi contoh, c) penanaman dan pembiasaan sikap positif yang diterapkan dalam keseharian, d) lingkungan yang member makna dan pengaruh yang baik dan kondusif.

2.3. Model *Creative Art Play*

2.3.1 Pengertian Model *Creative Art Play*

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

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

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 dan clay untuk pengendalian emosi (Milfa, 2016).

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

Model *creative art play* sangat memperhatikan kemajuan perkembangan anak secara individual. Oleh karena itu dalam menggunakan model ini tidak disarankan anak dalam jumlah besar. Jika akan dilakukan dalam kelompok sebaiknya untuk anak berusia di bawah sembilan tahun jumlah anggota kelompoknya berkisar 4-6 orang (Kathyn and David Geldard, 2001: 55). Karena kalau terlalu sedikit kemungkinan tidak terjadi interaksi dan kalau terlalu besar akan sulit mengendalikannya. Pelaksanaan model ini dalam

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

bentuk kegiatan terprogram akan lebih baik untuk tercapainya tujuan bermain. Model bermain ini dapat dilakukan sebagai sebuah projek dengan tema tertentu. Jika dilakukan di dalam kelompok perlu memperhatikan proses *forming, storming dan norming, mouring dan closur yang akan belangsung* dalam kelompok tersebut. (Kathyn and David Geldard, 2001: 65). Penyusunan program dilakukan dalam tahapan: 1) membuat beberapa asumsi tentang kelompok sasaran, 2) Mengidentifikasi topik dan tema, 3) Membuat tahapan bermain sesuai dengan proses kelompok dan 4) memuat tanda perlmulaan dan akhir dalam kelompok.

2.3.2. Model *Creative Art* dalam Bermain Pasir untuk Meningkatkan Pengenalan Konsep Ukuran dan Tanggung jawab Anak

1. Pengertian Konsep Ukuran dan Tanggung jawab Anak

Berbagai tema dapat dipilih untuk menstimulasi perkembangan. Misalnya pada penelitian ini tema yang dikembangkan adalah rekreasi ke pantai. Kegiatan ini dilakukan untuk menstimulasi perkembangan pengenalan konsep ukuran dan tanggung jawab anak . Aspek konsep ukuran yang dikembangkan adalah : 1) Mengenal konsep besar-kecil, 2) banyak-sedikit, 3) panjang-pendek, 4) berat-ringan, 5) tinggi-rendah melalui kegiatan membandingkan.

Sedangkan aspek tanggung jawab yang dikembangkan antara lain: 1) Melaksanakan tugas yang diberikan guru, 2). Menjaga barang milik sendiri dan orang lain, 3). Melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai, 4). Bertanggung

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

jawab terhadap tugas yang diberikan, 5). Memelihara milik sendiri, 6). Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas.

Rancangan kegiatan yang dilakukan diawali dengan menentukan sekolah dan memilih kelas yang akan diajak bermain, menetapkan alokasi waktu, dan menentukan pertemuan. Kemudian menetapkan tujuan bermain yang meningkatkan pengenalan konsep ukuran di antaranya meningkatkan pemahaman beasar kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah melalui. Tujuan bermain untuk meningkatkan tanggung jawab diantaranya: Melaksanakan tugas yang diberikan guru, menjaga barang milik sendiri dan orang lain, melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, memelihara milik sendiri, bekerjasama dalam menyelesaikan tugas. Selanjutnya menentukan jenis bermain yang akan dilakukan. Secara umum kegiatan bermain diawali dengan visualisasi kreatif, menggambar, menceritakan gambar, kemudian melakukankannya dengan jenis bermain lainnya. Pada penelitian ini materi bermain dirancang sebanyak enam kali pertemuan. Tahapan bermainnya disusun sebagai berikut :

2. Bentuk permainannya dapat dipaparkan sebagai berikut :

a. **Tahap pertama, Pengenalan pasir**, untuk mengetahui pasir dapat merasakan pasir, mengetahui teksutr pasir , melakuakan tindakan terhadap pasir, menyenangi pasir dan mengekpresikan diri terhadap pasir. Kegiatan ini dikukan dengan langkah pertama **visualisasi kreatif**, tujuannya untuk menstimulasi pemahaman dan proses berpikir. Dalam

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

visualisasi anak-anak diminta menutup mata bagi yang mampu, dan boleh membuka mata bagi yang tidak bisa menutup mata. Visualisasi ini diisi dengan kalimat " *anak – anak coba bayangkan sebentar lagi kita akan pergi rekreasi ke pantai. Ibu dan ayah serta anak-anak sibuk ikut mempersiapkan perlengkapan yang dibawa untuk rekreasi dengan ikut berbelanja di supermarket seperti makanan jajanan, minuman, buah-buahan, topi, kaca mata hitam dan pakaian untuk di pantai. Kemudian anak – anak meraba, menggemgam, meremas pasir tersebut dengan bekerja sendiri dengan gembira dan penuh semangat. Selanjutnya anak – anak boleh membuka mata kembali.* Setelah visualisasi kita melanjutkan langkah kedua yaitu **menggambar,** dalam menggambar kemampuan yang distimulasi adalah menggembangkan kreativitas dan pengalaman estetis. Anak diminta menggambarkan benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Langkah ketiga **menceritakan,** dalam bercerita perkembangan yang distimulasi adalah moral dan spiritual yaitu kemamapuan bercerita anak mengungkapkan perasaannya tentang gambar yang mereka buat. Langkah keempat **bermain pasir.** Saat bermain pasir aspek yang dikembangkan beraneka ragam diantaranya aspek tanggung jawab berupa melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai dan konsep ukuran yakni membandingkan ukuran besar dan kecil dengan bermain pasir dengan cetakkan bebas yang disediakan seperti gelas aqua, bentuk ikan, kura-kura, udang, kerang dan kepiting dll. Sebelum dimulai bermain pasir,

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

guru dan anak – anak membuat peraturan permainan yaitu pasir jangan dimakan, tidak boleh dilempar – lempar ke teman karena bisa berbahaya bagi anak – anak dan setelah bermain cuci tangan hingga bersih. Anak – anak dipersilahkan meraba pasir, memegang, dan meremas pasir. Kemudian anak – anak mencetak bentuk binatang laut, mangkok, gelas aqua dll yang dipilihnya sendiri dengan menggunakan jari di atas pasir sambil diajak **bernyanyi** "ikan, kepiting, cumi-cumi, kerang diambil dari dalam laut ditangkap sama nelayan dijual di pasar minggu. Dibeli sama ibu-ibu dimasak dimakan bersama". Dilanjutkan dengan mengkelompokkan bentuk ikan, kepiting, cumi-cumi dan kerang yang berukuran besar di plastik warna biru dan yang kecil di plastik warna putih. Dan ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

b. **Tahap kedua, menyiapkan kenderaan**, dalam kegiatan ini tujuan yang ingin dicapai memilih kenderaan yang digunakan yaitu mobil. Langkah pertama **visualiasai kreatif**, tujuannya untuk menstimulasi pemahaman dan proses berpikir. Dalam visualisasi anak-anak diminta menutup mata bagi yang mampu, dan boleh membuka mata bagi yang tidak bisa menutup mata. Visualisasi ini diisi dengan kalimat " *anak – anak coba bayangkan kita akan pergi rekreasi ke pantai bersama Ibu, ayah dan anak-anak diajak untuk membayangkan naik kereta api, pesawat, Kapal laut, becak, kereta dan mobil*. Langkah kedua adalah **mewarnai**, dalam mewarnai kemampuan yang distimulasi adalah

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

menggembangkan kreativitas dan pengalaman estetis. Anak diminta mewarnai gambar benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Kemudian langkah ketiga adalah **menceritakan**, dalam bercerita perkembangan yang distimulasi adalah moral dan spiritual. yaitu kemamapuan bercerita anak mengungkapkan perasaannya tentang mewarnai gambar yang mereka buat. Langkah keempat **bermain pasir, membuat bentuk kenderaan yang diinginkan sesuai kreatifitasnya dengan pasir dan clay**. Saat bermain pasir aspek yang dikembangkan beraneka ragam diantaranya aspek tanggung jawab berupa memelihara milik sendiri dan konsep ukuran yakni membandingkan ukuran panjang dan pendek mengukurnya dengan jengkal tangan anak. Sebelum dimulai bermain pasir, guru dan anak – anak membuat peraturan permainan. Pasir jangan dimakan, tidak boleh dilempar – lempar ke teman karena bisa berbahaya bagi anak – anak dan setelah bermain cuci tangan hingga bersih. Anak – anak dipersilahkan bermain pasir dan *clay.* Kemudian anak – anak mencetak bentuk kenderaan yang dipilihnya sendiri dan mengukur membedakan panjang dan pendek dengan menggunakan jari tangannya. Anak diajak **bernyanyi** "naik kereta api tut…tut..tut…siapa hendak turut … sambil **menari**. Ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

c. **Tahap ketiga, menyiapkan pakaian ke pantai**, dalam kegiatan ini tujuan yang ingin dicapai menyusun pakain sendiri. Langkah pertama diawali dengan **Bermain drama** bertujuan untuk membina hubungan

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

sosial, boneka tangan dan topeng untuk melindungi diri. Bermain drama ini anak diminta berperan menjadi ayah, ibu dan anak menyiapkan pakaian masing-masing untuk rekreasi ke pantai. Langkah kedua **kolase** gambar pakaian dengan pasir warna. Langkah ketiga adalah anak diminta **bermain boneka tangan (Pupet)**, anak diminta bercerita dengan menggunakan boneka tangan utuk memerankan sosok seorang ayah, ibu dan anak yang berencana pergi rekreasi ke pantai. Langkah keempat **bermain pasir.** Saat bermain pasir aspek yang dikembangkan beraneka ragam diantaranya aspek tanggung jawab berupa menjaga barang milik sendiri dan orang lain serta konsep ukuran yakni membandingkan ukuran banyak dan sedikit dengan **menyusun pakaian** di dalam tas. Sebelum dimulai bermain pasir, guru dan anak membuat peraturan permainan yaitu pasir jangan dimakan, tidak boleh dilempar – lempar ke teman karena bisa berbahaya bagi anak – anak dan setelah bermain cuci tangan hingga bersih. Kemudian anak – anak bermain pasir membandingkan menggambar bentuk pakaian di atas pasir yang ukurannya banyak dan sedikit memakai gelas aqua. Ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

d. **Tahap keempat menyiapkan makanan**. Langkah pertama **visualisasi kreatif**, tujuannya untuk menstimulasi pemahaman dan proses berpikir. Dalam visualisasi anak-anak diminta menutup mata bagi yang mampu, dan boleh membuka mata bagi yang tidak bisa menutup mata. Visualisasi ini diisi dengan kalimat *" anak – anak coba bayangkan kita*

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

akan pergi rekreasi ke pantai bersama Ibu, ayah dan anak-anak diajak untuk membayangkan memasak makanan yang lezat dan enak sesuai selera anggota keluarga seperti ikan bakar, udang sambal, kerang rebus, ayam goreng dan sayur rebusan." Langkah kedua **menggambar** kemampuan yang distimulasi adalah menggembangkan kreativitas dan pengalaman estetis. Menggambar benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Langkah ketiga adalah **bercerita**, dalam bercerita perkembangan yang distimulasi adalah moral dan spiritual. yaitu kemamapuan bercerita anak mengungkapkan perasaannya tentang gambar mereka buat. Langkah keempat **bermain pasir** Saat bermain pasir aspek yang dikembangkan diantaranya tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dan konsep ukuran yakni ukuran berat dan ringan. **Sebelum dimulai bermain pasir**, guru dan anak membuat peraturan permainan pasir jangan dimakan, tidak boleh dilempar – lempar ke teman karena bisa berbahaya bagi anak – anak dan setelah bermain cuci tangan hingga bersih. Anak – anak dipersilahkan bermain pasir. Kemudian anak – anak bermain pasir basah dengan bebas memakai berbagai bentuk cetakkan yang telah disediakan atau memakai tangan sendiri membantu ibu ikut di dapur memasak nasi, ikan bakar, ayam goreng, sambal udang dan membentuk clay menjadi mie, sayuran dan buah-buahan. Setelah itu dimasukkan dalam rantang menyusunnya yang berat paling bawah dan yang ringan paling atas. Menyusun makanan dalam keranjang sama yang berat di bawah dan yang ringan di

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

atas. Menimbang pasir atau *clay* yang sudah dicetak atau dibentuk dengan timbangan buatan agar dapat diketahui mana yang berukuran berat dan ringan dari pasir yang dicetak anak. Ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

e. **Tahap kelima, membuat minuman**. Langkah pertama **visualisasi kreatif**, tujuannya untuk menstimulasi pemahaman dan proses berpikir. Dalam visualisasi anak-anak diminta menutup mata bagi yang mampu, dan boleh membuka mata bagi yang tidak bisa menutup mata. Visualisasi ini diisi dengan kalimat *" anak – anak coba bayangkan kita akan pergi rekreasi ke pantai bersama Ibu, ayah dan anak-anak diajak untuk membayangkan membuat jus dan es dengan berbagai rasa dan warna."* Langkah kedua anak diminta **menggambar** kemampuan yang distimulasi adalah menggembangkan kreativitas dan pengalaman estetis. Langkah ketiga adalah **bercerita**, dalam bercerita perkembangan yang distimulasi adalah moral dan spiritual, yaitu kemamapuan bercerita anak mengungkapkan perasaannya tentang gambar yang mereka buat. Langkah keempat **bermain pasir** Saat bermain pasir aspek yang dikembangkan diantaranya tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dan konsep ukuran yakni ukuran tinggi dan rendah. **Sebelum dimulai bermain pasir**, guru dan anak membuat peraturan permainan pasir jangan dimakan, tidak boleh dilempar – lempar ke teman karena bisa berbahaya bagi anak – anak dan setelah bermain cuci tangan hingga bersih. Anak – anak dipersilahkan bermain

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

pasir. Kemudian anak – anak bermain pasir warna memasukkannya ke dalam botol sesuai ukuran botol. Kemudian botol di urutkan mulai dari yang tinggi s/d rendah. Anak bermain pasir membentuk gunung-gunung yang tinggi dan dataran yang rendah. Selanjutnya ditutup dengan bermain alat perkusi sambil bernyanyi naik-naik ke puncak gunung dan menari bersama.

f. **Tahap keenam, rekreasi ke pantai**. Tahap terakhir dalam *kegiatan creatif art play* ini adalah memanfaatkan media bermain. Langkah pertama **visualisasi kreatif** ini dibangun imajinasi bahwa kita akan pergi rekreasi ke pantai. Dalam visualisasi anak-anak diminta menutup mata bagi yang mampu, dan boleh membuka mata bagi yang tidak bisa menutup mata. Visualisasi ini diisi dengan kalimat " *anak – anak coba bayangkan kita rekreasi ke pantai naik mobil, memakai pakaian yang bagus, makanan yang enak dan minuman yang sudah disiapkan. Akhirnya kita sudah sampai di pantai. Bermain pasir dan air laut bersama ayah, ibu, kakak dan adik. Matahari bersinar terang sehingga cuaca terasa panas karena itu kita pakai topi dan kaca mata hitam. kita berjalan di atas pasir yang lembut sesekali kita berjongkok dan merasakan pasir dengan tangan. Anak-anak berlari-lari berkejaran menyelusuri pantai lalu berjalan santai menikmati pasir dan air yang dipijak-pijak.. Setelah itu anak-anak diajak duduk di pantai menikmati bermain pasir, sambil bernyanyi dan membuka mata.* Langkah kedua adalah **menggambar** pada saat rekreasi di pantai. Anak diminta

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

menggambarkan benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Langkah ketiga **bercerita memakai pupet** menceritakan imajinasi mereka masing-masing. Aspek tanggung jawab berupa bekerjasama dalam menyelesaikan tugas dan konsep ukuran banyak dan sedikit. Langkah keempat **bermain pasir** Saat bermain pasir aspek yang dikembangkan diantaranya tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dan konsep ukuran yakni ukuran banyak dan sedikit. **Sebelum dimulai bermain pasir dan *clay***, guru dan anak membuat peraturan permainan. seperti biasa pasir dan *clay* jangan dimakan, tidak boleh dilempar – lempar ke teman karena bisa berbahaya bagi anak – anak dan setelah bermain cuci tangan hingga bersih. Anak – anak dipersilahkan bermain pasir dan *clay*. Kemudian anak – anak bermain pasir warna memasukkannya ke dalam botol aq*ua dan botol fanta. Kemudian dijadikan alat perkusi. Memasukkan pasir dan* clay yang sudah dibentuk kedalam rantang dan disusun berdasarkan isinya dengan mengurutkan yang banyak di bawah dan yang sedikit isi rantangnya di atas. Membentuk bebas bermain pasir dan *clay* dengan beraneka mainan dan cetakkan di tepi pantai. Selanjutnya ditutup dengan bermain alat perkusi sambil bernyanyi dan menari dengan memakai **topeng binatang laut** bersama.

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

2.4. Bermain Pasir

2.4.1 Pengertian Bermain

Bermain pasir adalah kegiatan yang dilakukan anak merasakan pasir dengan jari-jarinya. Bermain pasir dapat melatih dan mengembangkan motorik halus anak serta bermanfaat untuk mengasah daya kreativitas anak. (Syamsudin, 2014: 84). Pasir memiliki tekstur yang lain dengan lumpur dan tanah. Pasir juga digemari anak hingga orang dewasa karena pasir sangat bernilai tinggi dalam pendidikan. Dalam bermain pasir dapat juga ditambah dengan peralatan-peralatan atau mainan lain agar anak tidak merasa bosan dan mendapatkan berbagai pengalaman baru.

Aktivitas bermain pasir merupakan aktivitas yang digemari anak-anak dan banyak sekali manfaatnya bagi perkembangan anak secara totalitas. Alat permainan seperti pasir menawarkan banyak kemungkinan bagi anak untuk mengungkapkan gagasan-gagasan serta perasaan mereka yang berkembang secara alami. Pengalaman merasakan pasir melalui jari-jarinya sangat menyenanagkan bagi anak-anak. (Montolalu, 2009: 7.16).

Banyak ahli pendidikan yang menyatakan bahwa bermain pasir memberikan kemungkinan-kemungkinan pembelajaran yang kaya dan menyenangkan bagi anak-anak. Dunia anak adalah dunia bermain, bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktifitas. Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting, dapat dikatakan setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain pada umumnya dalam

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

keadaan sakit, jasmaniah ataupun rohaniah. Arti bermain bagi anak (Montolalu, 2009: 1.3) antara lain : a) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya, b) Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta juga minat dan kebutuhannya, c) Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional), d) Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek pancaindranya sehingga terlatih dengan baik, e) Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu (Montolalu, 2014 : 11). Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Hurlock dalam Tadkiroatun , 2005 : 1). Kegiatan tersebut dilakukan dengan cara suka rela, tanpa paksaan, atau tekanan dari pihak luar. Menurut Catron dan Allen (Tadkiroatun, 2005: 13) kegiatan bermain mempengaruhi perkembangan keenam aspek perkembangan anak, yakni aspek kesadaran diri (personal awareness), emosional, sosial, komunikasi, kognisi, dan ketrampilan motorik. Bermain dengan objek yang ada di lingkungannya merupakan cara anak belajar. Berinteraksi dengan objek dan orang, serta menggunakan objek itu untuk berbagai keperluan membantu anak memahami tentang objek, orang, dan situasi tersebut (Piaget dalam Slamet, 2005: 116).

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Bermain merupakan proses berpikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah (Slamet, 2005: 116). Pada saat bermain anak dihadapkan pada berbagai situasi, kondisi, dan obyek, baik nyata maupun imajiner yang memungkinkannya menggunakan berbagai kemapuan berpikir dan memecahkan masalah.

Bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya (Montolalu, 2014 : 1.18). Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan\ teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran suatu jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan pemahaman sosial dan kultural, membantu anak-anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan dan dilakukan dengan cara suka rela. Jadi bermain merupakan sarana yang digunakan anak yang digunakan untuk mengembangkan seluruh perkembangan anak meliputi aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, seni, fisik motorik.

2.4.2 Tahapan Perkembangan Bermain

Tahap – tahap perkembangan bermain sejalan dengan perkembangan kognitif anak menurut Piaget (Montolalu, 2014 : 217) yaitu :

a) *Sensory motor play* (1 ½ - 2 tahun)

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensory motor. Pembawaan sejak lahir berupa mengisap dan menangis merupakan kegiatan refleks ketia bayi belajar mula – mula tentang dunianya. Anak belajar melalui skema – skema alat panca indranya. Anak mulai belajar mengkoordinasikan fungsi – fungsi penglihatan dan gerak (seperti melihat benda yang menarik, kemudian merabanya) .Kegiatan ini diulangi berkali-kali dan menimbulkan rasa senang. Senang yang sifatnya fungsional dan senang karena dapat menyebabkan sesuatu terjadi. Hal ini merupakan awal dari penjelajahan sistematik terhadap lingkungannya.

b) *Symbolic Play* (±2-7 tahun)

Simbolik atau merupakan ciri periode pra operasional yang terjadi antara usia 2-7 tahun yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Saat ini anak mulai lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencobakan berbagai hal berkaitan dengan angka, ruang, kuantitas, dan sebagianya. Sering kali anak menanyakan sesuatu, hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memperdulikan jawaban yang diperolehnya. Walaupun sudah dijawab, anak akan terus bertannya lagi. Anak sudah mulai menggunakan berbagai benda sebagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya, menggunakan sapu sebagai kuda-kudaan, menganggap sobekan kertas sebagai uang, dan lain-lain. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan menkonsolidasikan (menggabungkan) pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak, akan dilakukan kembali dalamkegiatan bermainnya. Jadi, orang tua atau guru tidak perlu bingung

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

atau khawatir bila anaknya yang berusia 2-7 tahun senang bermain khayal, kadangkadang hanya bermain dengan bonekanya saja atau pura-pura minum walaupun tidak ada gelas yang dipegangnya. Dalam perkembangannya, kegiatan bermain simbolik akan semakin bersifat konstruktif dalam arti lebih mendekati kenyataan, merupakan latihan berfikir serta mengarahkan anak untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. Sementara menurut Sofia (2005: 93) menyatakan bahwa kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak pada dasarnya mencerminkan tingkat perkembangan mereka. Sesuai dengan tingkat usia anak, tahapan bermain dibagi menjadi 3 (tiga) tahap yaitu : 1) *exploration play* (usia 0-2 tahun) dalam tahapan bermain ini anak sudah mulai timbul rasa ingin tahu untuk menjelajahi dunia sekitar dan dirinya. Anak akan bergerak kesana kemari hanya untuk memuaskan rasa ingi tahunya dilakukan tanpa aturan serta tujuan yang jelas, 2) *Competency Play* (usia 3-6 tahun), tahap anak melakukan aktivitas dengan cara meniru orang lain yang dilihatnya. Pada tahap ini anak sudah mulai mampu untuk mencapai tingkat keterampilan tertentu, misalnya cara memegang krayon atau pensil, 3) *achievement play* (usia 7-10 tahun), tahap permainan dimana anak sudah mulai melakukan kegiatan bermain yang sifatnya kompetitif. Kegiatan ini dilakukan karena anak sudah ingin menunjukkan prestasinya. Apabila ditinjau dari dimensi kognitif anak, maka tahapan bermain terdiri dari: a) bermain praktis, yaitu suatu tahapan kegiatan bermain dimana anak melakukan kegiatan tersebut hanya mengeksplorasi suatu alat permainan. Contoh, anak yang bermain dengan boneka hanya dengan cara meraba, dan

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

menciumnya; b) bermain simbolik, yaitu tahap dimana anak sudah mulai menggunakan makna simbolis dari benda-benda. Contoh; anak yang menggunakan kotak korek api sebagai alat permainan kandang bebek dan bebeknya; c) bermain dengan aturan, yaitu anak mulai menggunakan aturan yang dibuat sendiri oleh mereka. Contoh; anak yang bermain petak umpet dengan teman-temannya mereka akan menetapkan aturan terlebih dahulu.

c) Permainan games dengan aturan yang berhubungan dengan rilaku sosial

Tahap permainan ini dilakukan anak – anak berusia 8 – 11 tahun, yang dikenal juga dengan konkret operasional. Anak – anak dapat menggunakan nalarnya dalam melakukan kegiatan bermain.

d) Games dengan aturan dan olahraga

Bermain termasuk salah satu bagian dari olahraga. Bermain itu menyenangkan meskipun ada aturan – aturannya yang ketat dan kaku dibandingkan dengan games yang ada unsur kalah – menang , seperti bermain kasti (Piaget, 2014 : 217).

Sejalan dengan pendapat Piaget, tahap – tahap perkembangan bermain menurut Montolalu (2014: 2.14) yaitu :

a) Tahap Manipulatif

Tahap ini dapat dilihat pada anak usia 2 – 3 taun, dengan alat – alat benda yang ia pegang, anak melakukan penyelidikan dengan cara membolak – balik, meraba – raba, bahkan menjatuhkan lalu melempar dan memungut kembali, dan meraba – raba.

b) Tahap Simbolis

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Pada umumnya anak yang berada pada tahap simbolis adalah anak yang berumur 3 – 4 tahun. Anak yang berada pada tahap ini sering berbicara sendiri tentang apa yang dibuatnya sesuai dengan fantasinya atau hal – hal yang pernah dilihat dilingkungannya.

c) Tahap Eksplorasi

Pada tahap ini, anak sering bermain sendiri. Seperti contoh, anak melakukan penyelidikan dan penemuan tentang sifat pasir kering, pasir basah serta alat – alat pelengkap yang digunakannya, seperti mengayak pasir, menyendok, dan menuangkan pasir kedalam wadah. Kegiatan bermain ini dilakukan berulang – ulang dengan hati yang riang.

d) Tahap Eksperimen

Pada tahap ini anak mulai melakukan percobaan – percobaan yang berarti mereka memasuki tahap eksperimen. Contoh, mereka mulai mencetak – cetak pasir dengan cetakan kue, sendok, kaleng susu, dan cetakan lainnya

e) Tahap dapat dikenal

Anak usia 5 – 6 tahun pada umumnya telah mencapai tahapan bermain ini, yaitu membentuk bentuk – bentuk yang realistis, misalnya membentuk membentuk beberapa hewan jenis tiruan dengan pasir lalu membentuk kandangnya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan bermain anak disesuaikan dengan usia dan kebutuhannya. Anak akan semakin bertambahnya usia maka semakin bertambah pula kegiatan bermain yang dilakukan.

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

2.4.3 Manfaat Bermain

Manfaat bermain bagi anak adalah sebagai berikut: a) bagi perkembangan aspek fisik anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat; b) bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh; c) bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan rileks; d) bagi perkembangan aspek kognisi dengan bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya; e) bagi perkembangan alat indera: aspek penginderaan (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan) perlu diasah agar anak lbih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang ada disekitar; f) dapat mengembangkan keterampilan olah raga dan menari; g) sebagai media terapi, karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah suatu yang alamiah pada diri anak (Sofia, 2005: 94). Bermain mempunyai manfaat yang sangat besar dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, baik fisik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional anak Montolalu (2014 : 1.14).

Sementara menurut Slamet (2005 : 119) manfaat bermain antara lain:

a) Mengembangkan kemampuan motorik

Bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motorikrya.

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

b) Mengembangkan kemampuan kognitif

Menurut Peaget (1962) anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada di sekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan menggunakan inderanya, seperti menyentuh, mencium, melihat, dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek. Bermain juga memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, imajinatif dan kreatif.

c) Kemampuan afektif

Setiap permainan memiliki aturan. Aturan akan diperkenalkan olh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan bermain. Oleh karena itu, bermain akan melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral (afeksi).

d) Kemampuan bahasa

Ketika anak bermain dengan temannya mereka juga saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa, hal tersebut secara tidak langsung anak belajar bahasa.

e) Kemampuan sosial

Pada saat bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak yang lain. Hal itu sedikit demi

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

sedikit akan mengurangi rasa egoisentris anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada anak.

2.4.4. Jenis-Jenis Bermain Anak Usia Dini

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam bermain terdapat tiga jenis main yang menjadi perhatian untuk mengembangkan seluruh kecerdasan dan keterampilan hidup anak. Menurut Mukhtar Latif (2014:202), terdapat tiga jenis main . Pada anak usia dini, diantaranya: "Main Sensorimotor; Main Peran; Main Pembangunan". Sama halnya dengan pendapat Muktar Latif dalam Mutiah Diana (2012:155) menyatakan bahwa dalam bermain terdapat tiga jenis main diantaranya yaitu: "Main peran; Main Pembangunan; Main Sensorimotor".

Dari beberapa penggolangan kegiatan bermain anak usia dini di atas, Munandar Utami (2012:40), menjelaskan bahwa: "Bermain yang mampu melatih kreativitas anak adalah bermain dengan cara membangun atau menyusun". Dengan bermain pasir anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu karya yang menggunakan media dengan hasil pembentukan lebih dari satu jenis. Misalnya, berbagai bentuk yang bisa dibuat dari pasir. Pasir dapat dibentuk seperti gunung, hewan, kue, angka, abjad dan lain sebagainya sesuai dengan kreasi anak.

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Dari pendapat Ahli di atas dapat disimpulkan jenis-jenis bermain anak usia dini adalah bermain sensorimotor, main peran dan main pembangunan untuk melatih kreativitas anak agar dapat berkembang dengan baik.

2.4.5 Pengertian Bermain Pasir

Bermain pasir adalah kegiatan yang dilakukan anak merasakan pasir dengan jari-jarinya. Bermain pasir dapat melatih dan mengembangkan motorik halus anak serta bermanfaat untuk mengasah daya kreativitas anak. (Syamsudin, 2014: 84). Pasir memiliki tekstur yang lain dengan lumpur dan tanah. Pasir juga digemari anak hingga orang dewasa karena pasir sangat bernilai tinggi dalam pendidikan. Dalam bermain pasir dapat juga ditambah dengan peralatan-peralatan atau mainan lain agar anak tidak merasa bosan dan mendapatkan berbagai pengalaman baru.

Aktivitas bermain pasir merupakan aktivitas yang digemari anak-anak dan banyak sekali manfaatnya bagi perkembangan anak secara totalitas. Alat permainan seperti pasir menawarkan banyak kemungkinan bagi anak untuk mengungkapkan gagasan-gagasan serta perasaan mereka yang berkembang secara alami. Pengalaman merasakan pasir melalui jari-jarinya sangat menyenanagkan bagi anak-anak. (Montolalu, 2009: 7.16).

Banyak ahli pendidikan yang menyatakan bahwa bermain pasir memberikan kemungkinan-kemungkinan pembelajaran yang kaya dan menyenangkan bagi anak-anak. Dunia anak adalah dunia bermain, bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktifitas. Dalam

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting, dapat dikatakan setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmaniah ataupun rohaniah. Arti bermain bagi anak (Montolalu, 2009: 1.3) antara lain : a) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya, b) Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta juga minat dan kebutuhannya, c) Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional), d) Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek pancaindranya sehingga terlatih dengan baik, e) Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Dari pemamparan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain pasir merupakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan menggunakan media alam yang dapat menstimulus perkembangan anak secara fisik maupun psikologis.

2.4.6. Aspek-Aspek Yang Dikembangkan Dalam Bermain Pasir

Permainan pasir dapat meningkatkan beberapa aspek perkembangan di antaranya fisik, kognitif, sosial dan emosional anak. (Montolalu, 2009: 7.15)

1. Perkembangan motorik kasar terjadi ketika anak bermain pasir seperti ketika mengangkat pasir berulang-ulang anak-anak mengembangkan kekuatan, keseimbangan dan daya tahan tubuhnya.

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Perkembangan motorik halus terjadi ketika anak bermain pasir basah. Anak dapat membuat gambar-gambar dengan jarinya mampu dengan kayu/ranting, mencetak telapak tangan dipasir, mencetak berbagai bentuk dengan cetakan-cetakan.

2. Ukuran, timbangan, hitungan, memecahkan masalah, mengamati, dan bereksplorasi merupakan kegiatan-kegiatan yang menunjang kognitif anak.
3. Perkembangan social dan emosional terjadi ketika anak bermain dengan riang gembira, rukun dan sabar, menghasilkan sesuatu yang membanggakan dan menimbulkan perasaan puas, meningkatkan percaya diri dan harga diri dan dapat mengembangkan tanggung jawab anak.

Dari pendapat Ahli di atas dapat disimpulkan aspek-aspek yang dikembangkan dalam bermain pasir adalah aspek fisik motorik halus, kognitif, sosial dan emosionalnya anak ketika bermain.

2.4.7. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permainan Pasir

Beberapa faktor yang memperngaruhi permainan pasir diantaranya (Montolalu, 2009: 7.18):

1) Jenis pasir: jenis pasir yang digunakan dalam permainan pasir mempengaruhi permainan anak, apakah pasir kering atau pasir basah yang digunakan.

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

2) Kapasitas pasir: banyak sedikirnya pasir yang digunakan mempengaruhi keseruan bermain pada anak
3) Perlengkapan/mainan tambahan: beberapa mainan tambahan untuk bermain pasir juga dibutuhkan untuk keluwesan anak menciptakan permainan dan merangsang anak untuk bermain.
4) Keamanan: tempat bermain yang membahayakan, alat yang rusak/tajam perlu dihindari, anak yang bermain pasir tidak sesuai dengan cara yang baik segera diberitahu.
5) Jumlah anak yang bermain: agar dalam kegiatan bermain anak tidak menumpuk, maka anak-anak harus dibagi menjadi beberapa kelompok.
6) Aturan sederhana dalam bermain, misalnya pasir tidak dibawa keluar area saat bermain.

2.4.8. Tahapan Bermain Pasir

Anak-anak beraktivitas melalui tahapan-tahapan yang sama dalam bermain pasir walaupun mereka tidak selalu berada dalam tahap perkembangan yang sama. Terdapat tiga tahap perkembangan bermain pasir (Dogde dalam Motolalu, 2019: 7.17):

1. Tahap pertama, eksplorasi sensori-motor yang berhubungan dengan panacaindra. Pada tahap ini anak mengenal sifat-sifat pasir. Mereka juga mengalami perasaan yang aneh ketika pasir melalui sela-sela jarinya, mengotori tangannya atau bahkan melihat air menghilang terhisap pasir.

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

2. Tahap kedua, anak-anak menggunakan pengalaman dan belajar mereka untuk suatu tujuan. Bermain merupakan aktivitas anak-anak dengan perancanaan, percobaan-percobaan, kegiatan-kegiatan dengan pasir.
3. Tahap ketiga, anak-anak menyempurnakan hasil dari tahap-tahap sebelumnya. Pada tahap ini pengalaman anak ditunjukkan keruwetan kegiatan yang direncanakan sendiri.

Bermain pasir adalah kegiatan yang dilakukan anak yang menjadikan pasir sebagai bahan untuk membuat ukuran banyak dan sedikit dengan menggunakan alat ukur. Bermain pasir dapat melatih menambah atau mengurangi pasir dengan sekop mainan atau jari-jari tangan dan memahami konsep ukuran anak serta bermanfaat untuk melatih sikap atau karakter tanggung jawab anak. Beberapa aspek yang dapat dikembangkan dalam bermain pasir dianatarnaya adalah perkembangan fisik motorik, kreativitas, kognitif, sosial dan emosional anak. Namun dalam peneliti membatasi aspek yang diamati hanya pemahaman konsep ukuran banyak – sedikit dan tanggung jawab anak.

2.5. Kerangka Konsep

Konsep ukuran merupakan penenalan konsep matematika yang terdiri dari mengenal panjang lebar, luas besar sesuatu, bilangan yang menunjukkan besar suatu ukuran suatu benda. Pengenalan konsep ukuran anak usia 4-5 tahun adalah anak dapat : Membedakan konsep panjang-pendek, jauh-dekat,

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

lebar/luas - sempit melalui mengukur dengan satuan tak baku (langkah, jengkal, benang, tali, lidi dll), membedakan konsep berat – ringan, gemuk - kurus melalui menimbang benda dengan timbangan/timbangan buatan dan panca indera, membedakan konsep penuh-kosong melalui mengisi wadah dengan air, pasir, biji-bijian, beras, dll, membedakan konsep tebal-tipis, tinggi – rendah, besar-kecil, cepat lambat dsb.

Tanggung jawab adalah sikap tingkah laku kesediaan wajib menanggung segala sesuatunya atas perilaku atau perbuatan dan resiko yang dihadapi akan semakin kecil jika dalam pengambilan keputusan untuk melakukan kegiatan. Tanggung jawab dapat dilihat dari beberapa indikator antara lain: melaksanakan tugas yang diberikan guru, menjaga barang milik sendiri dan orang lain, melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, memelihara milik sendiri, bekerjasama dalam menyelesaikan tugas.

Bermain pasir adalah kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan pasir yang bisa dibentuk sesuai dengan keinginan anak. Banyak aspek yang dapat dikembangkan dalam permainan pasir namun peneliti membatasi pada pemahaman konsep ukuran dan tanggung jawab anak.

Pengenalan konsep ukuran dan tanggung jawab anak dapat ditingkatkan melalui bermain pasir. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Hurlock dalam Tadkiroatun , 2005 : 1). Bermain dapat mengembangkan aspek kognitif,

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

motorik, pertumbuhan fisik, bahasa, dan sosial emosional anak Montolalu (2014 : 1.14).

2.6 Hipotesis

Hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Model *Creative Art* dalam bermain pasir dapat meningkatkan pengenalan konsep ukuran anak. Semakin baik Model *Creative Art* dalam bermain pasir maka semakin meningkat pula kemampuan pengenalan konsep ukuran anak.
2. Model *Creative Art* dalam bermain pasir dapat meningkatkan tanggung jawab anak. Semakin baik Model *Creative Art* dalam bermain pasir maka semakin meningkat pula kemampuan meningkatkan tanggung jawab anak.
3. Model *Creative Art* dalam bermain pasir dapat meningkatkan pengenalan konsep ukuran dan tanggung jawab anak. Semakin baik Model *Creative Art* dalam bermain pasir maka semakin meningkat pula pengenalan konsep ukuran dan tanggung jawab anak.

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Langkah-Langkah Penelitian

Penelitian pengembangan (*Research and Development / R&D*) digunakan membuat model *creative art* dalam bermain pasir untuk meningkatkan pengenalan konsep ukuran dan tanggung jawab anak. Penelitian ini mengacu pada model 4-D (*four D Model*) yang dikemukakan Thiagarajan dan Semmel tahun 1974.Tahapan penelitian sebagai berikut : Pendefinisian *(define)*, perancangan *(design)*, pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran *(disseminate*). Disain pengembangannya mengikuti langkah-langkah pada gambar 3.1.

3.2 Model Penelitian Tahap I

3.2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini didisain untuk menyelesaikan tahap pendefinisian, perancangan dan pengembangan.

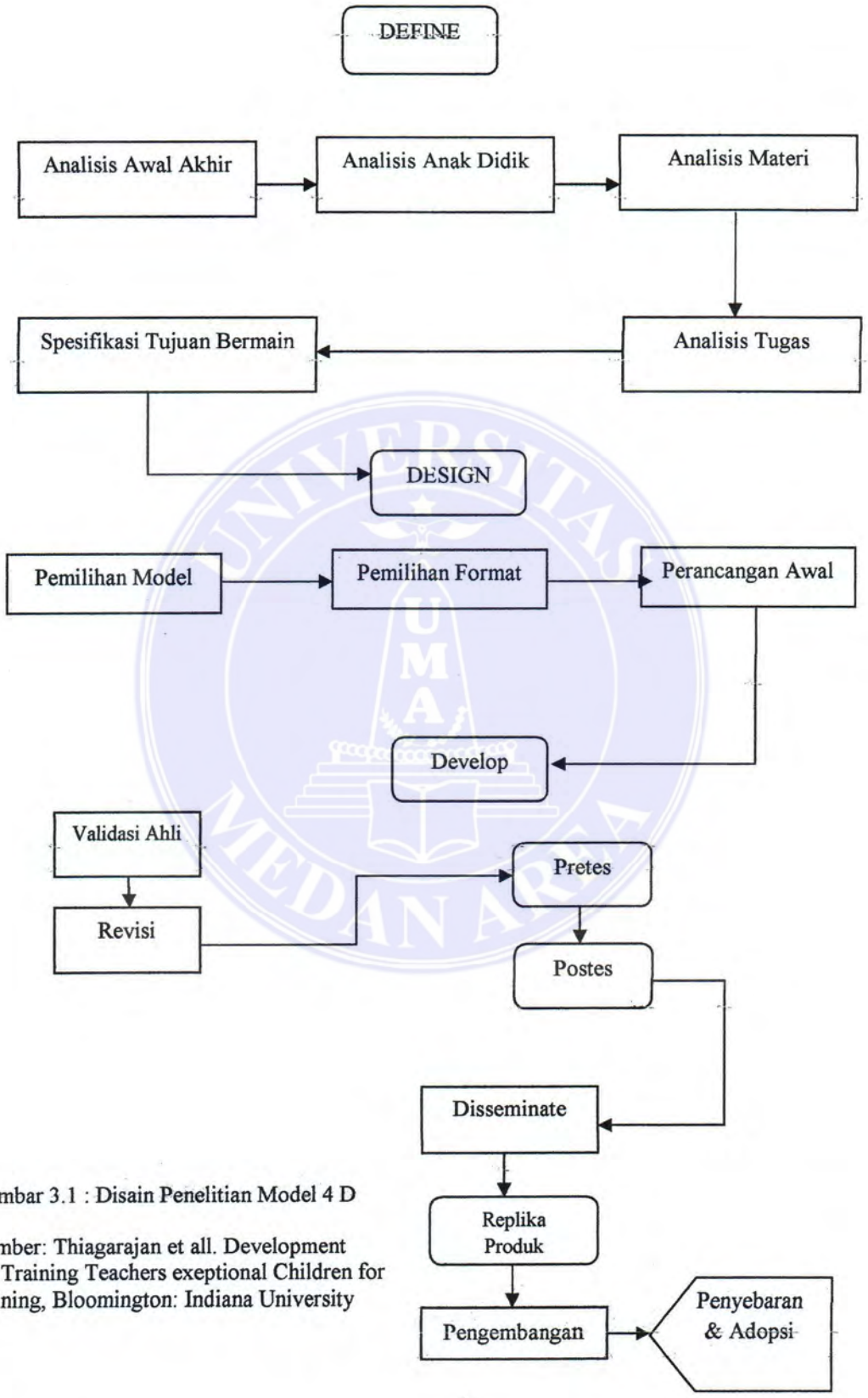
3.2.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Pusat Kajian Psikologi Magister Psikologi Program Pascasarjana Universitas Medan Area, beralamat di Jl. Setia Budi nomor 78 B Medan. Waktu penelitian Januari-Juni 2017.

3.3 Identifikasi Variabel

Variabel penelitian ini adalah model c*reative art* dalam bermain pasir, pengenalan konsep ukuran dan tanggung jawab.

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25



Gambar 3.1 : Disain Penelitian Model 4 D

Sumber: Thiagarajan et all. Development of Training Teachers exeptional Children for training, Bloomington: Indiana University

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

3.3.1 Populasi, sampel dan sumber data

Rancangan model *creative art* dalam bermain pasir merupakan populasi penelitian. Sedangkan sampel diambil secara purposif terhadap model *creative art* dalam bermain pasir untuk meningkatkan pengenalan konsep ukuran dan tanggung jawab anak .

3.3.2 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui studi dokumen terhadap model *creative art* dalam bermain pasir untuk meningkatkan pengenalan konsep ukuran dan tanggung jawab anak TK usia 4-5 tahun. Sumber datanya adalah perangkat model bermain yang dikembangkan.

3.3.3 Analisis Data

Data dianalisis menggunakan perhitungan deskriptif persentase.

3.3.4 Desain Produk.

Tahap Pendefinisian (*define*)

Tujuan tahap ini adalah mendefiniskan semua variabel yang digunakan dalam penelitian. Variabel-variabel penelitian ini didefinisikan sebagai berikut :

a. Model *creative art* dalam bermain pasir adalah suatu desain projek yang aktivitasnya dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan dengan menggunakan pasir sebagai media utama dan memanfaatkan media lain sebagai pendukungnya. Sedangkan indikatornya adalah adanya perangkat kegiatan bermain yaitu : rancangan kegiatan bermain terdiri atas tujuan, materi, tugas, media dan evaluasi. Kemudian pelaksanaan skenario dalam format individu atau kelompok.

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

b). Perkembangan konsep ukuran anak TK usia 4-5 tahun adalah Pengenalan konsep ukuran merupakan kemampuan anak dalam menggunakan pengetahuan yang dimilikinya untuk melakukan kegiatan perbandingan terhadap dua benda atau lebih yang memiliki besaran yang sama sehingga dapat mempertahankan pendapatnya, membedakan benda yang ada disekitarnya, menerangkan, memperkirakan, serta memberi contoh kepada orang lain. Konsep ukuran yang dilakukan menggunakan berbagai media ukuran benda baik itu berbagai jenis alat permainan dan dengan alat ukur buatan serta alat ukur yang sesungguhnya. Indikator antara lain membedakan konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah melalui kegiatan membandingkan.

c). Perkembangan Tanggung Jawab anak TK usia 4-5 tahun adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), Negara dan Tuhan Yang Maha Esa, usaha yang dilakukan oleh individu untuk menjaga dirinya sendiri maupun menjaga diri orang lain sehingga ia menjadi individu yang dapat menjalankan kewajibannya untuk ikut serta dalam kegiatan yang diselenggarakan di masyarakat. Indikatornya adalah melaksanakan tugas yang diberikan guru, menjaga barang milik sendiri dan orang lain, melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberkan, memelihara milik sendiri, bekerjasama dalam menyelesaikan tugas.

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Tahap Perancangan (desain)

Tujuan tahap ini adalah menghasilkan rancangan bermain pasir untuk meningkatkan perkembangan konsep ukuran dan tanggung jawab anak. Hasil pada tahap perancangan (desaign) ini disebut **draft A.** Bermain pasir yang dirancang meliputi : bermain pasir basah dan pasir kering, bermain pasir dengan aneka cetakkan, bermain pasir warna dan aneka tambahan permainan seperti gambar dengan menggunakan pasir. Kegiatan dalam tahap ini meliputi analisis awal-akhir, analisis karakteristik anak, analisis konsep, analisis kegiatan dan spesifikasi tujuan perkembangan konsep ukuran dan tanggung jawab. Secara rinci kegiatan yang dimaksud diuraikan sebagai berikut :

a) Analisis Awal-Akhir

Hasil analisis terhadap pelaksanaan pengenalan konsep ukuran anak selama ini di TK dilakukan dengan model bermain yang monoton. Cenderung menggunakan papan tulis atau poster. Kegiatannya lebih berorientasi pada hasil karya anak dan kurang memperhatikan proses kemajuan perkembangan pengenalan konsep ukuran anak. Prosesnya lebih banyak akademik dibanding bermain. Akibatnya pengembangan konsep ukuran anak tidak berlangsung simultan sehingga ada bagian dari perkembangan tersebut yang terlewatkan. Demikian juga dengan pengembangan tanggung jawab. Metode pembelajaran yang digunakan kurang kreatif , inovatif, dan menyenangkan. Sehingga tanggung jawab anak terutama dalam menentukan pilihan sendiri dan memiliki kepercayaan kepada diri sendiri kurang mendapat perhatian. Demikian juga sikap kreatif dan inovatif anak kurang mendapat perhatian guru. Melihat kondisi pengembangan

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

konsep ukuran dan tanggung jawab anak yang belum terlaksana secara simultan, maka perlu ditemukan konsep dan teori yang dapat mengakomodasi kebutuhan. Ditemukan model bermain *creative art play* yang diperkirakan sesuai untuk keperluan yang dimaksud. Model ini dilakukan secara bermain, melibatkan pengembangan kemampuan anak secara simultan, pelaksanaannya sistemik melalui tahapan-tahapan pelaksanaan, holistik karena tidak hanya fokus pada perkembangan konsep ukuran saja melainkan dapat dilakukan secara menyeluruh dan terkait dengan fokus perkembangan anak lainnya. Dalam hal ini adalah tanggung jawab anak.

b) Analisis Anak Didik

Pengenalan konsep ukuran anak usia 4-5 tahun yang perlu dikembangkan adalah: Membedakan konsep Membedakan ukuran besar- kecil Membedakan ukuran banyak-sedikit Membedakan ukuran panjang-pebdek Membedakan ukuran berat - ringan Membedakan ukuran tinggi-rendah. Sedangkan untuk perkembangan tanggung jawab meliputi : Melaksanakan tugas yang diberikan guru, menjaga barang milik sendiri dan orang lain, melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberkan, memelihara milik sendiri bekerjasama dalam menyelesaikan tugas.

Hasil analisis lebih lanjut tentang anak-anak usian 4-5 tahun yang menjadi subyek penelitian ini berasal dari latar belakang sosial ekonomi menengah ke atas sehingga diperkirakan perawatan anak secara fisik relatif baik. Taraf inteligensi pada rata-rata normal ke atas sehingga perkembangan kemampuan untuk menangkap instruksi cukup. Jumlah anak dalam keluarga berkisar 2-4

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

orang, sehingga anak sudah mengalami interaksi secara sosial. Anak-anak yang menjadi subyek penelitian ini juga sudah memiliki pengalaman bermain sendiri, bermain berkelompok dan pengalaman bermain dalam kelompok bermain yang ditunggui guru. Berdasarkan karakteristik anak ini maka model *creative art play* dalam bermain pasir sesuai untuk meningkatkan konsep ukuran dan tanggung jawab anak.

c. Analisis materi

Materi yang diperlukan untuk tujuan pengembangan konsep ukuran dan tanggung jawab anak usia 4-5 tahun dikemukakan sebagai berikut :

Tabel 3.1. Analisis Materi Pengembangan konsep ukuran dan Tanggung jawab

No	Tujuan Perkembangan	Materi
A	**Konsep Ukuran**	
1.	Membedakan ukuran besar- kecil	Mengurutkan benda yang ada di pantai
2.	Membedakan ukuran panjang-pebdek	Mewarnai kenderaan dan membuat jalan dengan pasir
3.	Membedakan ukuran tinggi-rendah	Mengukur dengan jengkal tangan anak menyusun pakaian di tas
4.	Membedakan ukuran berat - ringan	Menyusun rantang makanan berdasarkan isi beratnya
5.	Membedakan ukuran banyak-sedikit	Membuat percampuran waarna menjadi minuman
B	**Tanggung Jawab**	
6	Melaksanakan tugas yang diberikan guru.	Mengenal tekstur pasir
7	Menjaga barang milik sendiri dan orang lain.	a. Menyimpan barang pada tempatnya b. Memisahkan barang milik sendiri dan orang lain
8	Melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai.	a. Memilih mainan yang digunakan pada saat bermain b. Menyusun barang yang sudah dipakai c. Membersihkan tangan dan mainan
9	Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan	a. Melakukan sesuatu atas kehendak sendiri tanpa disuruh. b. Tidak bergantung orang lain dalam melakukan sesuatu. c. Menyukai dan selalu ingin mencoba hal – hal baru
10	Memelihara milik sendiri	a. Merapihkann barang yang sudah dipakai b. Membersihkan tempat main
11	Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas	Dapat berkerja sama dengan temannya menyelesaikan tugas.

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

d. Analisis Tugas Anak

Kemampuan pengenal konsep ukuran anak yang di stimulasi dalam Kegiatan bermain pasir terlihat saat anak dengan bebas mengunakan tangan merasakan pasir dan memainkan pasir, membentuk pasir menjadi yang mereka inginkan. Dari hasil karya yang mereka buat terlihat beberapa aspek tanggung jawab yang mereka munculkan. Dalam kegiatan ini sebelum anak memainkan pasir terlebih dahulu anak diajak berimajinasi melalui visualisasi kretaif untuk membangun persepsi awal tujuan kegiatan bermain anak. Kemudian anak menggambarkan hasil visualisasinya. Kegiatan ini juga menstimulasi perkembangan konsep ukuran anak dalam membuat ukuran dan bentuk menggunakan media alat ukur buatan dan alat ukur sesungguhnya. Gambar yang mereka buat adalah perwujudan tanggung jawab anak terhadap tugas yang diberikan guru. Setelah dua tahap awal dilalui anak-anak diminta menceritakan gambar yang mereka buat. Dalam tahap ini distimulasi kemampuan tanggung jawab anak dalam aspek melaksanakan tugas yang diberikan guru, menjaga barang milik sendiri dan orang lain, melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, memelihara milik sendiri bekerjasama dalam menyelesaikan tugas. Kemudian kegiatan selanjutnya adalah bermain. Model bermain pasir ini memberi peluang anak menggunakan beraneka ragam jenis mainan yang relevan digunakan untuk proyek rekreasi ke pantai yang menjadi tema. Permainan dan jenis alat bermain ini merupakan bagian dari *creative art play* seperti : cet warna/spidol untuk mengambar/mewarnai, bercerita

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

dengan *puppet* dan figurin, topeng untuk dramatisasi/*role play*, musik untuk gerak dan tari, *game*.

e. Spesifikasi tujuan bermain, materi, kegiatan bermain, media dan evaluasi

Pencapaian yang diperoleh setelah melakukan model bermain *creative art* dengan media pasir adalah membedakan ukuran besar-kecil yakni kemampuan anak mengurutkan benda-benda di pantai dari besar-kecil atau sebaliknya dari besar s/d kecil menggunakan batu, kulit kerang dll. Membedakan ukuran panjang-pendek dengan membentuk pasir basah dan pasir kering secara bebas atau menggunakan cetakkan yang disediakan guru dan membuat bentuk kenderaan untuk pergi rekreasi dan mewarnai gambar kenderaan sesuai yang diinginkannya. Membedakan ukuran tinggi -rendah dengan membuat pakaian dari Koran dan menghias pakaian rekreasi dengan gincu dan pasir warna. Membedakan ukuran berat – ringan dengan menyiapkan makanan dan memasukkan ke rantang. Membedakan ukuran - banyak –sedikit Membuat minuman warna -warni Memasukkan minuman ke botol aqua, Membuat alat perkusi Nyanyi, Gerak dan tari Aspek selanjutnya yang distimulasi dalam kegiatan bermain ini adalah perkembangan tanggung jawab.

. Kegiatan pada langkah ini adalah melakukan penjabaran indikator pencapaian perkembangan konsep ukuran dan tanggung jawab kedalam indikator yang lebih spesifik, yang disesuaikan dengan analisis hasil perkembangan dan analisis tugas yang dilakukan sebelumnya.

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini bertujuan menghasilkan model *creative art* dalam bermain pasir untuk meningkatkan pengenalan konsep ukuran dan tanggung jawab anak. Kegiatan dalam tahap ini meliputi pemilihan model, pemilihan format, dan perancangan awal.

3.3.5 Pemilihan model (*model selection*)

Kegiatan ini bertujuan untuk memilih kumpulan alat bermain yang akan dijadikan satu kesatuan model yang disebut model bermain pasir yang tepat dan sesuai untuk meningkatkan pengenalan konsep ukuran dan tanggung jawab anak. Pemilihan model bermain ukuran disesuaikan dengan analisis perkembangan, analisis tugas, dan fasilitas yang ada di TK dalam bentuk bermain individu dan bermain kelompok.

3.3.6 Pemilihan format

Format yang dipilih adalah projek sehingga enam sesi menjadi satu kesatuan pengembangan bermain pasir untuk meningkatkan pengenalan konsep ukuran dan tanggung jawab anak. Kegiatan bermain dapat dilakukan individu dan kelompok.

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

3.3.7 Perencanaan Disain Produk

3.3.7.1 Perancangan Awal (*initial design*)

Perancangan awal dilakukan dengan membuat format yang berisi hubungan tujuan bermain dengan pengenalan konsep ukuran. Format ini meliputi komponen tujuan, materi , tugas atau kegiatan bermain yang dilakukan serta media evaluasi. Tabel berikut ini merupakan bentuk keterhubungan antara masing-masing komponen dalam bermain pasir. Keterhubungan antara tujuan perkembangan, materi bermain, tugas bermain yang dilakukan serta media yang digunakan. Sedangkan evaluasi dikemukakan pada bagian khusus.

Tabel 3.2. Bermain Pasir untuk Pengenalan Konsep Ukuran

No	Tujuan Perkembangan	Materi	Tugas	Media
A	**Konsep Ukuran**			
1.	Membedakan ukuran besar-kecil	Mengurutkan benda dan membentuk /mencetak	Mengurutkan benda-benda yang ada di pantai dari besar-kecil atau sebaliknya dan mencetak bebas dengan berbagai mainan	Cetakkan atau permainan dan pasir
2.	Membedakan ukuran panjang-pendek	Mewarnai gambar kenderaan dan membuat jalan	Mewarnai gambar dan mengukur dgn jengkal anak	Pasir, *clay*, Lks, krayon, jengkal tangan anak
3.	Membedakan ukuran tinggi - rendah	Membandingkan pakaian disusun di tas.	Menggunting, kolase, Membentuk pasir basah dan kering, boneka tangan	Pasir warna, *clay*, tas, Koran, gunting, gincu, lem, Pupet
4.	Membedakan ukuran berat - ringan	Menyusun rantang yang berisi makanan	Mengukur dengan cetakkan bebas, Pupet (Boneka Tangan)	Pasir, rantang, mainan buah-buahan
5.	Membedakan ukuran - banyak -sedikit	Membuat minuman warna -warni	Memasukkan minuman ke botol aqua, Membuat alat perkusi Nyanyi, Gerak dan tari	Batu kerikil, gincu, kulit kerang, gincu, air, botol aqua, kaleng, topeng, alat perkusi

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Berikut ini adalah keterhubungan antara tujuan, materi, tugas dan media yang digunakan dalam bermain pasir untuk meningkatkan tanggung jawab anak. Format pada tabel 3.3. berisi komponen tujuan, materi , tugas atau kegiatan bermain yang dilakukan serta media untuk pengembangan tanggung jawab melalui bermain pasir.

Tabel 3.3. Bermain Pasir untuk Pengembangan Tanggung Jawab

No	Tujuan Perkembangan	Materi	Tugas	Media
B	**Tanggung Jawab**			
1	Melaksanakan tugas yang diberikan guru.	Mau mengerjakan tugas	a. Mau Meraba pasir b. Mau meremas-remas pasir c. Mau menggenggam pasir d. Mau menjumput pasir e. Mau membentuk pasir	Pasir dan jari tangan anak
2	Menjaga barang milik sendiri dan orang lain.	Membereskan tempat main	a. Menyimpan barang pada tempatnya b. Memisahkan barang milik sendiri dan orang lain	Mainan, pasir, clay, matras.
3	Melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai.	Memilih aneka mainan yang akan digunakan	a. Dapat memilih mainan yang akan digunakannya pada saat bermain b.Menyusun barang yang sudah dipakai c. Membersihkan tangan dan mainan	Aneka mainan, topeng, alat musik, pasir, clay,platisi
4	Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan	Mengerjakan tugas sampai tuntas	d. Melakukan sesuatu atas kehendak sendiri tanpa disuruh oleh orang lain e. Tidak bergantung terhadap orang lain dalam melakukan sesuatu f. Menyukai dan selalu ingin mencoba hal – hal baru	Aneka mainan, kertas, lem, gincu, krayon, pasir, clay, cat minyak
5	Memelihara milik sendiri	Membersihkan barang sendiri	Membersihkan barang yang sudah dipakai Membersihkan tempat main	Aneka mainan, topeng, alat musik
6	Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas	Kerja kelompok	Dapat berkerja sama dengan temannya menyelesaikan tugas.	Aneka mainan, topeng, alat musik

Berdasarkan rancangan komponen bermain pasir maka disusunlah kegiatan model *creative art* dalam bermain pasir untuk meningkatkan pengenalan

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

konsep ukuran dan tanggung jawab anak Taman Kanak-Kanak usia 4-5 tahun melalui tahapan sebagai berikut.

TAHAP PERTAMA

- **Tahap pertama, Pengenalan pasir**, untuk mengetahui pasir dapat merasakan pasir, mengetahui teksutr pasir , melakuakan tindakan terhadap pasir, menyenangi pasir dan mengekpresikan diri terhadap pasir. Kegiatan ini dikukan dengan langkah pertama **visualisasi kreatif**, tujuannya untuk menstimulasi pemahaman dan proses berpikir. Dalam visualisasi anak-anak diminta menutup mata bagi yang mampu, dan boleh membuka mata bagi yang tidak bisa menutup mata. Visualisasi ini diisi dengan kalimat " *anak – anak coba bayangkan sebentar lagi kita akan pergi rekreasi ke pantai. Ibu dan ayah serta anak-anak sibuk ikut mempersiapkan perlengkapan yang dibawa untuk rekreasi dengan ikut berbelanja di supermarket seperti makanan jajanan, minuman, buah-buahan, topi, kaca mata hitam dan pakaian untuk di pantai. Kemudian anak – anak meraba, menggemgam, meremas pasir tersebut dengan bekerja sendiri dengan gembira dan penuh semangat. Selanjutnya anak – anak boleh membuka mata kembali.* Setelah visualisasi kita melanjutkan langkah kedua yaitu **menggambar,** dalam menggambar kemampuan yang distimulasi adalah menggembangkan kreativitas dan pengalaman estetis. Anak diminta menggambarkan benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Langkah ketiga **menceritakan,** dalam bercerita perkembangan yang

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

distimulasi adalah moral dan spiritual yaitu kemamapuan bercerita anak mengungkapkan perasaannya tentang gambar yang mereka buat. Langkah keempat **bermain pasir.** Saat bermain pasir aspek yang dikembangkan beraneka ragam diantaranya aspek tanggung jawab berupa melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai dan konsep ukuran yakni membandingkan ukuran besar dan kecil dengan bermain pasir dengan cetakkan bebas yang disediakan seperti gelas aqua, bentuk ikan, kura-kura, udang, kerang dan kepiting dll. Sebelum dimulai bermain pasir, guru dan anak – anak membuat peraturan permainan yaitu pasir jangan dimakan, tidak boleh dilempar – lempar ke teman karena bisa berbahaya bagi anak – anak dan setelah bermain cuci tangan hingga bersih. Anak – anak dipersilahkan meraba pasir, memegang, dan meremas pasir. Kemudian anak – anak mencetak bentuk binatang laut, mangkok, gelas aqua dll yang dipilihnya sendiri dengan menggunakan jari di atas pasir sambil diajak **bernyanyi** "Ikan, kepiting, cumi-cumi, kerang diambil dari dalam laut, ditangkap sama nelayan, dijual di pasar minggu. Dibeli sama ibu-ibu dimasak dimakan bersama". Dilanjutkan dengan mengkelompokkan bentuk ikan, kepiting, cumi-cumi dan kerang yang berukuran besar di plastik warna biru dan yang kecil di plastik warna putih. Dan ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

TAHAP KEDUA

- **Tahap kedua, menyiapkan kenderaan**, dalam kegiatan ini tujuan yang ingin dicapai memilih kenderaan yang digunakan yaitu mobil. Langkah pertama **visualiasai kreatif**, tujuannya untuk menstimulasi pemahaman dan proses berpikir. Dalam visualisasi anak-anak diminta menutup mata bagi yang mampu, dan boleh membuka mata bagi yang tidak bisa menutup mata. Visualisasi ini diisi dengan kalimat " *anak – anak coba bayangkan kita akan pergi rekreasi ke pantai bersama Ibu, ayah dan anak-anak diajak untuk membayangkan naik kereta api, pesawat, Kapal laut, becak, kereta dan mobil.* Langkah kedua adalah **mewarnai,** dalam mewarnai kemainpuan yang distimulasi adalah menggembangkan kreativitas dan pengalaman estetis. Anak diminta mewarnai gambar benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Kemudian langkah ketiga adalah **menceritakan**, dalam bercerita perkembangan yang distimulasi adalah moral dan spiritual. yaitu kemamapuan bercerita anak mengungkapkan perasaannya tentang mewarnai gambar yang mereka buat. Langkah keempat **bermain pasir, membuat bentuk kenderaan yang diinginkan sesuai kreatifitasnya dengan pasir dan clay**. Saat bermain pasir aspek yang dikembangkan beraneka ragam diantaranya aspek tanggung jawab berupa memelihara milik sendiri dan konsep ukuran yakni membandingkan ukuran panjang dan pendek mengukurnya dengan jengkal tangan anak. Sebelum dimulai bermain pasir, guru dan anak – anak membuat peraturan permainan. Pasir jangan dimakan, tidak boleh

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

dilempar – lempar ke teman karena bisa berbahaya bagi anak – anak dan setelah bermain cuci tangan hingga bersih. Anak – anak dipersilahkan bermain pasir dan *clay*. Kemudian anak – anak mencetak bentuk kenderaan yang dipilihnya sendiri dan mengukur membedakan panjang dan pendek dengan menggunakan jari tangannya. Anak diajak **bernyanyi** "naik kereta api tut…tut..tut…siapa hendak turut … sambil **menari**. Ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

TAHAP KETIGA

- **Tahap ketiga, menyiapkan pakaian ke pantai**, dalam kegiatan ini tujuan yang ingin dicapai menyusun pakain sendiri. Langkah pertama diawali dengan **Bermain drama** bertujuan untuk membina hubungan sosial, boneka tangan dan topeng untuk melindungi diri. Bermain drama ini anak diminta berperan menjadi ayah, ibu dan anak menyiapkan pakaian masing-masing seperti baju, celana, topi, kaca mata dll untuk rekreasi ke pantai. Langkah kedua **menggunting** gambar pakaian menghiasnya dengan pasir warna. Langkah ketiga adalah anak diminta **bermain boneka tangan (Pupet)**, anak diminta bercerita dengan menggunakan boneka tangan utuk memerankan sosok seorang ayah, ibu dan anak yang berencana pergi rekreasi ke pantai. Langkah keempat **bermain pasir dan koran.** Saat bermain pasir dan koran aspek yang dikembangkan beraneka ragam diantaranya aspek tanggung jawab berupa menjaga barang milik sendiri dan orang lain serta konsep ukuran yakni membandingkan ukuran tinggi

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

dan rendah dengan **menyusun pakaian** di dalam tas. Sebelum dimulai bermain pasir, guru dan anak membuat peraturan permainan yaitu pasir jangan dimakan, tidak boleh dilempar – lempar ke teman karena bisa berbahaya bagi anak – anak dan setelah bermain cuci tangan hingga bersih. Kemudian anak – anak bermain pasir membandingkan menggambar bentuk pakaian di atas pasir yang ukurannya banyak dan sedikit. Ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

TAHAP KEEMPAT

- **Tahap keempat menyiapkan makanan**. Langkah pertama **visualisasi kreatif**, tujuannya untuk menstimulasi pemahaman dan proses berpikir. Dalam visualisasi anak-anak diminta menutup mata bagi yang mampu, dan boleh membuka mata bagi yang tidak bisa menutup mata. Visualisasi ini diisi dengan kalimat *" anak – anak coba bayangkan kita akan pergi rekreasi ke pantai bersama Ibu, ayah dan anak-anak diajak untuk membayangkan memasak makanan yang lezat dan enak sesuai selera anggota keluarga seperti ikan bakar, udang sambal, kerang rebus, ayam goreng dan sayur rebusan."* Langkah kedua **menggambar** kemampuan yang distimulasi adalah menggembangkan kreativitas dan pengalaman estetis. Menggambar benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Langkah ketiga adalah **bercerita**, dalam bercerita perkembangan yang distimulasi adalah moral dan spiritual. yaitu kemamapuan bercerita anak mengungkapkan perasaannya tentang gambar mereka buat. Langkah

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

keempat **bermain pasir** Saat bermain pasir aspek yang dikembangkan diantaranya tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dan konsep ukuran yakni ukuran berat dan ringan. **Sebelum dimulai bermain pasir**, guru dan anak membuat peraturan permainan pasir jangan dimakan, tidak boleh dilempar – lempar ke teman karena bisa berbahaya bagi anak – anak dan setelah bermain cuci tangan hingga bersih. Anak – anak dipersilahkan bermain pasir. Kemudian anak – anak bermain pasir basah dengan bebas memakai berbagai bentuk cetakkan yang telah disediakan atau memakai tangan sendiri membantu ibu ikut di dapur memasak nasi, ikan bakar, ayam goreng, sambal udang dan membentuk *clay* menjadi mie, sayuran dan buah-buahan. Setelah itu dimasukkan dalam rantang menyusunnya yang berat paling bawah dan yang ringan paling atas. Menyusun makanan dalam keranjang sama yang berat di bawah dan yang ringan di atas. Menimbang pasir atau *clay* yang sudah dicetak atau dibentuk dengan timbangan buatan agar dapat diketahui mana yang berukuran berat dan ringan dari pasir yang dicetak anak. Ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

TAHAP KELIMA

- **Tahap kelima, membuat minuman**. Langkah pertama **visualisasi kreatif**, tujuannya untuk menstimulasi pemahaman dan proses berpikir. Dalam visualisasi anak-anak diminta menutup mata bagi yang mampu, dan boleh membuka mata bagi yang tidak bisa menutup mata. Visualisasi ini

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

diisi dengan kalimat *" anak – anak coba bayangkan kita akan pergi rekreasi ke pantai bersama Ibu, ayah dan anak-anak diajak untuk membayangkan membuat jus dan es dengan berbagai rasa dan warna."* Langkah kedua anak diminta **membuat percampuran warna** kemampuan yang distimulasi adalah menggembangkan kreativitas dan pengalaman estetis. Langkah ketiga adalah **bercerita**, dalam bercerita perkembangan yang distimulasi adalah moral dan spiritual, yaitu kemamapuan bercerita anak mengungkapkan perasaannya tentang gambar yang mereka buat. Langkah keempat **bermain pasir** Saat bermain pasir aspek yang dikembangkan diantaranya tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dan konsep ukuran yakni ukuran banyak dan sedikit. **Sebelum dimulai bermain pasir**, guru dan anak membuat peraturan permainan pasir jangan dimakan, tidak boleh dilempar – lempar ke teman karena bisa berbahaya bagi anak – anak dan setelah bermain cuci tangan hingga bersih. Anak – anak dipersilahkan bermain pasir. Kemudian anak – anak bermain pasir warna memasukkannya ke dalam botol sesuai ukuran botol. Kemudian botol di urutkan mulai dari yang tinggi s/d rendah. Anak bermain pasir membentuk gunung-gunung yang tinggi dan dataran yang rendah. Selanjutnya ditutup dengan bermain alat perkusi sambil bernyanyi dan menari bersama.

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

TAHAP KEENAM

❖ **Tahap keenam, rekreasi ke pantai**. Tahap terakhir dalam *kegiatan creatif art play* ini adalah memanfaatkan media bermain. Langkah pertama **visualisasi kreatif** ini dibangun imajinasi bahwa kita pergi rekreasi ke pantai. Dalam visualisasi anak-anak diminta menutup mata bagi yang mampu, dan boleh membuka mata bagi yang tidak bisa menutup mata. Visualisasi ini diisi dengan kalimat " *anak – anak coba bayangkan kita sekarang pergi rekreasi ke pantai naik mobil, memakai pakaian yang bagus, makanan yang enak dan minuman yang sudah disiapkan. Akhirnya kita sudah sampai di pantai. Bermain pasir dan air laut bersama ayah, ibu, kakak dan adik. Matahari bersinar terang sehingga cuaca terasa panas karena itu kita pakai topi dan kaca mata hitam. kita berjalan di atas pasir yang lembut sesekali kita berjongkok dan merasakan pasir dengan tangan. Anak-anak berlari-lari berkejaran menyelusuri pantai lalu berjalan santai menikmati pasir dan air yang dipijak-pijak.. Setelah itu anak-anak diajak duduk di pantai menikmati bermain pasir, memakan makanan yang lezat dan minuman yang menyegarkan nikmat sekali, sambil bernyanyi dan membuka mata.* Langkah kedua adalah **menggambar** pada saat rekreasi di pantai. Anak diminta menggambarkan benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Langkah ketiga **bercerita memakai pupet** menceritakan imajinasi mereka masing-masing. Aspek tanggung jawab berupa bekerjasama dalam menyelesaikan tugas dan konsep ukuran banyak dan sedikit. Langkah keempat **bermain**

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

pasir Saat bermain pasir aspek yang dikembangkan diantaranya tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dan konsep ukuran yakni ukuran banyak dan sedikit. **Sebelum dimulai bermain pasir dan *clay*,** guru dan anak membuat peraturan permainan. seperti biasa pasir dan *clay* jangan dimakan, tidak boleh dilempar – lempar ke teman karena bisa berbahaya bagi anak – anak dan setelah bermain cuci tangan hingga bersih. Anak – anak dipersilahkan bermain pasir dan *clay*. Kemudian anak – anak bermain pasir warna memasukkannya ke dalam botol aq*ua dan botol fanta. Kemudian dijadikan alat perkusi. Memasukkan pasir dan clay* yang sudah dibentuk kedalam rantang dan disusun berdasarkan isinya dengan mengurutkan yang banyak di bawah dan yang sedikit isi rantangnya di atas. Membentuk bebas bermain pasir dan *clay* dengan beraneka mainan dan cetakkan di tepi pantai. Selanjutnya ditutup dengan bermain alat perkusi sambil bernyanyi dan menari dengan memakai **topeng binatang laut** bersama.

3.3.8 Validasi Desain

Validasi desain meliputi penilaian terhadap model creative art dalam bermain pasir untuk meningkatkan konsep ukuran dan tanggung jawab anak TK usia 4-5 tahun. Format validasi penilaian kesesuaian tujuan pengenalan konsep ukuran dengan kegiatan bermain pasir dikemukakan pada tabel 3.4 sebagai berikut.

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Tabel 3.4. Penilaian kesesuaian tujuan konsep ukuran dengan bermain pasir

No	Komponen	Penilai I	Penilai II	Kriteria Penilaian
1	Kesesuaian tujuan dengan perkembangan anak usia 4-5 tahun			1. Tidak Baik : 0-25% 2. Kurang Baik: 26-50% 3. Cukup Baik : 51-75% 4. Baik : 76-100%
2	Kesesuaian materi untuk mencapai tujuan			
3	Keefektifan jenis tugas untuk mencapai tujuan			
4	Kebermanfaatan media untuk pelaksanaan tugas			
	Jumlah			
	Rata-Rata penilain			
	Kategori :			

Sedangkan pada tabel 3.5. dikemukakan format penilaian kesesuaian tujuan dengan pengembangan tanggung jawab dengan model *creative art* dalam bermain pasir.

Tabel 3.5. Penilaian kesesuaian tujuan pengembangan Tanggung jawab dengan model *creative art* dalam bermain pasir

No	Komponen	Penilai I	Penilai II	
1	Kesesuaian tujuan dengan perkembangan anak usia 4-5 tahun			1. Tidak Baik : 0-25% 2. Kurang Baik: 26-50% 3. Cukup Baik : 51-75% 4. Baik : 76-100%
2	Kesesuaian materi untuk mencapai tujuan			
3	Keefektifan jenis tugas untuk mencapai tujuan			
4	Kebermanfaatan media untuk pelaksanaan tugas			
	Jumlah			
	Rata-Rata penilai satu dan dua			
	Kategori :			

Format penilaian model *creative art* dengan bermain pasir untuk meningkatkan pemahaman konsep ukuran dan tanggung jawab dikemukakan pada tabel 3.6

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Tabel 3.6. Penilaian model bermain pasir untuk meningkatkan pemahaman konsep ukuran dan tanggung jawab

No	Komponen	Rata-rata penilaian per sesi project dari penilai satu dan dua					
		1	2	3	4	5	6
1	Kesesuaian urutan tahapan dengan projek pengembangan kemampuan secara utuh						
2	Keruntutan langkah-langkah bermain						
3	Keterpaduan pemahaman konsep ukuran dan tanggung jawab.						
4	Variasi penggunaan jenis bermain dalam *creative art*						
5	Kesesuaian tema project						
	Jumlah						
	Rata-Rata persesi						
	Rata-rata penilaian						

Keterangan :
1. Tidak Baik : 0-25%
2. Kurang Baik : 26-50%
3. Cukup Baik : 51-75%
4. Baik : 76-100%

Berdasarkan umpan balik dari ahli dan respon serta penjelasan dari penyusun, dilakukan revisi terhadap model sebanyak tiga kali melalui proses testing, revisi, testing. Pada revisi ke tiga diperoleh konten model yang diharapkan.

3.4 Metode Penelitian Tahap II

3.4.1 Tahap Testing

Melakukan testing terhadap modul yang sudah dikembangkan dengan menguji cobanya pada kelompok sasaran.

3.4.2 Tempat dan Waktu

Penelitian dilakukan di Taman Kanak-Kanak ABA 25 Sidorame Barat Jalan Pelita II No. 5 Sidorame Barat Medan dan dimulai tanggal Juli 2017 s/d Oktober 2017

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

3.4.3 Model Rancangan Eksperimen untuk Menguji Model

Rancangan yang digunakan untuk menguji model *creative art* dalam bermain pasir untuk meningkatkan pemahaman konsep ukuran dan tanggung jawab anak Taman Kanak-Kanak usia 4-5 tahun adalah quasi eksperimen. Model yang digunakan *Matching Pretest – Post-test Group Design* dengan satu macam perlakuan. Dalam *Pretest dan Post-test Control Group Design* terdapat dua kelas yang dipilih secara langsung, kemudian diberi *pre test* untuk mengetahui keadaan awal, untuk mengetahui perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2009: 113). Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model *creative art* dalam bermain pasir, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode bermain konvensional. Setelah selesai perlakuan kedua kelas diberi *post test*. Rancangan eksperimen dalam penelitian ini ditunjukkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3.7 Disain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
KE	O_1	X_1	O_2
	O_3	X_1	O_4
KK	O_1	X_2	O_2
	O_3	X_2	O_4

Keterangan:

KE = Kelompok Eksperiman

O_1 = pre test perkembangan konsep ukuran

O_2= post test perkembangan konsep ukuran

O_3 = pre test tanggung jawab

O_4 = post test tanggung jawab

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

KK = Kelompok Kontrol

O_1 = pre test perkembangan konsep ukuran

O_2= post test perkembangan konsep ukuran

O_3 = pre test tangggung jawab

O_4= post test tanggung jawab

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pencapaian perkembangan konsep ukuran dan tanggung jawab antara kelas yang menerapkan model *creative art* dalam bermain pasir dengan yang menggunakan metode konvensional.

3.4.4 Populasi dan sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A Taman Kanak-Kanak ABA 25 Sidorame Barat Medan Tahun Ajaran 2017/2018 berjumlah 15 orang dan TK ABA 10 Jalan Sehati Gg Madrasah No. 5 Medan berjumlah 15 orang. Sampel diambil secara acak terhadap tiga kelompok belajar yang ditunggui guru secara bergantian. Berdasarkan teknik sampling ini diperoleh sampel sebesar empat orang anak berusia 4-5 tahun yang terdiri dari 2 orang anak laki-laki dan 2 orang anak perempuan. Jumlah dan karakteristik yang sama diperoleh juga dari Taman Kanak-Kanak ABA 10 Sehingga total sampel adalah 8 orang. Empat orang untuk kelompok eksperimen dan empat orang untuk kelompok kontrol.

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

3.4.5 Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian diperoleh melalui observasi perkembangan anak dengan menggunakan format penilaian skala empat. Kategori 1 untuk keadaan perkembangan belum berkembang (BB), kategori 2 mulai berkembang (MB), kategori 3 berkembang sesuai harapan (BSH) dan kategori 4 berkembang sangat baik (BSB).

3.4.6 Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen penilaian pengenalan konsep ukuran dan instrumen penilaian perkembangan tanggung jawab sebagai alat ukur perkembangan. Sedangkan untuk melihat efektivitas dan efisiensi proses bermain pasir digunakan pedoman observasi kegiatan bermain. Alat ukur perkembangan konsep ukuran, perkembangan tanggung jawab dan pelaksanaan bermain pasir terlampir.

Tabel 3.8 Lembar Observasi Pemahaman konsep ukuran dan Tanggung jawab anak

NO	Program pengembangan	Penilaian			
A.	Konsep Ukuran	BB	MB	BSH	BSB
1.	**Membedakan ukuran besar-kecil**				
1.1	Mengurutkan benda dari besar-kecil / sebaliknya				
2.	**Membedakan ukuran banyak-sedikit**				
2.1	Mencetak dari ukuran pasir yang berbeda				
3.	**Membedakan ukuran panjang-pendek**				
3.1	Mengukur panjang dengan jengkal tangan anak				
4.	**Membedakan ukuran berat-ringan**				
4.1	Mampu menimbang pasir dengan timbangan buatan.				
5.	**Membedakan ukuran tinggi rendah**				
5.1	a.Mampu membentuk gunung yang tinggi b.Menyusun rantang berurutan sesuai berat isinya				
	Jumlah				
B.	**Tanggung Jawab**				
1.	**Melaksanakan tugas yang diberikan guru**				
1.1	Mau meraba, memegang, meremas dan membentuk pasir dengan bebas				
1.2	Mau mengerjakan tugas sampai selesai				
1.3	Bertanggungjawab terhadap konsekuensi yang dapat ditimbulkannya karena pilihannya				

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

2.	**Menjaga barang milik sendiri dan orang lain.**				
2.1	Menyimpan barang pada tempatnya				
2.2	Memisahkan barang milik sendiri dan orang lain				
3.	**Melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai.**				
3.1	Dapat memilih mainan yang digunakannya untuk bermain				
3.2	Menyusun barang yang sudah dipakai				
3.3	.Membersihkan tangan dan mainan				
4.	**Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan**				
4.1	Melakukan sesuatu atas kehendak sendiri tanpa disuruh oleh orang lain				
4.2	Tidak bergantung terhadap orang lain dalam melakukan sesuatu				
4.3	Menyukai dan selalu ingin mencoba hal – hal baru				
5	**Memelihara milik sendiri**				
5.1	Membersihkan barang yang sudah dipakai				
5.2	Membersihkan tempat main				
6	**Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas**				
6.1	Dapat berkerja sama dengan temannya menyelesaikan tugas.				
	Jumlah				

Keterangan:

BB : Kemampuan anak 0-25%
MB : Kemampuan anak 26-50 %
BSH : Kemampuan anak 51-75%
BSB : Kemampuan anak 76-100%

3.4.7 Teknik Analisis Data

Data perkembangan pengenalan konsep ukuran dan tanggung jawab diolah dengan deskripsi persentase. Demikian juga dengan data pelaksanaan proses bermain. Sedangkan untuk menguji hipotesis digunakan uji beda t-tes dalam statistik non parametrik.Uji – t yang digunakan adalah uji dua beda mean, karena data yang digunakan merupakan data kelompok eksperimen pretest dan posttest. Serta data antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol pada masing-masing pretest dan posttest. Pengujian menggunakan bantuan komputer Program statistik SPSS versi 18,0 *for windows.*Kaidah yang digunakan untuk mengetahui siginifikansinya adalah $p < 0,05$ (Hadi, 2000).

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Hipotesis statistik adalah sebagai berikut :

Ho : $\mu 1 \leq \mu 2$

Ha : $\mu 1 > \mu 2$

Keterangan:

μ 1 : rata-rata kemampuan konsep ukuran dan tanggung jawab anak dengan menggunakan model bermain pasir

$\mu 2$: rata-rata kemampuan konsep ukuran dan tanggung jawab anak sebelum menggunakan model bermain pasir

Uji t sampel kecil dengan menggunakan rumus (Suharyadi,2015: 122) :

$$t = \frac{(\overline{X} - \mu)}{s / \sqrt{n}}$$

Keterangan :

t = Nilai distribusi t

μ = Nilai Rata-rata Populasi

$\overline{X}$ = Nilai rata-rata sampel

S = Standar deviasi sampel

n = Jumlah sampel

Pengujian Mean Hipotetik dan Mean Empirik digunakan Rumus sebagai berikut:

μ=1/2(i_max+i_min)∑k

Keterangan :

μ : Mean (rata-rata) hipotetik

i_max : Skor maksimal item

i_min : Skor minimal item

∑k : jumlah item

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

5.1.1 Model *creative art* dalam bermain pasir dapat digunakan untuk meningkatkan pengenalan konsep ukuran anak Taman Kanak-Kanak berusia 4-5 Tahun.

5.1.2 Model *creative art* dalam bermain pasir dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan tanggung jawab anak Taman Kanak-Kanak berusia 4-5 Tahun .

5.1.3. Model *creative art* dalam bermain pasir dapat meningkatkan perkembangan konsep ukuran dan tanggung jawab anak TK usia 4-5 tahun teruji melalui penelitian.

5.2. Saran

5.2.1 Bagi anak

Disarankan untuk membantu stimulasi perkembangan konsep ukuran dan tanggung jawab anak Taman Kanak-Kanak usia 4-5 tahun dapat digunakan model *creative* art dalam bermain pasir.

5.2.2 Bagi guru

Disarankan hasil penelitian ini dapat memberi informasi dan inspirasi tentang penggunaan model *creative art* dalam bermain pasir untuk meningkatkan perkembangan konsep ukuran dan tanggung jawab anak

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Taman Kanak-Kanak usia 4-5 tahun sehingga guru tertarik memperdalam dan menerapkannya.

1.5.4 Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan tentang peningkatan kemampuan guru menstimulasi perkembangan konsep ukuran dan tanggung jawab anak Taman Kanak-Kanak usia 5 - 6 tahun melalui bermain pasir dengan model *creative art*.

1.5.3 Bagi peneliti berikutnya

Memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang model *creative art* dalam bermain pasir meningkatkan konsep ukuran dan tanggung jawab.

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

DAFTAR PUSTAKA

Anita Yus. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.

Ayu Asmah & Mustaji. 2014. *Penngaruh pemanfaatan Lingkungan Alam pasir sebagai Sumber Belajar Terhadap Kemampuan Sains Dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Jurnal Kwangsan. Vol 2. No 1

Bachrudin. 2008. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.

Charlesworth, Rosalind dan Karen K. Lind.1990. *Math dan Sience for Young Children*. USA: Delmar Publishing Company.

Coupley, JV. 2001. *The Young Child and Mathematics*. Washington DC National For The Children the Education of Young Children.

Daitin Tarigan. 2006. *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Depdiknas.

Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Depdiknas.

Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi

Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Departemen Pendidikan Nasional. 2003.*Undang-Undang RI No. 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Depdiknas Undang-Undang Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. Jakarta: Citra Umbara.

Hasibuan, Rahcma. 2015. *Pengaruh Aktivitas Bermain Pasir Terhadap Kemampuan Sosio-Emosional Anak Kelompok B Di Tk Anissa Bangah, Gedangan-Sidoarjo. Article.*Universitas Negeri Surabaya.

Julisu Hambali. 1991. *Pendidikan Matematika I*. Jakarta: Depdikbud.

Lee Peng Yee dan Lee Ngan Hoe.2008. *Teaching Primary School Mathematics*. Singapore: McGraw-Hill Education.\

Masitoh, dkk. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:

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

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

M. Kenedy, Leonard; Steve Tipps dan Art Johnson. 2008. *Guiding Children's Learning of Mathematics*. United States of America: Thomson Wadsworth.

Montolalu.2009. *Bermain dan Permainan Anak*, I, 11, Jakarta: Universitas Terbuka.

MS Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: DEPDIKNAS.

Musfiroh, Tadkiroatun & Tatminingsih, Sri, 2015. Bermain Dan Permainan Anak. Buku materi pokok PAUD : Universitas Terbuka

New Zealand Ministry of Education. 2010. *Measurement: Early Learning Progression.* Diakses dari http://nzmaths.co.nz/measurement-early-learningprogression tanggal 7 Maret 2017. Jam 21.00 WIB.

Nugraha dan Dwiyana. 2008. *Dasar – dasar Matematika Dan Sains.* Jakarta : Universitas Terbuka

Permendiknas No. 58. 2010. *Standart Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta : Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Menejem Pendidikan Dasar& Menengah Direktorat Pembinaan TK & SD.

Qodrat. 2009. *Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*. Jakarta : Rineka Cipta

Riadi, Edi. 2016. Statistik Penelitian (Analisis Manual Dan IMB SPSS). Yogyakarta : Andi.

Robert Reys, dkk. 2012. *Helping Children Learn Mathematics*. United States of Amerika: John Wiley & Sons, Inc.

Rohyati. 2015. Peningkatan Sikap Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Proyek Di Tk Tunas Ibu Kalasan. Artikel peenelitian.

Rosmala Dewi. 2005. *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Septiksari, Friska, Ryski. 2015. *Peningkatan Pemahaman Konsep Ukuran Melalui Kegiatan Bermain Pasir Menggunakan Neraca Sederhana Pada Kelompok A Ra Nurul Ummah Karangduwet, Mojayan, Klaten Tengah.* Artikel

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Seefeldt, Carol & Wasik, Barbara A. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta : Indeks.

Slamet Suyanto. 2005. *Dasar- Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Hikayat Publishing

Sriningsih, N .2008.*Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini.* Bandung: Pustaka Sebelas.

Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan anak Usia Dini.* Jakarta: Indeks.

Sofia Hartati. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta : Depdiknas.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif.*

Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2014. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Syarum. Dkk. 2007.*Metodologi Penelitian Kuantitatif.* Bandung: Citapustaka Media

Sylvia Rimm. 2003. *Mendidik dan Menerapkan Disiplin Pada Anak Prasekolah.* Jakarta: PT Gramedia Pustakan Utama Anggota IKAPI

Syamsudin. Haeriah, 2014, *Brain Game untuk Balita*, 1, Yogyakarta : Media Presindo.

Tadkiroatun Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah*

Kecerdasan. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi

Yuliani Nurani Sujiono, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: *dan R&D.* Bandung: Alfabeta.Universitas Terbuka.

Wahyudi, CHA dan Dwi Retno Damayanti. 2005. *Program Pendidikan Anak Usia Dini di Prasekolah Islam.* Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Worthman, S. Clark. 2006. *Early Childhood and Curriculum: Developmental bases for learning and teaching 4th ed.*, Merrill: Prentice Hall. Diakses dari http://en.bookfi.org.

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 4/11/25

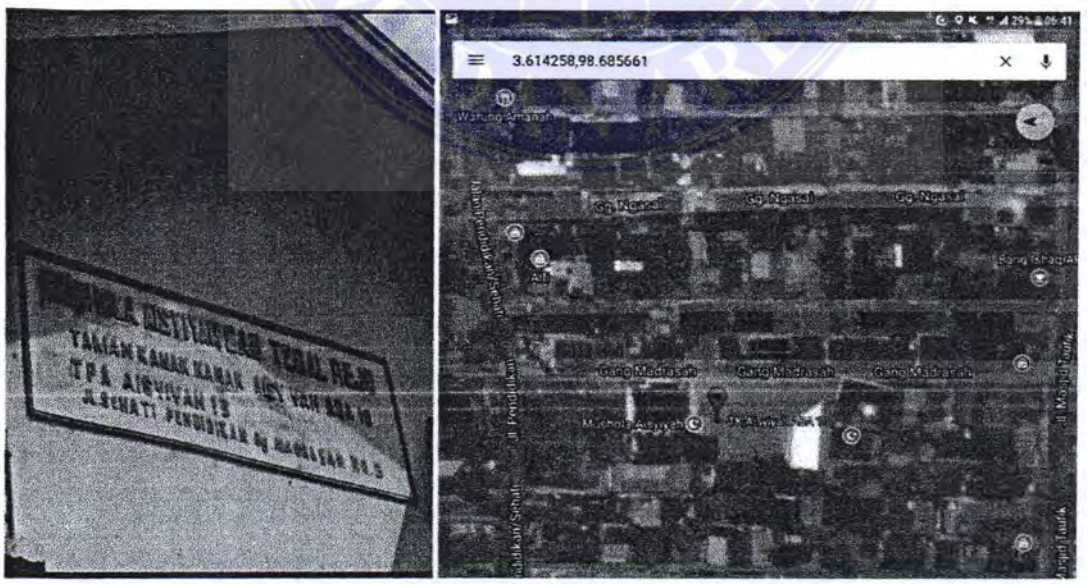
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Lampiran 1

Lokasi Sekolah I TK ABA 25 Sidorame Barat

Jalan Pelita II no. 5 Sidorame Barat Kec. Medan Perjuangan

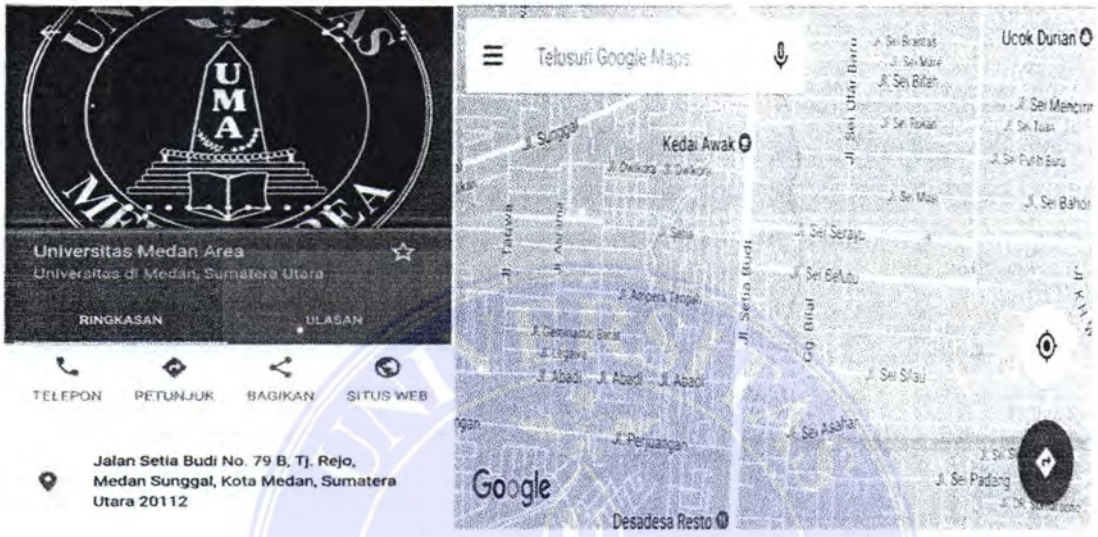
Lokasi Sekolah II TK ABA 10 Tegal Rejo



Jalan Mesjid Taufiq no. 5 Tegal Rejo Kec. Medan Perjuangan

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Pusat Kajian Psikologi Magister Psikologi UMA



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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Lampiran 2 : Foto – foto Kegiatan Anak

Visualisasi

Mengenal Pasir

Menggambar

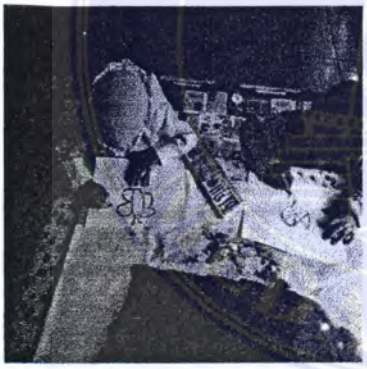
Mengukur dgn jengkal tangan

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Visualisasi

Mengisi botol dgn pasir

Menggambar



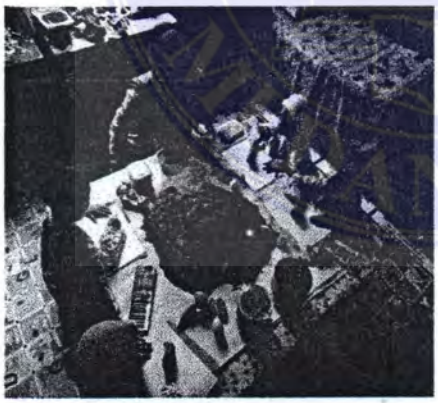
Bermain Pasir dan *Clay*

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Visualisasi

Mengisi dan menyusun rantang

Menggambar



Mengisi dan menyusun makanan dalam rantang

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Visualisasi

Bercerita dengan boneka tangan

Menggambar

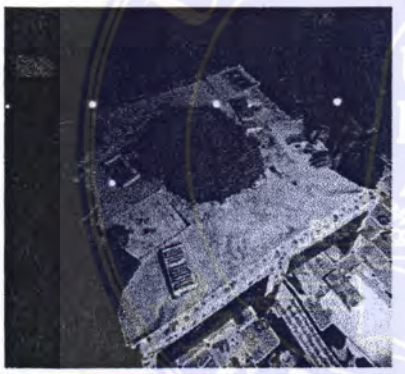
Bermain pasir dengan botol

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

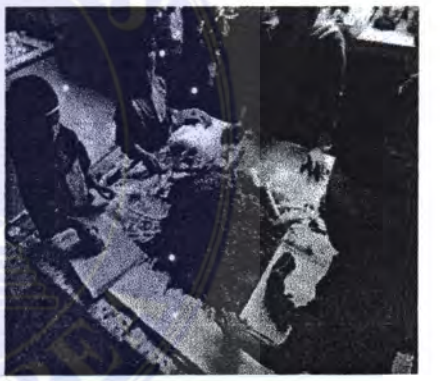
Visualisasi

Bermain dengan cetakkan

Mewarnai gambar



Mencetak



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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Bercerita dengan Boneka Tangan

Menggambar

Anak Bercerita tentang gambar

Bernyanyi dan menari memakai topeng

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Lampiran 2 Master Data Penelitian

Hasil Pretest Anak

NO	Program pengembangan	Skor Penilaian			
A.	**Konsep Ukuran**	**Bagas**	**Haikal**	**Afiqa**	**Fakhira**
1.	**Membedakan ukuran besar-kecil**				
1	Mengurutkan benda dari besar-kecil / sebaliknya	2	2	2	2
2.	**Membedakan ukuran panjang-pendek**				
2	Membentuk kenderaan dari pasir / *clay*	2	1	1	2
3.	**Membedakan ukuran tinggi rendah**				
3	Mengukur dengan jengkal tangan anak lipatan pakaian	1	1	2	2
4.	**Membedakan ukuran berat-ringan**				
4	Mampu menyusun rantang dari berat di bawah & ringan di atas.	1	2	2	2
5.	**Membedakan ukuran banyak-sedikit**				
5	Mampu membuat minuman dengan percampuran berwarna	1	1	2	2
6	Menyusun rantang berurutan sesuai berat isinya	1	2	1	1
	Jumlah	8	9	10	11
B.	**Tanggung Jawab**				
1.	**Melaksanakan tugas yang diberikan guru**				
1	Mau meraba, memegang, meremas dan membentuk pasir dengan bebas	2	2	2	2
2	Mau mengerjakan tugas sampai selesai	1	2	2	1
3	Bertanggungjawab terhadap konsekuensi yang dapat ditimbulkannya karena pilihannya	1	1	1	1
2.	**Menjaga barang milik sendiri dan orang lain.**				
4	Menyimpan barang pada tempatnya	1	2	2	2
5	Memisahkan barang milik sendiri dan orang lain	2	2	1	2
3.	**Melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai.**				
6	Dapat memilih mainan yang digunakannya untuk bermain	2	2	2	2
7	Menyusun barang yang sudah dipakai	1	1	2	2
8	.Membersihkan tangan dan mainan	2	2	2	2
4.	**Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan**				
9	Melakukan sesuatu atas kehendak sendiri tanpa disuruh oleh orang lain	1	1	2	1
10	Tidak bergantung terhadap orang lain dalam melakukan sesuatu	1	1	2	2
11	Menyukai dan selalu ingin mencoba hal – hal baru	1	1	1	1

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

5.	**Memelihara milik sendiri**				
12	Membersihkan barang yang sudah dipakai	1	1	1	2
13	Membersihkan tempat main	1	2	1	2
14	Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas	2	1	1	2
15	Dapat berkerja sama dengan temannya menyelesaikan tugas.	1	1	2	2
	Jumlah	20	22	24	26

Hasil Posttest Anak

NO	Program pengembangan	Skor Penilaian			
A.	**Konsep Ukuran**	Bagas	Haikal	Afiqa	Fakhira
1.	**Membedakan ukuran besar-kecil**				
1	Mengurutkan benda dari besar-kecil / sebaliknya	4	4	4	4
2.	**Membedakan ukuran banyak-sedikit**				
2	Mencetak dari ukuran pasir yang berbeda	3	4	4	4
3.	**Membedakan ukuran panjang-pendek**				
3	Mengukur panjang dengan jengkal tangan anak	3	3	4	4
4.	**Membedakan ukuran berat-ringan**				
4	Mampu menimbang pasir dengan timbangan buatan.	4	3	4	4
5.	**Membedakan ukuran tinggi rendah**				
5	Mampu membentuk gunung yang tinggi	4	4	4	3
6	Menyusun rantang berurutan sesuai berat isinya	3	4	4	4
	Jumlah	21	22	24	23
B.	**Tanggung Jawab**				
1.	**Melaksanakan tugas yang diberikan guru**				
1	Mau meraba, memegang, meremas dan membentuk pasir dengan bebas	4	4	4	4
2	Mau mengerjakan tugas sampai selesai	4	4	4	4
3	Bertanggungjawab terhadap konsekuensi yang dapat ditimbulkannya karena pilihannya	4	4	4	4
2.	**Menjaga barang milik sendiri dan orang lain.**				
4	Menyimpan barang pada tempatnya	4	4	4	4
5	Memisahkan barang milik sendiri dan orang lain	3	4	4	3
3.	**Melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai.**				
6	Dapat memilih mainan yang digunakannya untuk	4	4	4	4

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

	bermain				
7	Menyusun barang yang sudah dipakai	3	4	4	4
8	.Membersihkan tangan dan mainan	4	4	4	4
4.	**Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan**				
9	Melakukan sesuatu atas kehendak sendiri tanpa disuruh oleh orang lain	4	4	4	4
10	Tidak bergantung terhadap orang lain dalam melakukan sesuatu	3	4	3	4
11	Menyukai dan selalu ingin mencoba hal – hal baru	3	3	4	4
5.	**Memelihara milik sendiri**				
12	Membersihkan barang yang sudah dipakai	4	3	4	4
13	Membersihkan tempat main	3	4	4	4
14	Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas	3	4	3	4
15	Dapat berkerja sama dengan temannya menyelesaikan tugas.	4	3	4	4
	Jumlah	**54**	**57**	**58**	**59**

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Lampiran 5 Total Scor Pretest-Postest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Grup	Nama Anak	Pretest		Posttest	
		Konsep Ukuran	Tanggung Jawab	Konsep Ukuran	Tanggung Jawab
		X1	X2	X3	X4
Kelompok Eksperimen	1. Bagas	10	22	21	53
	2. Haikal	11	23	23	54
	3. Afiqa	12	27	22	56
	4. Fakhira	12	28	23	58
Jumlah		45	100	89	221
Kelompok Kontrol	1. Ibnu	7	18	19	51
	2. Afifa	9	20	21	53
	3. Aidil	8	22	21	54
	4. Zahwa	10	23	22	55
Jumlah		34	83	83	213

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Lampiran 5 Lembar Pengamatan Sesi 1-6 Oleh Guru Dan Peneliti

Sesi I

NO	Program pengembangan								
A.	Konsep Ukuran	Guru	Pengamat	Guru	Pengamat	Guru	Pengamat	Guru	Pengamat
1.	**Membedakan ukuran besar-kecil**								
1.1	Mengurutkan benda dari besar-kecil / sebaliknya	2	2	3	3	2	3	3	3
2.	**Membedakan ukuran panjang-pendek**								
2.1	Mewarnai gambar kenderaan dan membuat jalan	2	2	3	3	2	3	3	3
	Jumlah								
B.	**Tanggung Jawab**								
1.	**Melaksanakan tugas yang diberikan guru**								
1.1	Mau meraba, memegang, meremas dan membentuk pasir dengan bebas	2	2	3	3	2	3	3	3
1.2	Mau mengerjakan tugas sampai selesai	2	2	3	3	2	3	3	3
1.3	Bertanggungjawab terhadap konsekuensi yang dapat ditimbulkannya karena pilihannya	2	2	3	3	2	3	3	3
2.	**Menjaga barang milik sendiri dan orang lain.**								
2.1	Menyimpan barang pada tempatnya	2	2	3	3	2	3	3	3
2.2	Memisahkan barang milik sendiri dan orang lain	2	2	3	3	2	3	3	3
3.	**Melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai.**								
3.1	Dapat memilih mainan yang digunakannya untuk bermain	2	2	3	3	2	3	3	3
	Jumlah	16	16	24	24	16	24	24	24

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Sesi II

NO	Program pengembangan								
A.	**Konsep Ukuran**	**Guru**	**Pengamat**	**Guru**	**Pengamat**	**Guru**	**Pengamat**	**Guru**	**Pengamat**
1.	**Membedakan ukuran panjang-pendek**								
1.1	Mengukur panjang dengan jengkal tangan anak	2	2	3	3	2	3	3	3
2.	**Membedakan ukuran berat-ringan**								
2.1	Menyusun rantang yang diisi makanan	2	1	3	3	2	3	2	3
3.	**Membedakan ukuran tinggi rendah**								
3.1	Membandingkan pakaian yang disusun di tas.	1	2	2	3	2	3	2	3
	Jumlah								
B	**Tanggung Jawab**								
1.	**Bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan**								
1.2	Melakukan sesuatu atas kehendak sendiri tanpa disuruh oleh orang lain	2	2	3	3	2	3	3	3
1.3	Tidak bergantung terhadap orang lain dalam melakukan sesuatu	2	1	3	3	2	3	3	3
1.3	Menyukai dan selalu ingin mencoba hal – hal baru	2	2	2	3	2	3	3	3
2.	**Memelihara milik sendiri**								
2.1	Membersihkan barang yang sudah dipakai	2	2	3	3	2	3	3	3
2.2	Membersihkan tempat main	1	2	2	3	1	2	2	1
3.	**Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas**								
3.1	Dapat berkerja sama dengan temannya menyelesaikan tugas.	2	2	3	3	2	3	3	3
	Jumlah	16	16	24	27	17	26	24	25

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Sesi III

NO	Program pengembangan								
A.	**Konsep Ukuran**	**Guru**	**Pengamat**	**Guru**	**Pengamat**	**Guru**	**Pengamat**	**Guru**	**Pengamat**
1.	**Membedakan ukuran besar-kecil**								
1.1	Mengurutkan benda dari besar-kecil / sebaliknya	2	2	3	3	2	3	3	3
2.	**Membedakan ukuran banyak-sedikit**								
2.1	Membuat minuman warna -warni di botol aqua	3	2	3	3	2	3	3	3
	Jumlah								
B.	**Tanggung Jawab**								
1.	**Melaksanakan tugas yang diberikan guru**								
1.1	Mau meraba, memegang, meremas dan membentuk pasir dengan bebas	2	2	3	3	2	3	3	3
1.2	Mau mengerjakan tugas sampai selesai	2	2	3	3	2	3	3	3
1.3	Bertanggungjawab terhadap konsekuensi yang dapat ditimbulkannya karena pilihannya	2	1	2	1	1	2	1	2
2.	**Menjaga barang milik sendiri dan orang lain.**								
2.1	Menyimpan barang pada tempatnya	1	2	3	3	2	3	3	3
2.2	Memisahkan barang milik sendiri dan orang lain	1	2	1	1	2	1	1	1
3.	**Melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai.**	2	2	3	3	2	3	3	3
3.1	Dapat memilih mainan yang digunakannya untuk bermain	2	2	3	3	2	3	3	3
	Jumlah	17	17	24	23	17	24	23	24

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Sesi IV

NO	Program pengembangan								
A.	**Konsep Ukuran**	**Guru**	**Pengamat**	**Guru**	**Pengamat**	**Guru**	**Pengamat**	**Guru**	**Pengamat**
1.	**Membedakan ukuran panjang-pendek**								
1.1	Mengukur panjang dengan jengkal tangan anak	3	4	3	3	3	3	3	3
2.	**Membedakan ukuran berat-ringan**								
2.1	Menyusun rantang yang berisi makanan.	3	3	3	3	3	3	4	4
3.	**Membedakan ukuran tinggi rendah**								
3.1	Membandingkan pakaian yang disusun di tas.	3	3	4	4	3	3	3	3
	Jumlah								
B	**Tanggung Jawab**								
1.	**Bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan**								
1.2	Melakukan sesuatu atas kehendak sendiri tanpa disuruh oleh orang lain	3	3	4	4	3	4	4	4
1.3	Tidak bergantung terhadap orang lain dalam melakukan sesuatu	3	4	3	3	3	4	4	4
1.3	Menyukai dan selalu ingin mencoba hal – hal baru	3	3	4	4	3	3	3	4
2.	**Memelihara milik sendiri**								
2.1	Membersihkan barang yang sudah dipakai	3	3	4	3	3	3	4	4
2.2	Membersihkan tempat main	3	3	4	3	3	3	4	4
3.	**Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas**								
3.1	Dapat berkerja sama dengan temannya menyelesaikan tugas.	3	3	4	3	3	3	4	4
	Jumlah	27	29	33	30	27	29	29	30

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Sesi V

NO	Program pengembangan								
A.	**Konsep Ukuran**	**Guru**	**Pengamat**	**Guru**	**Pengamat**	**Guru**	**Pengamat**	**Guru**	**Pengamat**
1.	**Membedakan ukuran besar-kecil**								
1.1	Mengurutkan benda dari besar-kecil / sebaliknya	3	3	3	4	3	3	3	4
2.	**Membedakan ukuran banyak-sedikit**								
2.1	Membuat minuman warna -warni di botol aqua	3	3	4	4	3	3	3	4
	Jumlah								
B.	**Tanggung Jawab**								
1.	**Melaksanakan tugas yang diberikan guru**								
1.1	Mau meraba, memegang, meremas dan membentuk pasir dengan bebas	4	3	4	3	4	3	4	4
1.2	Mau mengerjakan tugas sampai selesai	3	3	4	3	3	3	3	4
1.3	Bertanggungjawab terhadap konsekuensi yang dapat ditimbulkannya karena pilihannya	3	4	3	3	3	3	4	4
2.	**Menjaga barang milik sendiri dan orang lain.**								
2.1	Menyimpan barang pada tempatnya	3	3	4	3	3	4	3	4
2.2	Memisahkan barang milik sendiri dan orang lain	3	3	4	3	4	3	4	3
3.	**Melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai.**								
3.1	Dapat memilih mainan yang digunakannya untuk bermain	3	4	3	3	4	3	4	3
	Jumlah	25	26	27	26	27	25	28	30

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Sesi VI

NO	Program pengembangan								
A.	**Konsep Ukuran**	**Guru**	**Pengamat**	**Guru**	**Pengamat**	**Guru**	**Pengamat**	**Guru**	**Pengamat**
1.	**Membedakan ukuran panjang-pendek**								
1.1	Mengukur panjang dengan jengkal tangan anak	4	4	4	3	3	4	4	4
2.	**Membedakan ukuran berat-ringan**								
2.1	Menyusun rantang yang berisi makanan.	3	4	4	3	4	3	4	4
3.	**Membedakan ukuran tinggi rendah**								
3.1	Membandingkan pakaian yang disusun di tas.	4	4	4	4	3	3	4	4
	Jumlah								
B	**Tanggung Jawab**								
1.	**Bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan**								
1.2	Melakukan sesuatu atas kehendak sendiri tanpa disuruh oleh orang lain	4	3	4	3	4	4	4	4
1.3	Tidak bergantung terhadap orang lain dalam melakukan sesuatu	3	3	4	4	3	4	4	4
1.3	Menyukai dan selalu ingin mencoba hal – hal baru	3	4	4	3	4	3	4	4
2.	**Memelihara milik sendiri**								
2.1	Membersihkan barang yang sudah dipakai	4	4	4	3	3	4	4	4
2.2	Membersihkan tempat main	3	4	4	3	4	4	4	4
3.	**Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas**								
3.1	Dapat berkerja sama dengan temannya menyelesaikan tugas.	4	3	4	4	3	4	4	4
	Jumlah	32	33	36	30	31	33	36	36

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Lampiran 6

Uji Statistik SPPS

Analisis Perkembangan Konsep Ukutan Pretest dan Postest Kelompok Eksperimen

KELAS EKSPERIMEN

T-Test

Konsep ukuran

Tabel 4.1 Pretest dan Postest Konsep Ukuran

Group Statistics

tes		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
data	pre	4	11.25	.957	.479
	pos	4	22.25	.957	.479

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
data	Equal variances assumed	1.897	655	-16.248	6	.000	-11.000	.677	-12.657	-9.343
	Equal variances not assumed			-16.248	6	.000	-11.000	.677	-12.657	-9.343

Ada pengaruh intervensi terhadap perubahan y1

UNIVERSITAS MEDAN AREA
Document Accepted 4/11/25
© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang
1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Analisis Perkembangan Konsep Tanggung Jawab Pretest dan Postest Kelompok Eksperimen

KELAS EKSPERIMEN

T-Test

Tanggung jawab

Tabel 4.2 Pretest dan Postest Tanggung Jawab

Group Statistics

tes		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
data	pre	4	25.00	2.944	1.472
	pos	4	55.25	2.217	1.109

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
data	Equal variances assumed	1.929	.214	-16.415	6	.000	-30.250	1.843	-34.759	-25.741
	Equal variances not assumed			-16.415	6	.000	-30.250	1.843	-34.844	-25.656

Ada pengaruh intervensi terhadap perubahan y2

UNIVERSITAS MEDAN AREA
Document Accepted 4/11/25
© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang
1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Analisis Perkembangan Konsep Ukutan Pretest dan Postest Kelompok Kontrol

KELAS KONTROL

T-Test

Konsep ukuran

Group Statistics

tes		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
data	kelompok kontrol	4	25.00	2.944	1.472
	kelompok eksperimen	4	55.25	2.217	1.109

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
data	Equal variances assumed	1.929	.214	-16.415	6	.000	-30.250	1.843	-34.759	-25.741
	Equal variances not assumed			-16.415	6	.000	-30.250	1.843	-34.844	-25.656

Ada perbedaan antara kk danke untuk y1

UNIVERSITAS MEDAN AREA
Document Accepted 4/11/25
© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang
1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Analisis Perkembangan Konsep Tanggung jawab Pretest dan Postest Kelompok Kontrol

KELAS KONTROL

T-Test

Tanggung Jawab

Group Statistics

tes		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
data	kelompok kontrol	4	50.25	2.217	1.109
	kelompok eksperimen	4	56.25	1.708	.854

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
data	Equal variances assumed	.600	.468	1.429	6	.000	2.000	1.399	-1.424	5.424
	Equal variances not assumed			1.429	5.633	.000	2.000	1.399	-1.479	5.479

Ada perbedaan antara kk danke untuk y1

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Analisis Data Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol

Tabel 4.5
AnalisisPerbandinganPerkembanganKonsepBilanganKelompokEksperimendenganKelompokKontrol

Group Statistics

	kel	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
tes	KE	4	19.00	.816	.408
	KK	4	12.75	1.258	.629

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
tes	Equal variances assumed	.628	.458	8.333	6	.000	6.250	.750	4.415	8.085
	Equal variances not assumed			8.333	5.146	.000	6.250	.750	4.338	8.162

UNIVERSITAS MEDAN AREA
Document Accepted 4/11/25
© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang
1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Tabel 4.5 AnalisisPerbandinganPerkembanganKemandirian KelompokEksperimendenganKelompokKontrol

Group Statistics

	kel	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
tes	KE	4	30.75	.957	.479
	KK	4	18.75	.957	.479

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
tes	Equal variances assumed	.000	1.000	17.725	6	.000	12.000	.677	10.343	13.657
	Equal variances not assumed			17.725	6.000	.000	12.000	.677	10.343	13.657

Document Accepted 4/11/25

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

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

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Lampiran 7

Lembar Observasi Kemampuan Konsep Bilangan & Kemandirian Anak

Nama Anak : **Jenis Kelamin :**

Kelas : **Usia :**

Cara Pengisian :

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

NO	Program pengembangan	Penilaian			
A.	Konsep Ukuran	BB	MB	BSH	BSB
1.	**Membedakan ukuran besar-kecil**				
1.1	Mengurutkan benda dari besar-kecil / sebaliknya				
2.	**Membedakan ukuran panjang-pendek**				
2.1	Mewarnai gbr kenderaan dan membuat jalan dgn pasir				
3.	**Membedakan ukuran tinggi rendah**				
3.1	Mengukur dgn jengkal tangan anak menyusun pakaian di tas				
4.	**Membedakan ukuran berat-ringan**				
4.1	Menyusun rantang makanan berdasarkan isi beratnya				
5.	**Membedakan ukuran banyak-sedikit**				
5.1	Membuat percampuran warna menjadi minuman				
	Jumlah				
B.	Tanggung Jawab				
1.	**Melaksanakan tugas yang diberikan guru**				
1.1	Mau meraba, memegang, meremas dan membentuk pasir dengan bebas				
1.2	Mau mengerjakan tugas sampai selesai				
1.3	Bertanggungjawab terhadap konsekuensi yang dapat ditimbulkannya karena pilihannya				
2.	**Menjaga barang milik sendiri dan orang lain.**				
2.1	Menyimpan barang pada tempatnya				
2.2	Memisahkan barang milik sendiri dan orang lain				
3.	**Melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai.**				
3.1	Dapat memilih mainan yang digunakannya untuk bermain				
3.2	Menyusun barang yang sudah dipakai				
3.3	.Membersihkan tangan dan mainan				
4.	**Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan**				
4.1	Melakukan sesuatu atas kehendak sendiri tanpa disuruh oleh orang lain				
4.2	Tidak bergantung terhadap orang lain dalam melakukan sesuatu				
4.3	Menyukai dan selalu ingin mencoba hal – hal baru				
5	**Memelihara milik sendiri**				
5.1	Membersihkan barang yang sudah dipakai				
5.2	Membersihkan tempat main				
6	**Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas**				
6.1	Dapat berkerja sama dengan temannya menyelesaikan tugas.				
	Jumlah				

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Keterangan

BB : Kemampuan anak 0 – 25 %

MB : Kemampuan anak 26 – 50 %

BSH : Kemampuan anak 51 – 75 %

BSB : Kemampuan anak 76 – 100 %

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 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

TAMAN KANAK KANAK AISYIYAH
BUSTANUL ATHFAL 25
CABANG SIDORAME BARAT
Jl. Pelita II No. 14 Medan

SURAT KETERANGAN
NO.15/PCA/D/TK/10/17

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : TAHORINA SIAGIAN S.Pd.AUD
Jabatan : KEPALA SEKOLAH
Unit Kerja : TK ABA 25

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa

Nama : SOLAWATI
NPM : 151804059
Asal perg.Tinggi : UNIVERSITAS MEDAN AREA
Program Studi : MAGISTER PSIKOLOGI
Konsentrasi : PENDIDIKAN

Telah melaksanakan pengambilan data di TK ABA 25 SIDORAME BARAT mulai tanggal 09 s/d 14 Oktober 2017 untuk memperoleh data guna penyusunan Tugas Akhir Tesis dengan judul " Pengaruh Bermain Pasir Terhadap Tanggung Jawab Dan Pemahaman Konsep Ukuran Anak kelompok B di TK ABA 25 Medan ".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Medan ,16 Oktober 2017
Kepala sekolah
TK ABA 25

TAHORINA SIAGIAN S.Pd.AUD

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

Solawati - Model Creative Art dalam Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Pengendalian Konsep

UNIVERSITAS MEDAN AREA
PROGRAM PASCASARJANA
Program Studi: Ilmu Hukum – Ilmu Administrasi Publik – Magister Agribisnis
Magister Hukum- Magister Psikologi
Jalan Setia Budi No. 79-B Telp. (061) 8201994 Fax. (061) 8226331 Medan 20120

Nomor : 1193 /PPS-UMA/WDI/01/VIII/2017 Agustus 2017
Lampiran : -
Hal : **Pengambilan Data**

Kepada Yth. :
Ibu Kepala TK ABA 25 Sidorame Barat Medan
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

Nama : Solawati
NPM : 151804059
Program Studi : Magister Psikologi
Konsentrasi : Pendidikan

Untuk melaksanakan pengambilan data di instansi 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 Bermain Pasir Terhadap Tanggung Jawab Dan Pemahaman Konsep Ukuran Anak Kelompok B di TK ABA Medan".***

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

An. Direktur,
Wakil Bidang Akademik

Ir. Erwin Pane, M.S

Tembusan :

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

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 4/11/25
Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25