

**MODEL *CREATIVE ART* DALAM BERMAIN CAT UNTUK
MENINGKATKAN PENGENALAN KONSEP WARNA
DAN PERILAKU BERSIH ANAK**

TESIS

OLEH

**ASMIRANI
NPM. 151804053**



**PROGRAM MAGISTER PSIKOLOGI
PASCASARJANA UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2017**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 7/11/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
 2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
 3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
- Access From (repositori.uma.ac.id)7/11/25

MODEL *CREATIVE ART* DALAM BERMAIN CAT UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN KONSEP WARNA DAN PERILAKU BERSIH ANAK

TESIS

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



**PROGRAM MAGISTER PSIKOLOGI
PASCASARJANA UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2017**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 7/11/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
 2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
 3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
- Access From (repositori.uma.ac.id)7/11/25

UNIVERSITAS MEDAN AREA
MAGISTER PSIKOLOGI

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Model *Creative Art* dalam Bermain Cat untuk Meningkatkan
Pengenalan Konsep Warna dan Perilaku Bersih Anak
N a m a : Asmirani
N P M : 151804053

Menyetujui

Pembimbing I



Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS. Kons

Pembimbing II



Azhar Aziz., S.Psi., MA,

Ketua Program Studi
Magister Psikologi



Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS. Kons

Direktur



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

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 7/11/25

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

Telah diuji pada Tanggal 31 Agustus 2017

N a m a : Asmirani
N P M : 151804053



Panitia Penguji Tesis :

Ketua	: Dr. M. Rajab Lubis., MS
Sekretaris	: Suryani Hardjo., S.Psi., MA,
Pembimbing I	: Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS. Kons
Pembimbing II	: Azhar Aziz., S.Psi., MA,
Penguji Tamu	: Prof. Dr. Lahmuddin Lubis., M.Ed

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, 31 Agustus 2017

Yang menyatakan,



Asmirani

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

NAMA : ASMIRANI

TTL : SECURAI, 09 JANUARI 1991

ALAMAT : DUSUN ALUR HITAM DESA SECURAI SELATAN

JENIS KELAMIN : PEREMPUAN

USIA : 26 TAHUN

KEBANGSAAN : INDONESIA

ORANG TUA

AYAH : ISMAIL FAHMI

IBU : SUPIATI

ALAMAT : DUSUN ALUR HITAM DESA SECURAI SELATAN

PENDIDIKAN

1997-2003 : MIN SECURAI

2003-2006 : YAYASAN PENDIDIKAN NUSANTARA

2006-2009 : SMA DHARMA PATRA

2009-2013 : S1 PAI

ABSTRAK

Model *Creative Art* Dalam Bermain Cat Untuk Meningkatkan Pengenalan Konsep Warna Dan Perilaku bersihs Anak Usia 5-6 Tahun

Asmirani
NPM. 151804053

Penelitian ini bertujuan mengetahui model *creative art* dalam bermain cat dapat meningkatkan pengenalan konsep dan Perilaku bersih anak. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development / R&D*) dengan melalui empat tahap penelitian yakni, Pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Populasi penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Nurul Ilmi Tahun Pelajaran 2017-2018 yang terdiri dari 20 anak, peneliti mengambil 4 anak sebagai sampel secara random. Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi Pengenalan Konsep Warna dan Perilaku Bersih analisis data menggunakan uji t. Hasil penelitian ini adalah terjadi peningkatan pengenalan konsep warna anak sebesar 33.5 dan sebesar 16.5 peningkatan perilaku bersih anak setelah perlakuan dengan model *creative art* dalam bermain cat. Sedangkan penggunaan metode konvensional peningkatan pengenalan konsep warna sebesar 20 dan perilaku bersih meningkat sebesar 8.25. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *creative art* dalam bermain cat lebih efektif meningkatkan pengenalan konsep warna dan perilaku bersih anak dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional.

Kata Kunci: *Creative Art*, Bermain Cat, Konsep Warna dan Perilaku Bersih.

ABSTRACT

Creative art model in playing paint to improve introduction of Color concepts and clean behavior kids 5-6 years old

Asmirani
NPM. 151804053

This study aims to determine the model of creative art in playing paint can improve the introduction of the color concept and clean behavior of children. The method of this research is research and development (R & D) through four stages of research that is, define, design, development and disseminate. The population of this research is the student group B Kindergarten of Nurul Ilmi Year 2017-2018 consisting of 20 children, researchers take 4 children as a random sample. Instrument of data collection in the form of observation sheet of data analysis using t test. The findings of this study is an increase in Introduction Of color Concepts of children by 33.5 and by 16.5 improvement in children's Clean Behavior after treatment with creative art model in playing paint. While the use of conventional methods increased the development of Introduction Of Concepts by 20 and creativity increased by 8.25. Thus it can be concluded that the use of creative art models in paint play more effectively improve the Introduction Of color Concepts and Clean Behavior of children compared with the use of conventional methods.

Keywords: *Creative Art, Playing Paint, Color Concepts, and Clean Behavior*

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis sanjungkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul " **MODEL CREATIVE ART DALAM BERMAIN CAT UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN KONSEP WARNA DAN PERILAKU BERSIH ANAK**". Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

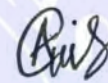
Dalam penyusunan Tesis ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan materil maupun dukungan moril dan membimbing (penulisan) dari berbagai pihak. Untuk itu penghargaan dan ucapan terimakasih disampaikan kepada :

1. Rektor Universitas Medan Area, Prof. Dr. H.A. Ya'kub Matondang, MA.
2. Direktur Pascasarjana Universitas Medan Area, Prof. Dr. Ir. Hj. Retna Astuti Kuswardani, MS
3. Ketua Program Studi Magister Psikologi, Prof. Dr. Sri Milfayetty, M.S., Kons.
4. Komisi Pembimbing : Ibu Prof. Dr. Sri Milfayetty, M.S., Kons, dan Bapak Azhar Aziz, S.Psi., M.A.
5. Ibu Susiah Amni, MA yang telah menerima kehadiran penulis dan turut membantu atas segala keperluan penulis yang terkait dengan penelitian penulis dan seluruh guru-guru di TK Nurul Ilmi yang telah membantu, penulis ucapkan banyak terima kasih
6. Ayahanda tercinta Ismail Fahmi dan Ibunda Supiati Serta Suami .
7. Teman-teman seperjuangan Pascasarjana Psikologi Pendidikan UMA Kelas B, Rifa Nurmala Sari, Meysarah, Eva Yunita Khairani yang sama-sama berjuang untuk menyelesaikan Tesis ini.
8. Rekan-rekan mahasiswa Pascasarjana Universitas Medan Area seangkatan 2015 Kelas B yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu adalah penasihat terbaik selama masa kuliah berlangsung.
9. Seluruh staff/pegawai Pascasarjana Universitas Medan Area.

10. Dan seluruh sanak saudara yang tak dapat penulis sebutkan satu persatu yang mendukung dan memberi sumbangsih pada penyelesaian Tesis ini dari awal hingga akhir. Kiranya Tesis ini dapat memberikan sumbangsih dalam peningkatan kualitas pendidikan di negeri tercinta.

Medan, 15 Agustus 2017

Penulis,



Asmirani



	HALAMAN
HALAMAN PERSETUJUAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i>.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Penelitian	7
1.6. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKAN.....	9
2.1. Kerangka Teori	9
2.1.1. Perkembangan Konsep warna	9
2.1.2. Aspek-Aspek Konsep warna	11
2.1.3. Faktor-faktor Konsep warna.....	13
2.1.4. Perkembangan Konsep warna	15
2.2. Prilaku Bersih Anak.....	17
2.2.1. Pengertian Prilaku Bersih Anak	17
2.2.2. Aspek-Aspek Prilaku Bersih Anak	18
2.2.3. Faktor-Faktor Prilaku Bersih Anak	19
2.3. Bermain Cat	20
2.3.1. Pengertian Bermain Cat	20
2.3.2. Aspek-Aspek Bermain Cat	21
2.3.3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permainan Cat.....	22
2.3.4. Manfaat Bermain Cat	22

2.3.5. Model <i>Creative Art Play</i>	23
2.3.6. Model <i>Creative Art</i> dalam Bermain Cat untuk Meningkatkan Pengenalan Konsep Warna dan Perilaku Bersih Anak	25
2.4. Kerangka Konseptual	33
2.5. Hipotesis	35
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	37
3.1. Langkah-Langkah Penelitian	37
3.2. Model Penelitian Tahap I	37
3.2.1. Desain Penelitian	37
3.2.2. Tempat dan Waktu Penelitian	37
3.2.3. Identifikasi Variabel	37
3.2.4. Populasi, Sampel Dan Sumber Data	39
3.2.5. Teknik Pengumpulan Data	39
3.2.6. Analisis Data	39
3.2.7. Desain Produk	39
3.2.7.1. Tahap Pendefinisian	39
3.2.7.2. Tahap Perancangan	40
3.3. Tahap Pengembangan	45
3.3.1. Pemilihan Model	46
3.3.2. Pemilihan Format	46
3.3.3. Perencanaan Desain Produk	46
3.3.3.1. Perancangan Awal	46
3.4. Validasi Desain	56
3.5. Metode Penelitian Tahap II	58
3.5.1. Desain Penelitian	58
3.5.2. Tahap Testing	58
3.5.2.1. Tempat dan Waktu	59
3.5.2.2. Model Rancangan Eksperimen Untuk Menguji Model	59
3.5.2.3. Populasi Dan Sampel	60

3.5.2.4. Teknik Pengumpulan Data	61
3.5.2.5. Instrumen Penelitian	62
3.5.2.6. Teknik Analisis Data	62
3.5.3. Penyusunan Buku Bermain Cat.....	65
3.5.3.1. Tahap Penyusunan Buku.....	66
3.5.3.2. Tahap Penyebar Luasan	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	68
4.1. Hasil Penelitian.....	68
4.1.1. Orientasi Kancan Penelitian	68
4.2. Desain Awal Produk	72
4.3. Hasil Pengujian Tahap Pertama.....	74
4.3.1. Penilaian terhadap model bermain cat untuk meningkatkan konsep warna	74
4.3.2. Penilaian terhadap model bermain cat untuk meningkatkan perkembangan kreativitas.....	74
4.3.3. Penilaian terhadap model bermain cat untuk meningkatkan	75
4.4. Revisi Produk	76
4.4.1. Penilaian terhadap model bermain cat untuk meningkatkan konsep warna	78
4.4.2. Penilaian terhadap model bermain cat untuk meningkatkan perkembangan kreativitas.....	79
4.4.3. Penilaian terhadap model bermain cat untuk meningkatkan perkembangan konsep warna dan kreativitas	80
4.5. Penyempurnaan Produk	81
4.5.1. Penilaian terhadap model bermain cat untuk meningkatkan konsep warna	83
4.5.2. Penilaian terhadap model bermain cat untuk meningkatkan perkembangan kreativitas.....	83

4.5.3. Penilaian terhadap model bermain cat untuk meningkatkan perkembangan konsep warna dan kreativitas	84
4.5.4. Penilaian terhadap buku model creativ art dalam bermain cat untuk meningkatkan perkembangan konsep warna dan kreativitas	92
4.6. Pelaksanaan Penelitian.....	93
4.6.1. Deskripsi Data Hasil Penelitian Tahap ke dua	94
4.6.1.1. Data Perkembangan Konsep warna	94
4.6.1.2. Kreativitas	95
4.6.1.3. Analisis Data Hasil Penelitian.....	98
4.7. Uji Hipotesis	101
4.7.1. Analisis Data Skor Penelitian.....	101
4.7.1.1. Hasil Pengujian Hipotesis	101
4.8. Pembahasan	104
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	111
5.1. Kesimpulan	111
5.2. Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kognitif adalah kemampuan berfikir pada manusia. Menurut Terman kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir abstrak. Sedangkan Colvin menyatakan kemampuan kognitif adalah kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Hunt menyatakan kemampuan kognitif merupakan kemampuan memproses informasi yang diperoleh melalui indra. Sedangkan Gardner menyatakan kemampuan kognitif adalah kemampuan menciptakan karya. (Masganti : 2012)

Kurikulum Taman Kanak-kanak menjelaskan bahwa kompetensi dasar yang harus dikuasai dalam bidang pengembangan kognitif yaitu anak mampu mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Adapun tingkat pencapaian perkembangan anak yang diharapkan yaitu anak dapat mengenal konsep-konsep sains sederhana yang salah satu indikatornya adalah anak mampu mengenal konsep warna. Pengenalan warna bagi anak dapat merangsang indera penglihatan, otak, estetis dan emosi. Retina pada mata merupakan mediator antara dunia nyata dan otak, dimana terjadi proses yang membentuk suatu model realita dalam pikiran. Dengan proses kerjasama antara otak dan mata maka akan timbul emosi bahkan estetis.

Pembelajaran warna merupakan implementasi kurikulum di TK. Kurikulum tersebut dipaparkan bahwa mengenal warna merupakan salah satu indikator dari perkembangan kognitif anak. Terdapat beberapa saran dalam

mengajarkan warna pada anak didik diantaranya yaitu, pada tahap awal memberikan materi yang sederhana dan kongkrit sesuai dengan perkembangan kognitif dan cara berpikir anak. Tahap kedua menggunakan sumber belajar yang tersedia dan dekat dengan lingkungan anak. Pada tahap ke tiga setiap kegiatan pembelajaran menggunakan aktivitas yang beragam agar anak didik dapat memiliki pengalaman belajar terutama tentang warna. Tahap ke empat harus kreatif dan memiliki tanggung jawab penuh dalam memberikan materi tentang warna. Nugraha (2008:544)

Berdasarkan hasil observasi di kelompok B TK di kota Medan, diperoleh hasil dari 12 orang ketika disuruh mengklasifikasikan benda berdasarkan warna beberapa anak belum mampu melakukan. Kemudian anak dicoba untuk mengklasifikasi berdasarkan warna, ternyata hanya 4 anak atau 30,5 % orang anak yang mampu melakukan mengklasifikasikan benda dengan beberapa ciri. Oleh karena itu berdasarkan permasalahan tersebut, penulis ingin meneliti kemampuan kognitif anak melalui peningkatan keterampilan mengklasifikasi benda. Klasifikasi yaitu kemampuan untuk memberi nama dan mengidentifikasi serangkaian benda menurut tampilannya, ukurannya atau karakteristik lainnya termasuk gagasan bahwa serangkaian benda-benda dapat menyertakan benda lainnya kedalam rangkaian tersebut.

Seharusnya anak pada usia 5 – 6 tahun sudah dapat mengenal warna dengan baik dan hampir sempurna. Namun pada kenyataannya seperti yang diamati masih terdapat beberapa anak usia 5 – 6 tahun yang perkembangan kognitifnya pada konsep warna belum berkembang dengan baik. Beberapa

keterlambatan kognitif telah dikaitkan dengan gen abnormal yang diwariskan dari orang tua, kelainan ketika gen digabungkan, infeksi, paparan radiasi, atau faktor lain yang terjadi selama kehamilan. Kesalahan metabolisme, seperti fenilketonuria (PKU) dapat mengakibatkan keterlambatan kognitif. Lebih dari 100 kelainan kromosom berakibat kognitif delay (Walzer, 1985).

Kegiatan disekolah tampaknya kurang memotivasi anak untuk mengembangkan kemampuan mereka, maka di butuhkan upaya kreatif seperti kegiatan bermain cat. Dengan bermain cat ini anak diharapkan dapat mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreasi, melatih otot – otot tangan jari, koordinasi otot dan mata, melatih kecakapan mengombinasikan warna, memupuk perasaan terhadap gerakan tangan dan memupuk keindahan (Montolalu, 2009:17).

Pengenalan konsep warna ini pada umumnya terkait juga dengan perilaku bersih anak. Kebersihan adalah upaya manusia untuk memelihara diri dari lingkungan dari segala yang kotor dan keji dalam rangka mewujudkan dan melestarikan kehidupan yang sehat dan nyaman. Kebersihan merupakan syarat bagi terwujudnya kesehatan dan sehat adalah salah satu faktor yang dapat memberikan kebahagiaan, sebaliknya kotor tidak hanya merusak keindahan, tetapi juga menyebabkan timbulnya berbagai penyakit. (Dalam buku perilaku hidup bersih dan sehat, Atikah, Rahmawati (2015:1,2)).

Kebersihan adalah upaya manusia untuk memelihara diri dan lingkungannya dari segala yang kotor dan keji dalam rangka mewujudkan dan melestarikan kehidupan yang sehat dan nyaman. Kebersihan merupakan syarat

bagi terwujudnya kesehatan, dan sehat adalah salah satu faktor yang dapat memberikan kebahagiaan. Sebaliknya, kotor tidak hanya merusak keindahan tetapi juga dapat menyebabkan timbulnya berbagai penyakit, dan sakit merupakan salah satu faktor yang mengakibatkan penderitaan. Sejalan dengan hadits Rasul yang Artinya : “Dua kenikmatan yang banyak manusia menjadi rugi (karena tidak diperhatikan), yaitu kesehatan dan waktu luang”. (HR. Al-Bukhari).

Begitu pentingnya kebersihan menurut islam, sehingga orang yang membersihkan diri atau mengusahakan kebersihan akan dicintai oleh Allah SWT, sebagaimana firmanNya yang Artinya : “.....Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertaubat dan orang-orang yang menyucikan / membersihkan diri”. (Al-Baqarah : 222).

Prilaku hidup bersih itu bersumber dari iman dan merupakan bagian dari iman. Dengan demikian kebersihan dalam islam mempunyai aspek ibadah dan aspek moral, dan karena itu sering juga dipakai kata “bersuci” sebagai pedoman kata “membersihkan / melakukan kebersihan”. Ajaran kebersihan tidak hanya merupakan slogan atau teori belaka, tetapi harus dijadikan pola hidup praktis, yang mendidik manusia hidup bersih sepanjang masa, bahkan dikembangkan dalam hukum islam.

Secara khusus, Rasulullah SAW memberikan perhatian mengenai kebersihan. dari Abu Malik Al Asy’ari *Radhiallahu ‘Anhu*, bahwa Rasulullah *Shallallahu ‘Alaihi wa Sallam* bersabda:

الطُّهُورُ شَطْرُ الْإِيمَانِ

“Kesucian adalah sebagian dari iman.” (HR. Muslim, *Bab Fadhl Al Wudhu*, No. 223. Ahmad No. 21834. Ibnu Abi Syaibah, *Al Mushannaf*, No. 3. Ad Darimi No. 653)

Namun pada kenyataannya dan sesuai dengan pengamatan masih banyak terdapat di dunia PAUD tidak menjaga kebersihan. Setelah selesai melakukan kegiatan anak tidak dibiasakan untuk cuci tangan dan membersihkan tempat melakukan kegiatan tersebut. Sehingga anak mengotori dinding dan lebih lagi baju mereka untuk menghilangkan kotoran yang melekat di tangan mereka. Karena membiasakan cuci tangan sama dengan mengajarkan anak – anak dan seluruh keluarga hidup sehat sejak dini. Dengan demikian, pola hidup bersih dan sehat tertanam kuat pada diri pribadi anak-anak dan anggota keluarga lainnya. Perkembangan kebersihan dapat di stimulasi melalui kegiatan bermain cat.

Untuk membantu mengoptimalkan perkembangan pengenalan konsep warna dan perilaku hidup bersih anak yang seharusnya sudah berkembang secara optimal pada usia 5 - 6 tahun maka direncanakan untuk melakukan penelitian dengan judul “ Model *Creative Art* dalam Bermain Cat Untuk Meningkatkan Pengenalan Konsep Warna dan Perilaku Bersih Anak”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan kognitif anak perlu diklasifikasikan. Sebagaimana bahwa kognitif atau kecerdasan berfikir merupakan kekuatan akal manusia terpenting dari jiwa manusia.

2. Masih terdapat perkembangan pengenalan konsep warna yang terhambat pada usia 5 - 6 tahun.
3. Adanya hambatan – hambatan yang terjadi karena gen dan lainnya yang membuat perkembangan kognitif deley.
4. Kegiatan yang dilakukan guru tidak membiasakan anak untuk menjaga perilaku hidup bersih anak dengan mencuci tangan setiap selesai kegiatan.
5. Kebiasaan anak untuk hidup bersih dan menjaga kebersihan kurang berkembang karena setiap selesai kegiatan tidak di motivasi untuk menjaga kebersihan.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penelitian ini di batasi pada masalah “Model *Creative Art* dalam Bermain Cat Untuk Meningkatkan Pengenalan Konsep Warna dan Perilaku Bersih Anak”

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas dapat dirumuskan masalah yang dijadikan sebagai landasan penelitian lebih lanjut adalah :

1. Apakah model *creative art* dalam bermain cat dapat meningkatkan perkembangan pengenalan konsep warna anak?
2. Apakah model *creative art* dalam bermain cat dapat meningkatkan perkembangan perilaku bersih anak?
3. Apakah model *creative art* dalam bermain cat dapat meningkatkan perkembangan pengenalan konsep warna dan perilaku bersih anak?

1.5 Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan Model *creative art* dalam bermain cat dapat meningkatkan perkembangan pengenalan konsep warna anak
2. Mendeskripsikan Model *creative art* dalam bermain cat dapat meningkatkan perkembangan perilaku bersih anak
3. Mendeskripsikan Model *creative art* dalam bermain cat dapat meningkatkan perkembangan pengenalan konsep warna dan perilaku bersih 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 :

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan pada Pendidikan Anak Usia Dini terutama dalam bidang pengembangan pengenalan konsep warna dan perilaku hidup bersih anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

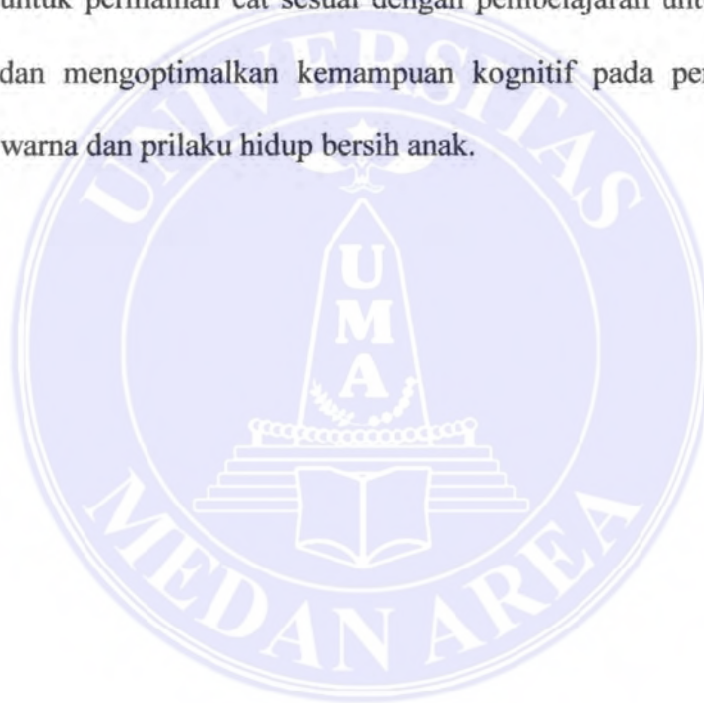
Sebagai masukan untuk mengatasi permasalahan yang di hadapi anak usia dini terutama dalam mengatasi masalah perkembangan pengenalan konsep warna dan perilaku hidup bersih anak.

b. Bagi Anak

Dapat membantu pengembangan kognitif anak terutama pada pengenalan konsep warna serta merangsang anak untuk membiasakan dan menumbuhkan untuk menjaga kebersihan diri dan lingkungan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dapat menyediakan ataupun memfasilitasi pelatihan segala macam untuk permainan cat sesuai dengan pembelajaran untuk meningkatkan dan mengoptimalkan kemampuan kognitif pada pengenalan konsep warna dan perilaku hidup bersih anak.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Pengenalan Konsep Warna

Kognitif adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan bahwa dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Adapun perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses dari otak, pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami. Witherington (2011: 53)

Secara sederhana berpikir dapat diartikan sebagai kemampuan anak untuk memahami sesuatu-konsep, hubungan operasi dan sejenisnya serta untuk menyelesaikan masalah atau persoalan yang dihadapi. Solehuddin (2004:52)

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Pembelajaran warna merupakan implementasi kurikulum di TK. Kurikulum tersebut dipaparkan bahwa mengenal warna merupakan salah satu indikator dari perkembangan kognitif anak. Terdapat beberapa saran dalam mengajarkan warna pada anak didik diantaranya yaitu, pada tahap awal memberikan materi yang sederhana dan kongkrit sesuai dengan perkembangan kognitif dan cara berpikir anak. Tahap kedua menggunakan sumber belajar yang tersedia dan dekat dengan lingkungan anak. Pada tahap ke tiga setiap kegiatan pembelajaran menggunakan aktivitas yang beragam agar anak didik dapat memiliki pengalaman belajar

terutama tentang warna. Tahap ke empat harus kreatif dan memiliki tanggung jawab penuh dalam memberikan materi tentang warna. Nugraha (2008:544)

Dan menurut beberapa ahli mendefenisikan kognitif itu sendiri sebagai berikut, Kognitif adalah kemampuan berfikir pada manusia. Menurut Terman kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir abstrak. Sedangkan Colvin menyatakan kemampuan kognitif adalah kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Hunt menyatakan kemampuan kognitif merupakan kemampuan memproses informasi yang diperoleh melalui indra. Sedangkan Gardner menyatakan kemampuan kognitif adalah kemampuan menciptakan karya. (Masganti : 2012)

Piaget membagi tahap perkembangan kognitif manusia menjadi empat tahap yaitu tahap sensorimotorik (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional (7-11 tahun), dan operasional formal (11-15 tahun). (Masganti Sit,2015:105). Dalam hal ini anak di tahap perkembangan pra operasional tahapan ini dipengaruhi oleh stimulasi / rangsangan dari lingkungan sekitar seperti lingkungan keluarga, sosial budaya, lingkungan dimana anak tinggal, di lingkungan sekolah yang mendukung setiap proses perkembangan anak untuk lebih optimal. Pemikiran pra operasional merupakan kemampuan awal anak untuk merekonstruksi pemikiran pada level yang telah ditetapkan dalam tingkah laku. Pemikiran pra operasional juga mencakup transisi dari penggunaan simbol – simbol primitif kepada yang lebih maju.

Pengenalan warna pada anak memiliki banyak manfaat salah satunya mengembangkan kecerdasan, bukan hanya mengasah kemampuan mengingat, tapi

juga imajinatif, artistik, pemahaman ruang, keterampilan kognitif, serta pola berpikir kreatif. Warna dapat memberikan efek seni dan rasa keindahan serta cara ekspresi seni yang dialami untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pemikiran dalam imajinasi Berrill (2008: 7).

2.1.2 Aspek – aspek Konsep Warna

Pemahaman tentang konsep warna merupakan bagian dari perkembangan kognitif , hal ini dapat dilihat dalam permendiknas, No. 58 Tahun 2009 yang dituangkan dalm tabel berikut :

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola	Usia 4 - <5 tahun	Usia 5 - ≤6 tahun
	1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran. 2. Mengklasiifikasikan 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.	1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”. 2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 3. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi. 4. Mengenal pola ABCD-ABCD. 5. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

2.1.3 Faktor – Faktor Konsep Warna

Kemampuan mengenal warna merupakan salah satu lingkup perkembangan kognitif yang harus dikuasai anak. Untuk mengembangkan kognisi anak dapat dipergunakan metode yang mampu menggerakkan anak untuk berpikir, menalar, mampu menarik kesimpulan dan membuat generalisasi. (Moeslichatoen R, 2004: 9) Selain hal tersebut anak-anak adalah pribadi yang kreatif, suka bertanya, rasa ingin tahu yang tinggi dan suka berimajinasi”. Dilihat dari karakteristik anak tersebut yang selalu bergerak, mempunyai rasa ingin tahu, dan imajinasi yang tinggi, guru harus memiliki strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi rasa ingin tahu, dan mengembangkan imajinasi anak. (Ahmad Susanto, 2012: 9).

Karena tidak semua anak memiliki motivasi belajar yang baik saat proses pembelajaran. Anak yang tidak memiliki motivasi belajar saat di kelas akan mengalami berbagai masalah dalam hasil belajarnya atau perkembangannya. Seperti halnya dalam kegiatan pengenalan warna, anak-anak yang belum dapat menunjuk, menyebut, dan mengelompokkan warna pasti dipengaruhi beberapa faktor baik itu faktor eksternal maupun internal. Sugihartono, dkk. (2007: 78) menyatakan faktor yang mempengaruhi belajar seseorang antara lain:

1. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor dari dalam diri anak, yang meliputi keadaan jasmani dan rohani anak. Faktor jasmani seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh, sedangkan faktor psikologi seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan. Faktor kesehatan akan berdampak pada pola

perkembangan anak saat mengikuti pembelajaran, karena bila faktor kesehatan anak terganggu pasti akan mengalami kesulitan belajar atau konsentrasi berpikir anak saat mengikuti kegiatan di kelas berkurang.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor dari luar individu anak, meliputi kondisi keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor keluarga seperti cara mendidik orang tua, suasana rumah, relasi antar anggota keluarga, dan keadaan ekonomi. Faktor sekolah meliputi metode mengajar guru, kurikulum, hubungan guru dengan anak, hubungan antar anak, metode belajar, keadaan sekolah, dan sebagainya. Sedangkan faktor masyarakat meliputi teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat (kultur), dan masih banyak yang lain. Adapun kategori motivasi belajar anak yang harus dilakukan guru antara lain: a. Perhatian muncul didorong rasa ingin tahu. Oleh karena itu rasa ingin tahu ini perlu mendapatkan rangsangan sehingga anak selalu memberikan perhatian terhadap materi yang diberikan guru. Peran guru di sini selalu mendorong anak dengan melibatkan anak dalam proses kegiatan di dalam kelas. b. Relevansi menunjukkan adanya hubungan antara materi pelajaran dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Motivasi siswa akan terpelihara apabila siswa menganggap apa yang dipelajari memenuhi kebutuhan pribadi, bermanfaat dan sesuai dengan nilai yang dipegang. c. Kepercayaan diri Merasa diri mampu adalah potensi untuk dapat berinteraksi secara positif dengan lingkungan. Hal ini berhubungan dengan keyakinan pribadi bahwa diri anak memiliki kemampuan untuk melakukan tugas yang menjadi syarat keberhasilan. Intinya anak menyadari bahwa untuk mendapatkan sesuatu harus dengan berusaha

dan kemampuan sendiri. d. Kepuasan Keberhasilan dalam mencapai tujuan akan menghasilkan kepuasan, dan anak akan merasakan motivasi untuk mencapai suatu tujuan serupa. Kepuasan dalam mencapai tujuan dipengaruhi oleh konsekuensi yang diterima baik yang berasal dari dalam atau dari luar diri anak. Untuk meningkatkan dan memelihara motivasi anak, guru dapat memberikan penguatan berupa pujian, pemberian kesempatan, dan sebagainya. (Keller dalam buku Sugihartono, 2007: 79-80)

Motivasi belajar tersebut mempengaruhi anak dalam menerima stimulasi yang diberikan guru, untuk itu selain memberikan stimulasi guru juga harus memberikan motivasi belajar agar pemrosesan informasi anak dapat berkembang yang nantinya akan membantu anak dalam perolehan berpikir anak. Terutama dalam perkembangan kognitif dalam kemampuan mengenal warna sehingga anak menunjukkan pola stimulasi untuk mengenal warna baik menunjuk, menyebut, maupun mengelompokkan warna dengan mengorganisir suatu obyek yang dilihat secara runtut. (Ali Nugraha, 2008: 44) menyatakan dalam pembelajaran pengenalan warna ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh pendidik dalam mengenalkan warna kepada anak antara lain: 1) Sesuai dengan perkembangan kognitif dan cara berpikir anak. Artinya pada tahap awal pendidik dapat menggunakan materi yang sederhana dan konkrit. 2) Penggunaan sumber belajar yang tersedia dan dekat dengan lingkungan anak. Misalnya menggunakan APE, melalui percobaan, melukis dan sebagainya. 3) Selalu konsisten dengan menggunakan contoh dan aktivitas yang beragam, sehingga anak kaya dengan

pengalaman belajar tentang warna. 4) Kreatif dan bertanggung jawab dalam pembelajaran agar anak dapat memahami warna secara utuh.

2.1.4 Perkembangan Konsep Warna

Mengenal warna merupakan salah satu indikator sains termasuk ke dalam bidang pengembangan kognitif. Mengenalkan warna kepada anak dapat membentuk struktur kognitif, dalam proses pembelajaran anak akan memperoleh informasi yang lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya akan lebih kaya dan lebih dalam. Dalam hal ini anak mengetahui warna secara konsep berdasarkan pengalaman belajarnya. Pengenalan warna pada anak usia 5-6 tahun hendaknya memperhatikan perkembangan anak. Dalam Peraturan Menteri Nomor 58 tahun 2009 tingkat pencapaian perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

Tabel Lingkup Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Usia 5-6 tahun
Kognitif	
A. Pengetahuan umum dan sains	1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis) 2. Menggunakan benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil) 3. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya 4. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dan sebagainya) 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Usia 5-6 tahun
B. Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola	1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran 2. Mengklasifikasikan benda kedalam 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
C. Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf	1. Mengetahui konsep banyak dan sedikit 2. Membilang banyak benda 1-10 3. Mengenal konsep bilangan 4. Mengenal lambang bilangan 5. Mengenal lambang huruf

Dari Tabel diatas Peraturan Menteri Nomor 58 tersebut, kemampuan mengenal warna termasuk dalam lingkup perkembangan kognitif. Mengenalkan warna pada anak usia 5 - 6 tahun, dapat disesuaikan dengan perkembangan anak sesuai tingkat pencapaian perkembangan. Terlihat pengenalan warna masuk dalam lingkup perkembangan kognitif yaitu konsep warna, Tingkat Pencapaian Perkembangannya dapat dikategorikan sebagai berikut: (a) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna; (b) Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok warna yang sama atau sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi; (c) Mengenal pola warna AB-AB dan ABC-ABC dan; (d) Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi warna. Sedangkan kemampuan mengenal warna yang terdapat pada kurikulum Taman Kanak-kanak tahun 2010 yang dapat dicapai anak

usia 4-5 tahun yaitu anak harus mampu memasang, menunjuk, mengelompokkan. Kemampuan kognitif-logika anak usia dini meliputi mengklasifikasi, menyebut, membedakan, dan menghitung benda, warna, jarak, waktu, ukuran, bobot, dan bentuk. (Harun Rasyid, dkk, 2009: 248).

2.2 Prilaku Bersih Anak

2.2.1 Pengertian Prilaku Bersih Anak

Beberapa hal yang perlu diajarkan pada anak untuk mengembangkan perilaku bersih, yaitu menjaga kebersihan diri maupun kebersihan lingkungan dan menjauhkan hal-hal yang berbahaya untuk kesehatan. Kebersihan lingkungan adalah kebersihan tempat tinggal, tempat kerja atau bermain, dan sarana umum. Anak dapat diajarkan tentang kebersihan lingkungan ini sejak dini. Kegiatan paling sederhana yang dapat dilakukan anak usia dini adalah meletakkan alas kaki pada tempatnya; menggunakan alas kaki jika hendak keluar rumah; membuang sampah pada tempatnya; meletakkan peralatan makan minum yang kotor pada tempatnya; membersihkan mainan; menutup mulut pada saat batuk dan bersin; menjauhi asap rokok, asap pembakaran sampah, asap kendaraan bermotor; serta buang air besar (BAB) dan buang air kecil (BAK) di WC. Selain itu orang tua dapat melibatkan anak usia dini dalam kegiatan-kegiatan terkait dengan pemeliharaan kebersihan lingkungan seperti membereskan mainan, menyapu rumah, mengepel rumah, menyapu halaman, dan lain-lain. (Notoatmojo, 1997:122)

Perilaku bersih merupakan cerminan pola keluarga yang senantiasa memperhatikan dan menjaga kesehatan keseluruhan anggota keluarga (Proverawati, 2015:2).

Begitu pentingnya kebersihan menurut islam, sehingga orang yang membersihkan diri atau mengusahakan kebersihan akan dicintai oleh Allah SWT, sebagaimana firmanNya yang Artinya : “.....Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertaubat dan orang-orang yang menyucikan / membersihkan diri”. (Al-Baqarah : 222).

2.2.2 Aspek – aspek Prilaku Bersih Anak

Perilaku hidup bersih di sekolah adalah sekumpulan perilaku yang akan di peraktikkan oleh peserta didik, guru, dan masyarakat lingkungan sekolah atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran, sehingga secara mandiri mampu mencegah penyakit, meningkatkan kesehatannya, serta berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sehat. Ada beberapa indikator yang di pakai sebagai ukuran untuk menilai PHBS di sekolah yaitu : 1) mencuci tangan dengan air yang mengalir dan menggunakan sabun, 2) mengkonsumsi jajanan sehat di kantin sekolah, 3) menggunakan jamban yang bersih dan sehat, 4) Olahraga yang teratur dan terukur, 5) Memberantas jentik nyamuk, 6) Tidak merokok di sekolah, 7) Menimbang berat badan dan mengukur tinggi badan setiap enam bulan, 8) Membuang sampah pada tempatnya (Atikah Proverawati,2015:21).

Dan indikator lain dapat dilihat di Permen 146 yaitu : 1) mencuci tangan sebelum dan sesudah bermain, 2) Menghindari benda – benda berbahaya, 3) Tidak mencoret – coret tembok dengan cat, 4) Membuang sampah pada tempatnya, 5) mencuci tempat / wadah bermain dan mengembalikan alat – alat bermain ketempat asalnya (Permen 146, 2014:41).

Anak sekolah merupakan generasi penerus bangsa yang perlu dijaga, ditingkatkan dan dilindungi kesehatannya. Jumlah usia sekolah yang cukup besar yaitu 30 % dari jumlah penduduk Indonesia merupakan masa keemasan untuk menanamkan perilaku hidup sehat, sehingga anak sekolah berpotensi sebagai agen perubahan untuk mempromosikan perilaku hidup bersih baik dilingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat.

Dengan menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah oleh peserta didik, guru dan masyarakat lingkungan sekolah, maka akan membentuk anak usia dini untuk memiliki kemampuan kemandirian dalam mencegah penyakit, meningkatkan kesehatannya, serta berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sekolah sehat (Proverawati, 2015:22).

Untuk itu, dapat kita simpulkan bahwa ada beberapa aspek penjelasan tentang konsep kebersihan yang dapat diperkenalkan kepada balita kita: a) mencuci tangan setelah melakukan kegiatan bermain cat, b) tidak menempelkan cat sembarangan di tempat-tempat yang dilarang oleh guru, c) tidak menumpahkan cat saat bermain cat, d) membersihkan tempat yang terkena cat saat bermain cat

2.2.3 Faktor – Faktor Perilaku hidup Bersih Anak

Faktor - faktor yang berpengaruh terhadap perilaku hidup sehat antara lain:

a) Faktor makanan dan minuman terdiri dari kebiasaan makan pagi (sarapan), pemilihan jenis asupan makanan, jumlah makanan dan minuman serta kebersihan makanan. b) Faktor perilaku terhadap kebersihan diri sendiri terdiri dari mandi, membersihkan mulut dan gigi, tangan dan kaki serta kebersihan pakaian. c) Faktor

perilaku terhadap kebersihan lingkungan yang terdiri dari kebersihan kamar, rumah, lingkungan sekolah. d) Faktor perilaku terhadap sakit dan penyakit terdiri dari pemeliharaan kesehatan, pencegahan terhadap penyakit, rencana pengobatan serta pemulihan kesehatan. e) Faktor keseimbangan antara kegiatan istirahat dan olah raga terdiri dari banyaknya waktu istirahat, aktivitas di rumah atau diluar rumah dan olah raga teratur.

2.3 Bermain Cat

2.3.1 Pengertian Bermain Cat

Para pakar mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Dengan main anak belajar, artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain, dan anak yang bermain adalah anak yang belajar. Secara bahasa bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), inisiatif sendiri menggunakan daya hayal (imajinasi), menggunakan pancaindra dan seluruh anggota tubuhnya. (Mukhtar Latif, Dkk, 2013 : 77)

Aktivitas bermain cat merupakan kegiatan yang digemari anak-anak dan banyak sekali manfaatnya bagi perkembangan anak secara totalitas. Alat permainan seperti cat menawarkan banyak kemungkinan bagi anak untuk mengungkapkan gagasan-gagasan serta perasaan mereka yang berkembang secara alami.

Banyak ahli pendidikan yang menyatakan bahwa bermain cat 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 keadaan sakit, jasmaniah ataupun rohaniah. Arti bermain bagi anak 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. (Montolalu, 2009: 1.3)

2.3.2 Aspek – Aspek Bermain Cat

Secara singkat dapat dikatakan bahwa bermain memiliki ciri – ciri khas yang perlu diketahui oleh guru dan orang tua. Kekhasan itu ditunjukkan oleh perilaku anak. Kegiatan disebut bermain apabila: 1) Menyenangkan dan menggembirakan bagi anak, anak menikmati kegiatan bermain tersebut mereka tampak riang dan senang. 2) Dorongan bermain muncul dari anak bukan paksaan orang lain, anak melakukan kegiatan karena memang mereka ingin. 3) Anak melakukan karena spontan dan sukarela, anak tidak merasa diwajibkan. 4) semua anak ikut serta secara bersama – sama sesuai peran masing – masing yang membuat mereka disebut bermain. 5) Anak berlaku pura – pura, tidak sungguhan atau memerankan sesuatu, anak pura – pura marah atau anak pura – pura

menangis. 6) Anak menetapkan antara main sendiri, baik aturan yang diadopsi dari orang lain maupun aturan yang baru, aturan main itu dipatuhi oleh semua peserta bermain. 7) Anak berlaku aktif dan 8) Anak bebas memilih mau bermain apa dan beralih ke kegiatan bermain lain. (Musfiroh,2016:1.12)

2.3.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi Permainan Cat

Beberapa faktor yang mempengaruhi permainan cat diantaranya (Hurlock, 1995:327):

- a. Kesehatan: Semakin sehat anak, maka semakin banyak energinya untuk bermain aktif serta semakin banyak ide-ide yang kreatif
- b. Perkembangan motorik. Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya tergantung pada perkembangan motorik mereka.
- c. Intelegenci. Pada setiap usia, anak yang pandai lebih kreatif dari pada anak yang kurang pandai, dan bermain mereka lebih kreatif serta menunjukkan kecerdikan.
- d. Jenis Kelamin. Anak laki-laki lebih kasar dari pada anak perempuan dan lebih menyukai permainan olahraga dari pada permainan cat.
- e. Lingkungan. Anak dari lingkungan yang buruk, kurang bermain dari pada anak lainnya.

2.3.4 Manfaat Bermain Cat

Bermain Cat merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak usia dini, beberapa manfaat bermain cat antara lain (Teadjasaputra, 2001:30-45); (1) Untuk perkembangan aspek fisik kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh

akan membuat tubuh anak menjadi sehat, (2) Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, (3) Untuk perkembangan aspek social, (4) Untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian, (5) Untuk perkembangan aspek kognisi. Melalui bermain Cat anak mempelajari konsep dasar sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika/ bentuk- bentuk geometrid an ilmu pengetahuan lain, (6) Untuk mengasah ketajaman penginderaan, (7) Untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

2.3.5 Model *Creative Art Play*

Creative Art adalah satu model bermain yang di kembangkan di *Academy of Play and Child Psychotherapy (APAC)*. Model bermain ini memandang anak secara holistic. Artinya bermain ditujukan untuk mengembangkan fisik motorik, kemampuan berkomunikasi, kemampuan memahami sesuatu, membina hubungan social, melatih emosi, moral dan spiritual, kreativitas dan melindungi diri sendiri secara simultan dan menyeluruh. Sesuai dengan pandangan ini maka model ini menggunakan berbagai jenis bermain secara terpadu. Meskipun demikian setiap jenis bermain memiliki tujuan tertentu. Beberapa jenis bermain yang digunakan dalam *Creative art Play* adalah sebagai berikut : 1) visualisasi kreatif bertujuan untuk menstimulasi pemahaman dan proses berpikir, 2) bercerita bertujuan untuk mengembangkan moral dan spritual, , 3) drama tujuannya untuk membina hubungan soaial, boneka tangan dan topeng untuk melindungi diri, 4) seni untuk mengembangkan kreativitas dan pengalaman estetis, 5) music untuk berkomunikasi, 6) tari dan gerak untuk mengembangkan fisik motorik dan 7) pasir untuk 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 di tunjukkan 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 dibawah Sembilan tahun jumlah anggota kelompoknya berkisar 5 - 6 orang (Katyn and David Geldard, 2001:55). Karena kalau sedikit kemungkinan tidak terjadi interaksi dan kalau terlalu besar akan sulit mengendalikannya. Pelaksanaan model ini dalam bentuk kegiatan terprogram akan lebih baik untuk tercapainya tujuan bermain. Model bermain ini dapat dilakukan sebagai sebuah projek dengan tema tertentu. Jika dilakukan dalam kelompok perlu memperhatikan proses *forming, storming dan norming, mouring dan closer yang akan berlangsung* dalam kelompok tersebut. (Kathyn and David

Geldard, 2001:65). Penyusunan program dilakukan dalam tahap : 1) membuat beberapa asumsi tentang kelompok sasaran, 2) Mengidentifikasi topic dan tema, 3) Membuat tahapan bermain sesuai dengan proses kelompok dan 4) memuat tanda permulaan dan akhir dalam kelompok.

2.3.6 Model *Creative Art* dalam Bermain Cat untuk Meningkatkan Pengenalan Konsep Warna dan Perilaku Bersih Anak

Model yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model bermain Cat untuk membuat pemandangan penuh warna. Dalam kegiatan ini aspek yang dikembangkan adalah Konsep pengenalan warna dan perilaku hidup bersih anak, aspek konsep warna diantaranya: 1) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna; 2) Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok warna yang sama atau sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi; 3) Mengenal pola warna AB-AB dan ABC-ABC dan; 4) Mengurutkan benda berdasarkan 5 seri warna, sedangkan aspek perilaku bersih yang dikembangkan antara lain: 1) Anak dapat mengetahui cara hidup sehat, 2) Anak mampu menjaga kebersihan diri dan lingkungan, 3) Anak dapat melakukan kegiatan yang bermamfaat, dan 4) Anak mampu membersihkan dan membereskan tempat bermain.

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 konsep pengenalan warna diantaranya mengembangkan Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok warna yang sama atau sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, Mengenal pola warna AB-AB dan ABC-ABC, Mengurutkan

benda berdasarkan 5 seriasi warna, mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan misalnya (makan, mandi, menyisir, memasang kancing, mencuci dan melap tangan, mengikat tali sepatu),membersihkan diri sendiri tanpa bantuan, misal (menggosok gigi, mandi, buang air),membersihkan peralatan makanan setelah digunakan, membuang sampah pada tempatnya.

Selanjutnya menentukan media bermain yang akan dilakukan. Secara umum kegiatan bermain diawali dengan awal visualisasi kreatif, kemudian menggambar, menceritakan gambar dan jenis bermain lainnya. Dan dilanjutkan dengan menentukan materi bermain selama enam kali pertemuan.

Bentuk permainan dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengenalan cat, untuk mengetahui cat, dapat merasakan cat, mengetahui teksut cat, melakukan tindakan terhadap cat, menyenangkan cat dan mengekspresikan diri terhadap cat. Kegiatan ini dikukan dengan langkah pertama **visualisasi kreatif**, tujuannya untuk menstimulasi perilaku hidup bersih membangun rasa ingin tahu, mencuci tangan setelah main dan membuang sampah pada tempatnya. Dalam visualisasi anak-anak diminta menutup mata bagi yang mampu, dan boleh membuka mata bagi yang tidak bisa menutup mata. Visualisasi ini diisi dengan *“anak-anak kita pura – pura kita akan berangkat menuju taman wisata, dan kita akan berjalan dipinggir jalan raya yang penuh dengan pepohonan yang sangat rindang, selain pepohonan kita juga menemui rumput – rumput yang berwarna hijau,kita berjalan terus sambil bergandengan tangan dan tidak jauh disana kita melihat gerbang yang begitu mewah dan besar, anak – anak*

langsung lari menuju gerbang tersebut. Sampai di gerbang anak – anak melihat ke arah dalam dan di dalam gerbang itu ada anak – anak dan ibunya sedang bermain cat di halaman rumah mereka, dan di halaman rumah itu anak – anak juga melihat ada sebuah taman mini yang sangat indah yang di hiasi berbagai tumbuh – tumbuhan dan di lengkapi tempat duduk juga lampu hias yang sangat cantik, anak – anak terus melihat ibu dan anak itu bermain dan tidak lama ibu itu melihat anak – anak dan anak – anak pun di panggil untuk bermain bersama, begitu anak – anak mau masuk pintu gerbangpun terbuka lebar. Anak – anak langsung masuk dan bermain dengan ibu dan anak itu, ibu itu mengajarkan cara bermain cat, mencampur warna dan lainnya. Anak –anak sangat senang sekali karena melihat banyaknya warna – warna yang memancarkan ke indahan, pepohonan yang rapi sehingga mengeluarkan udara yang sejuk, permainan yang warna – warni, taman mini yang menenangkan hati dan petugas kebersihan yang siap siaga sehingga tidak ada satu pun sampah yang bertaburan, anak – anak terus bermain dengan senang hati setelah itu anak – anak kembali ke sekolah. Kemudian membuka mata. Setelah visualisasi kita melanjutkan langkah kedua yaitu **menggambar**, dalam menggambar kemampuan konsep warna yang distimulasi adalah Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, Mengklasifikasi benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama warna, Kemampuan mengenal pola warna, Mengurutkan benda berdasarkan warna. Anak diminta menggambarkan benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi.

Langkah ketiga **menceritakan**, d dalam bercerita perkembangan yang distimulasi adalah kemampuan Prilaku bersih berupa Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat, Menjaga kebersihan diri dan lingkungan, Melakukan kegiatan yang bermanfaat. Satu persatu anak diminta bercerita tentang gambar yang mereka buat. Langkah keempat adalah **bermain Cat**, saat bermain *Cat* aspek yang dikembangkan beraneka ragam diantaranya aspek Prilaku bersih berupa Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat, Menjaga kebersihan diri dan lingkungan, Melakukan kegiatan yang bermanfaat, dan konsep warna yakni Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, Mengklasifikasi benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama warna, Kemampuan mengenal pola warna, Mengurutkan benda berdasarkan warna. Dan ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

2. Membuat stempel bentuk bunga dan daun, mewarnai bunga dengan mengecap kegiatan ini adalah membuat cetakan stempel dari clay dan membentuknya menjadi bentuk bunga dan daun lalu di beri cat. Tujuan menstempel ialah menstimulasi anak Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok sama warna, Membersihkan dan membereskan tempat bermain, Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat. Tahap ini juga diawali dengan **visualiasai kreatif**, dimana anak diajak untuk membayangkan anek bunga di taman. Perkembangan yang distimulasi pada tahap ini adalah aspek Prilaku bersih mengembangkan Membersihkan dan membereskan tempat bermain, Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat. Langkah

kedua adalah **menggambar**, dalam menggambar aspek yang distimulasi adalah konsep warna yaitu Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok sama warna. Kemudian langkah ketiga adalah **menceriakan gambar**, Dalam mengisi menceritakan aspek yang distimulasi adalah menyelesaikan tugas sendiri dan tidak bergantung pada orang lain. selanjutnya anak di bebaskan **bermain Cat dengan cetakkan**, kemampuan konsep warna yang distimulasi adalah kemampuan mencetak, dan Prilaku bersih yang di stimulasi adalah menyelesaikan tugas sendiri.

3. Langkah ketiga adalah membuat menuangkan cat keatas pasir dan mengaduknya, membentuk kolam dari pasir. dalam kegiatan ini tujuan yang ingin dicapai adalah kemampuan bekerja secara individual dan pengembangan kemampuan konsep warna berupa kemampaun Mengurutkan benda berdasarkan warna, mengenal pola warna. Tahap ini diawali dengan **visualisasi kreatif**, dalam visualisasi kreatif ini anak diminta membayangkan kolam renang yang mereka ingin buat. Dalam tahap ini aspek Prilaku bersih yang distimulasi adalah Melakukan kegiatan yang bermanfaat. Setelah visualisasi anak diminta menggambarkan hasil visualisasinya. Kemampuan yang distimulasia tahap ini adalah kemampuan konsep warna Mengurutkan benda berdasarkan warna, mengenal pola warna. Langkah selanjutnya adalah anak diminta **bercerita**, anak diminta menceritakan kolam renang yang akan mereka buat. Aspek Prilaku bersih yang distimulasi dalam tahap ini adalah kemampuan

Melakukan kegiatan yang bermanfaat dan bebas dari pengaruh orang lain. Selanjutnya setelah bercerita anak-anak diajak untuk **bermain Cat dengan pasir** secara individual, dalam bermain Cat dengan pasir aspek konsep warna yang distimulasi adalah mencetak bentuk dengan cetakan ataupun dengan tangan langsung, Mengurutkan benda berdasarkan warna, mengenal pola warna. Aspek Prilaku bersih yang distimulasi pada kegiatan ini adalah kemampuan menyelesaikan proyek, kemampuan Melakukan kegiatan yang bermanfaat dan bebas dari pengaruh orang lain.

4. Kegiatan tahap keempat adalah mengecat topeng, dan bermain game dengan memperkirakan urutan berikutnya . Tahap ini dimulai dengan **visualisasi kreatif**, dalam visualisasi kreatif ini anak diminta menutup mata, dan membayangkan bagaimana anak-anak mengecat topeng sesuai dengan yang mereka sukai. Aspek Prilaku bersih yang dikembangkan dalam kegiatan ini adalah Melakukan kegiatan yang bermanfaat. Selanjutnya anak diminta menggambarkan hasil visualisasi. Tahap ini menstimulasi kemampuan membuat aneka bentuk. Tahap selanjutnya adalah **bercerita**, anak diminta menceritakan bentuk apa yang akan mereka buat dengan Cat dan topeng. Aspek Prilaku bersih yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah Melakukan kegiatan yang bermanfaat. Setelah bercerita anak-anak di ajak bermain *Cat* secara bersama-sama. Anak-anak diminta **mengecat topeng yang sudah di bentuk**. Aspek konsep warna anak yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, Mencocok warna,

Mengenal pola warna. Pengembangan ini tampak saat anak mengecat *Topeng*. Kemudian aspek Prilaku bersih yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah Melakukan kegiatan yang bermanfaat.

5. Tahap kelima dari kegiatan ini adalah bermain dengan Cat dan pupet hewan, bermain peran dengan pupet. Tujuan kegiatan ini adalah anak mampu mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah, inisiatif, dan tidak bergantung pada orang lain. Tahap ini diawali dengan **visualisasi kreatif**, anak diminta membayangkan bagaimana mereka bermain dengan Cat dan pupet di taman wisata. Aspek Prilaku bersih yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah Membersihkan dan membereskan tempat bermain, Menjaga kebersihan diri dan lingkungan. Selanjutnya anak-anak diminta menggambar. Setelah menggambar anak-anak di ajak **bercerita**, anak-anak menceritakan bagaimana mereka bermain Cat dan pupet hewan. Kegiatan ini menstimulasi kemampuan anak imajinatif, kreatif dan menyelesaikan tugas. Setelah bercerita anak-anak diminta roleplay dengan pupet dan Cat. Aspek konsep warna yang distimulasi adalah kemampuan anak mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama warna, dan Mengkalsifikasikan benda berdasarkan warna. Dan aspek Prilaku bersih yang dikembangkan antara lain adalah Membersihkan dan membereskan tempat bermain, Menjaga kebersihan diri dan lingkungan.
6. Selanjutnya setelah seluruh rangkaian kegiatan membuat taman wisata selesai dengan aneka mainan, tahap terakhir dalam *kegiatan kreatif art play* ini adalah memanfaatkan media bermain. Taman wisata yang telah

selesai akan dijadikan wahana outboard. Sebelum kegiatan outbond dimulai anak-anak tetap melalui tahap visualisasi kreatif, dalam **visualisasi kreatif** ini dibangun imajinasi bahwa anak akan outboard. Anak-anak bebas memilih aneka mainan apa yang mereka sukai. Kemudian anak diminta bernyanyi di taman wisata yang mereka buat. Dalam visualisasi aspek Prilaku bersih yang distimulasi Membersihkan dan membereskan tempat bermain, Menjaga kebersihan diri dan lingkungan. Langkah kedua adalah **menggambar**, anak diminta menggambarkan cerita apa saat outboard. dalam menggambar kemampuan konsep warna yang distimulasi adalah Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok sama warna, serta mengekspresikan diri melalui gambar yang dibuat. Anak diminta menggambarkan benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Selanjutnya setelah menggambar anak diminta untuk **bercerita**, menceritakan imajinasi mereka masing-masing. Aspek Prilaku bersih yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan mengembangkan Membersihkan dan membereskan tempat bermain, Menjaga kebersihan diri dan lingkungan. Setelah bercerita anak-anak diminta **memilih aneka mainan** yang mereka ingin gunakan saat outboard. Aspek konsep warna yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah, Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok sama warna dan memegang aneka mainan yang akan mereka gunakan saat outboard. Aspek Prilaku bersih yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah tidak bergantung pada orang lain,

kemampuan menyelesaikan masalah, inisiatif, tidak bergantung pada orang lain. Setelah melakukan aneka persiapan anak-anak diminta memilih alat musik yang mereka sukai. Dalam memilih alat musik ini aspek konsep warna yang distimulasi juga Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok sama warna yakni saat mengambil dan memegang aneka alat musik yang mereka sukai. Untuk aspek Prilaku bersih yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah tidak bergantung pada orang lain. Selanjutnya anak diajak untuk memainkan aneka alat musik yang mereka pilih sambil menari dan melakukan gerakan yang mereka sukai mengelilingi kebun buah yang mereka buat. Dalam kegiatan ini selain aspek konsep warna dan Prilaku bersih aspek motorik kasar juga distimulasi. Bagaimana anak melakukan gerakan yang mereka sukai. Aspek konsep warna yang distimulasi adalah Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok sama warna. Aspek Prilaku bersih yang distimulasi antara lain tidak bergantung pada orang lain dan inisiatif.

2.4 Kerangka Konsep

Perkembangan kognitif adalah kemampuan anak untuk memahami sesuatu-konsep, hubungan operasi dan sejenisnya serta untuk menyelesaikan masalah atau persoalan yang dihadapi. Dan didalam pembahasan kognitif terdapat bagian – bagian ataranya pengenalan Konsep Warna.

Perkembangan pengenalan konsep warna dapat dilihat dari beberapa indikator antara lain: (a) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna; (b)

Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok warna yang sama atau sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi; (c) Mengenai pola warna AB-AB dan ABC-ABC dan; (d) Mengurutkan benda berdasarkan 5 seri warna. Jika dihubungkan dengan bermain cat kegiatan anak melihat, mengenal, mencampur hingga membentuk menjadi aneka macam bentuk dapat melatih konsep warna anak semakin terampil dan akan terlihat sejauh mana tingkat kemampuan pengenalan konsep warna dan kebersihannya, jiwa bersih anak juga terbawa dalam permainan ini.

Perilaku hidup bersih adalah upaya manusia untuk memelihara diri dari lingkungan dari segala yang kotor dan keji dalam rangka mewujudkan dan melestarikan kehidupan yang sehat dan nyaman.

Perilaku bersih dapat dilihat dari beberapa indikator antara lain: 1) Anak dapat mengetahui cara hidup sehat, 2) Anak mampu menjaga kebersihan diri dan lingkungan, 3) Anak dapat melakukan kegiatan yang bermamfaat, dan 4) Anak mampu membersihkan dan membereskan tempat bermain.

Aktivitas bermain cat merupakan kegiatan yang digemari anak-anak dan banyak sekali manfaatnya bagi perkembangan anak secara totalitas. Alat permainan seperti cat menawarkan banyak kemungkinan bagi anak untuk mengungkapkan gagasan-gagasan serta perasaan mereka yang berkembang secara alami.

Pengenalan konsep warna dan kebersihan anak dapat ditingkatkan melalui bermain cat. Hal ini sangat berkaitan karena pengenalan konsep warna dapat distimulasi melalui bermain cat, dimana anak mampu menyebutkan warna yang di

perlihatkan, mencampur warna hingga memperoleh warna baru dalam bermain cat seperti menyebut, menunjuk, mengelompokkan, menghubungkan dan sebagainya. kebersihan anak dapat dilihat dari keadaan tempat duduk yang bersih, proses cuci tangan setelah bermain yang dilakukan anak, motivasi atau dorongan bersih anak bermain serta produk bersih berupa hasil karya anak melalui bermain cat.

Dalam bermain cat mengklasifikasi, mengenal, mengelompokkan, dan mengurutkan konsep warna berhubungan dengan prilaku hidup bersih, terdapat juga proses kreatif dan motivasi kreatif yang akhirnya menghasilkan produk kreatif.

Berdasarkan uraian di atas pengenalan konsep warna dan perilaku hidup bersih anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain cat.

2.5 Hipotesis

Hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Model *Creative Art* dalam bermain cat dapat meningkatkan pengenalan konsep warna anak. Semakin baik Model *Creative Art* dalam bermain cat maka semakin meningkat pula kemampuan pengenalan warna anak. Ini dapat dilihat dari nilai Pretes dan Postes berikut.

Variabel	Pretes	postes	t	Keterangan
Konsep Warna	24	57.5	0.000	Signifikan

2. Model *Creative Art* dalam bermain cat dapat meningkatkan Perilaku bersih anak. Semakin baik Model *Creative Art* dalam bermain cat maka semangkin baik pula kemampuan meningkatkan kebersihan anak.

Variabel	Pretes	postes	t	Keterangan
Perilaku Bersih	14.75	31.25	0.000	Signifikan

3. Model *Creative Art* dalam bermain cat dapat meningkatkan pengenalan konsep warna dan kebersihan anak. Semakin baik Model *Creative Art* dalam bermain cat maka semakin meningkat pula pengenalan konsep warna dan kebersihan anak. Ini dapat dilihat dari perbandingan hasil pretes dan postes kelompok eksperimen dan kelompok control.

Kelompok Eksperimen

Variabel	Pretes	postes	t	Keterangan
Konsep Warna	24	57.5	0.000	Signifikan
Perilaku Bersih	14.75	31.25	0.000	Signifikan

Kelompok Kontrol

Variabel	Pretes	postes	t	Keterangan
Konsep Warna	23.5	43.5	0.003	Signifikan
Perilaku Bersih	14.50	22.75	0.000	Signifikan

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Langkah-Langkah Penelitian

Penelitian pengembangan (*Research and Development / R&D*) digunakan membuat model *creative art* dalam bermain cat untuk meningkatkan kemampuan konsep warna dan kreativitas Taman Kanak-Kanak Usia 5 - 6 tahun. 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.

3.2 Model Penelitian Tahap I

3.2.1 Desain Penelitian

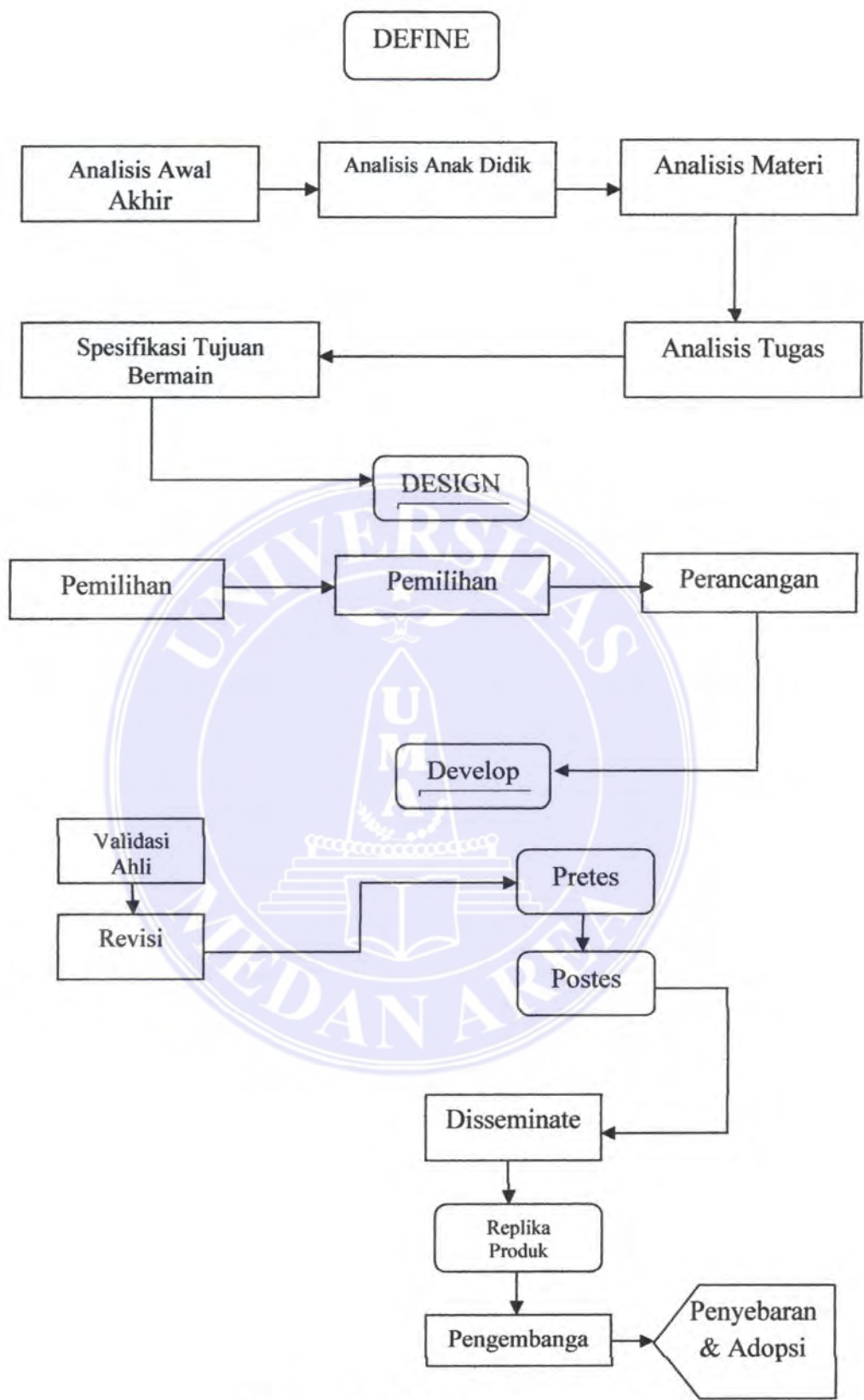
Penelitian ini didisain untuk menyelesaikan tahap pendefinisian, perancangan dan pengembangan.

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 - Agustus 2017.

3.2.3 Identifikasi Variabel

Variabel penelitian ini adalah model *creative art* dalam bermain *Cat*, mengembangkan konsep warna dan perilaku bersih.



Gambar 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

Document Accepted 7/11/25

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

3.2.4 Populasi, sampel dan sumber data

Rancangan model *creative art* dalam bermain *Cat* merupakan populasi penelitian. Sedangkan sampel diambil secara *Random* (Acak) terhadap model *creative art* dalam bermain *Cat* untuk meningkatkan konsep warna dan perilaku bersih anak TK usia 5 - 6 tahun.

3.2.5 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui studi dokumen terhadap model *creative art* dalam bermain *Cat* untuk meningkatkan konsep warna dan perilaku bersih anak TK usia 5 - 6 tahun. Sumber datanya adalah perangkat model bermain yang dikembangkan.

3.2.6 Analisis Data

Data dianalisis menggunakan perhitungan deskriptif persentase.

3.2.7 Desain Produk.

3.2.7.1 Tahap Pendefinisian (*define*)

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

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

b) Perkembangan kemampuan mengenal konsep warna TK Usia 5 - 6

tahun adalah salah satu indikator sains termasuk ke dalam bidang pengembangan kognitif. Mengenalkan warna kepada anak dapat membentuk struktur kognitif, dalam proses pembelajaran anak akan memperoleh informasi yang lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya akan lebih kaya dan lebih dalam. Dalam hal ini anak mengetahui warna secara konsep berdasarkan pengalaman belajarnya. Pengenalan warna pada anak usia 5 - 6 tahun hendaknya memperhatikan perkembangan anak. Dalam Peraturan Menteri Nomor 58 tahun 2009 tingkat pencapaian perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5 - 6 tahun.

c) Perkembangan Perilaku Hidup Bersih anak TK usia 5 - 6 tahun adalah

upaya manusia untuk memelihara diri dan lingkungannya dari segala yang kotor dan keji dalam rangka mewujudkan dan melestarikan kehidupan yang sehat dan nyaman. Kebersihan merupakan syarat bagi terwujudnya kesehatan, dan sehat adalah salah satu faktor yang dapat memberikan kebahagiaan. Sebaliknya, kotor tidak hanya merusak keindahan tetapi juga dapat menyebabkan timbulnya berbagai penyakit, dan sakit merupakan salah satu faktor yang mengakibatkan penderitaan.

3.2.7.2 Tahap Perancangan (*desain*)

Tujuan tahap ini adalah menghasilkan rancangan bermain *Cat* untuk meningkatkan konsep warna dan perilaku bersih anak. Hasil pada tahap perancangan (*design*) ini disebut draft A. Bermain *Cat* yang dirancang meliputi:

menulis sederhana dengan *Cat*, mencetak *Cat*, menggambar dengan *Cat*, mencampur *Cat*, merasakan *Cat*. Kegiatan dalam tahap ini meliputi analisis awal-akhir, analisis karakteristik anak, analisis konsep, analisis kegiatan dan spesifikasi tujuan perkembangan konsep warna dan Perilaku bersih anak. Secara rinci kegiatan yang dimaksud diuraikan sebagai berikut:

a) Analisis Awal-Akhir

Hasil analisis terhadap pelaksanaan pengembangan konsep warna anak selama ini di TK dilakukan dengan model bermain konvensional. Cenderung dilaksanakan bagian demi bagian, tidak sistematis dan tidak holistik. Kegiatannya lebih berorientasi pada hasil karya anak dan kurang memperhatikan proses kemajuan perkembangan konsep warna anak. Prosesnya lebih banyak akademik dibanding bermain. Akibatnya pengembangan konsep warna anak tidak berlangsung simultan sehingga ada bagian dari perkembangan tersebut yang terlewatkan. Demikian juga dengan pengembangan kemandirian. Fokus perhatian pengembangannya cenderung hanya pada hasil karya anak. Sehingga Perilaku bersih anak terutama dalam menentukan pilihan sendiri dan imajinatif kurang mendapat perhatian. Demikian juga sikap penemuan ide baru anak kurang mendapat perhatian guru. Melihat kondisi pengembangan konsep warna dan Perilaku bersih anak yang belum terlaksana secara simultan, sistemik dan holistik ini 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 warna saja melainkan dapat dilakukan secara menyeluruh dan terkait dengan fokus perkembangan anak lainnya. Dalam hal ini adalah Prilaku bersih anak.

b) Analisis Anak Didik

Kemampuan konsep warna anak usia 5 - 6 tahun yang perlu dikembangkan adalah: Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok warna yang sama atau sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, Mengenal pola warna AB-AB dan ABC-ABC dan, Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi warna. Sedangkan untuk perkembangan prilaku bersihnya meliputi: mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan misalnya (makan, mandi, menyisir, memasang kancing, mencuci dan melap tangan, mengikat tali sepatu), membersihkan diri sendiri tanpa bantuan, misal (menggosok gigi, mandi, buang air), membersihkan peralatan makanan setelah digunakan, membuang sampah pada tempatnya . Hasil analisis lebih lanjut tentang anak-anak usian 5 - 6 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. Demikian juga dengan stimulasi untuk pengembangan kreativitas anak diperkirakan memadai. Jumlah anak dalam keluarga berkisar 2-4 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 ditunggu guru. Berdasarkan karakteristik anak ini maka model *creative art play* dalam bermain *Cat* sesuai untuk meningkatkan konsep warna dan Prilaku bersih anak.

c) Analisis materi

Materi yang diperlukan untuk tujuan pengembangan konsep warna dan Prilaku bersih anak usia 5 - 6 tahun dikemukakan sebagai berikut :

Tabel 3.1. Analisis Materi Pengembangan Konsep warna dan Prilaku bersih

No	Tujuan Perkembangan	Materi
	Konsep warna	
1	Mengklasifikasi benda berdasarkan warna	Menyetempel bentuk dari stempel clay
2	Mengklasifikasi benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama warna	Topeng , merasakan tekstur warna, Pupet
3	Kemampuan mengenal pola warna	Mencocok warna
4	Mengurutkan benda berdasarkan warna	Mewarnai pasir
	Perilaku Bersih	
5	Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	Mewarnai gambar topeng
6	Menjaga kebersihan diri dan lingkungan	- Membu-at baju petugas kebersihan dan perlengkapannya - Membuat topeng - membuat topi -Membuat perlengkapan petugas kebersihan
7	Melakukan kegiatan yang bermanfaat	Menceritakan percampuran pasir dengan cat
8	Membersihkan dan membereskan tempat bermain	Drama,bernyanyi dan bermain peran dalam berwisata ke taman wisata

d) Analisis Tugas

Kemampuan konsep warna anak yang di stimulasi dalam kegiatan bermain *Cat* terlihat saat anak dengan bebas menggunakan tangan merasakan *Cat* dan memainkan *Cat*, mencampur *Cat* menjadi warna yang mereka inginkan. Dari hasil karya yang mereka buat terlihat beberapa aspek Prilaku bersih yang mereka munculkan. Dalam kegiatan ini sebelum anak memainkan *Cat* 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 warna anak dalam membuat garis dan bentuk menggunakan media alat tulis. Gambar yang mereka buat adalah perwujudan prilaku bersih anak tersebut. Setelah dua tahap awal dilalui anak-anak diminta menceritakan gambar yang mereka buat. Dalam tahap ini distimulasi kemampuan Prilaku bersih anak dalam Menjaga kebersihan diri dan lingkungan, Melakukan kegiatan yang bermanfaat, Membersihkan dan membereskan tempat bermain dilihat dari kemampuan anak menceritakan makna gambar tersebut. Kemudian kegiatan selanjutnya adalah bermain. Model bermain *Cat* ini memberi peluang anak menggunakan beraneka ragam jenis mainan yang relevan digunakan untuk proyek membangun taman wisata yang menjadi tema. Permainan dan jenis alat bermain ini merupakan bagian dari *creative art play* seperti: cet warna/spidol untuk menggambar/mewarnai, bercerita 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 play* dengan media *Cat* adalah Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna yakni kemampuan anak Menunjuk dan mencari sebanyak – banyaknya benda yang mempunyai sama warna kemampuan ini dilihat pada saat anak memainkan *Cat* dengan menggunakan berbagai media yang memiliki banyak warna. Kemudian Menunjuk dan mencari sebanyak – banyaknya hewan yang mempunyai sama warna yakni kemampuan ini dilihat saat anak mampu mencari gambar hewan yang memiliki warna yang sama, Menunjuk dan mencari sebanyak – banyaknya tumbuhan yang mempunyai sama warna kemampuan ini dilihat saat anak mampu mencari gambar tumbuhan yang sama warnanya. Indikator selanjutnya yang dikembangkan adalah Mengelompokkan benda menurut warna yakni kemampuan mengelompokkan yang terlihat dari kegiatan anak mengelompokkan benda – benda yang memiliki warna yang sama. Aspek selanjutnya yang distimulasi dalam kegiatan bermain ini adalah perkembangan perilaku bersih.

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

3.3 Tahap Pengembangan (*develope*)

Tahap ini bertujuan menghasilkan model *creative art* dalam bermain *Cat* untuk meningkatkan perkembangan konsep warna dan Perilaku bersih anak.

Kegiatan dalam tahap ini meliputi pemilihan model, pemilihan format, dan perancangan awal.

3.3.1 Pemilihan model (*model selection*)

Kegiatan ini bertujuan untuk memilih kumpulan alat bermain yang akan dijadikan satu kesatuan model yang disebut model bermain *Cat* yang tepat dan sesuai untuk mengembangkan konsep warna dan Prilaku bersih anak. Pemilihan model bermain *Cat* disesuaikan dengan analisis perkembangan, analisis tugas, dan fasilitas yang ada di TK dalam bentuk bermain individu dan bermain kelompok.

3.3.2 Pemilihan format

Format yang dipilih adalah proyek sehingga enam sesi menjadi satu kesatuan pengembangan bermain Cat untuk meningkatkan konsep warna dan Prilaku bersih anak. Kegiatan bermain dapat dilakukan individu dan kelompok.

3.3.3 Perencanaan Disain Produk

3.3.3.1 Perancangan Awal (*initial design*)

Perancangan awal dilakukan dengan membuat format yang berisi hubungan tujuan bermain dengan perkembangan konsep warna. 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 cat. Keterhubungan antara tujuan perkembangan, materi bermain, tugas bermain yang dilakukan serta media yang digunakan. Sedangkan evaluasi dikemukakan pada bagian khusus.

Tabel 3.2. Bermain Cat untuk Pengembangan Konsep warna

NO	TUJUAN PERKEMBANGAN	MATERI	TUGAS	MEDIA
A	KONSEP WARNA			
1.	Berekplorasi dengan media	Permainan warna	- Mencampurkan warna - Melipat kertas ya-ng dituang cat - Bermain game menebak warna - Bercerita	Cat,kertas, kuas, wadah, jari tangan, air
2.	Mengekspresikan diri melalui media menggambar	Meng- gambar dan mewarnai gambar	- Bermain bebas dengan cat - Mewarnai topeng - Mencampurkan beberapa warna	cat air,kertas, wadah,crayon, pensil warna
3.	Mengklasifikasi benda berdasarkan warna	Menyetempel bentuk dari stempel clay	- Mengecap bunga dan daun - Mencap	clay ,cat, kertas
4.	Mengklasifikasi benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama warna	Topeng , merasakan tekstur warna, Pupet	- Mengecat topeng - Memegang warna, menggam-bar - Mengecat Pupet	Puppet, pasir, ,mainan, cetakan,cat, kuas, kertas, spidol
5.	Kemampuan mengenal pola warna	Mencocok warna	- Memperkirakan urutan warna berikutnya	Cat, air, topeng
6.	Mengurutkan benda berdasarkan warna	Mewarnai pasir	- Menuangkan cat pada pasir dan mengurutkan berdasarkan warna	Pasir, wadah, cat, cetakan

Berikut ini adalah keterhubungan antara tujuan, materi, tugas dan media yang digunakan dalam bermain Cat untuk meningkatkan perilaku hidup bersih anak. Format pada tabel 3.3. berisi komponen tujuan, materi , tugas atau kegiatan

bermain yang dilakukan serta media untuk perkembangan perilaku hidup bersih melalui bermain cat.

Tabel 3.3. Bermain Cat untuk Pengembangan Prilaku bersih

No	Tujuan Perkembangan	Materi	Tugas	Media
1.	Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	Menggambar	- Melipat - Mencampurkan warna	Kertas, cat,air hvs,crayon,
2.	Menjaga kebersihan diri dan lingkungan	- Membu-at baju petugas kebersihan dan perlengkapannya - Membuat topeng - membuat topi -Membuat perlengkapan petugas kebersihan	- Membuat topeng - membuat topi - -Membuat perlengkapan petugas kebersihan	Kertas, cat,air hvs,crayon, clay, pasir, puppet,
3.	Melakukan kegiatan yang bermanfaat	Menceritakan percampuran pasir dengan cat	- Membentuk kolam - Bersemangat dalam bercerita - Memilih teman untuk bercerita	Gambar,pasir Kertas, cat,air hvs,crayon, clay, pasir, puppet,
4.	Membersihkan dan membereskan tempat bermain	Drama,bernyanyi dan bermain peran dalam berwisata ke taman wisata	- Membereskan mainan selsai bermain - Mengambil media bermain sendiri - Meletakan mainan ditempatnya - Mencuci tangan selesai bermain	

Berdasarkan rancangan komponen bermain *Cat* maka disusunlah kegiatan model *creative art* dalam bermain *Cat* untuk meningkatkan perkembangan konsep

warna dan Prilaku bersih anak Taman Kanak-Kanak usia 5 - 6 tahun melalui tahapan sebagai berikut .

Tahap Pertama

Pengenalan *Cat*, untuk mengetahui *Cat*, dapat merasakan *Cat*, mengetahui teksut *Cat* r, melakukan tindakan terhadap *Cat*, menyenangkan *Cat* dan mengekspresikan diri terhadap *Cat*. Kegiatan ini dikukan dengan langkah pertama **visualisasi kreatif**, tujuannya untuk menstimulasi kemandiria. Dalam visualisasi anak-anak diminta menutup mata bagi yang mampu, dan boleh membuka mata bagi yang tidak bisa menutup mata. Visualisasi ini diisi dengan *“Anak-anak kita pura – pura kita akan berangkat menuju taman wisata, dan kita akan berjalan dipinggir jalan raya yang penuh dengan pepohonan yang sangat rindang, selain pepohonan kita juga menemui rumput – rumput yang berwarna hijau,kita berjalan terus sambil bergandengan tangan dan tidak jauh disana kita melihat gerbang yang begitu mewah dan besar, anak – anak langsung lari menuju gerbang tersebut. Sampai di gerbang anak – anak melihat kea rah dalam dan di dalam gerbang itu ada anak – anak dan ibunya sedang bermain cat di halaman rumah mereka, dan di halaman rumah itu anak – anak juga melihat ada sebuah taman mini yang sangat indah yang di hiasi berbagai tumbuh – tumbuhan dan di lengkapi tempat duduk juga lampu hias yang sangan cantik, anak – anak terus melihat ibu dan anak itu bermain dan tidak lama ibu itu melihat anak – anak dan anak – anak pun di panggil untuk bermain bersama, begitu anak – anak mau masuk pintu gerbangpun terbuka lebar. Anak – anak langsung masuk dan bermain dengan ibu dan anak itu, ibu itu mengajarkan cara bermain cat,*

mencampur warna dan lainnya. Anak –anak sangat senang sekali karena melihat banyaknya warna – warna yang memancarkan ke indahan, pepohonan yang rapi sehingga mengeluarkan udara yang sejuk, permainan yang warna – warni, taman mini yang menenangkan hati dan petugas kebersihan yang siap siaga sehingga tidak ada satu pun sampah yang bertaburan, anak – anak terus bermain dengan senang hati setelah itu anak – anak kembali ke sekolah. Kemudian membuka mata. Setelah visualisasi kita melanjutkan langkah kedua yaitu **menggambar**, dalam menggambar kemampuan konsep warna yang distimulasi adalah Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, Mengklasifikasi benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama warna, Kemampuan mengenal pola warna, Mengurutkan benda berdasarkan warna . Anak diminta menggambarkan benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Langkah ketiga **menceritakan**, dalam bercerita perkembangan yang distimulasi adalah kemampuan Prilaku bersih berupa Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat, Menjaga kebersihan diri dan lingkungan, Melakukan kegiatan yang bermanfaat. Satu persatu anak diminta bercerita tentang gambar yang mereka buat. Langkah keempat adalah **bermain Cat**, saat bermain Cat aspek yang dikembangkan beraneka ragam diantaranya aspek Prilaku bersih berupa Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat, Menjaga kebersihan diri dan lingkungan, Melakukan kegiatan yang bermanfaat, dan konsep warna yakni Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, Mengklasifikasi benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama warna, Kemampuan mengenal pola warna, Mengurutkan benda berdasarkan warna. Dan ditutup dengan pemberian penguatan oleh guru.

TAHAP DUA

Membuat stempel bentuk bunga dan daun, mewarnai bunga dengan mengecap kegiatan ini adalah membuat cetakan stempel dari clay dan membentuknya menjadi bentuk bunga dan daun lalu di beri cat. Tujuan menstempel ialah menstimulasi anak Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok sama warna, Membersihkan dan membereskan tempat bermain, Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat. Tahap ini juga diawali dengan **visualiasai kreatif**, dimana anak diajak untuk membayangkan anak bunga di taman. Perkembangan yang distimulasi pada tahap ini adalah aspek Prilaku bersih mengembangkan Membersihkan dan membereskan tempat bermain, Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat. Langkah kedua adalah **menggambar**, dalam menggambar aspek yang distimulasi adalah konsep warna yaitu Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok sama warna. Kemudian langkah ketiga adalah **menceriakan gambar**, Dalam mengisi menceritakan aspek yang distimulasi adalah menyelesaikan tugas sendiri dan tidak bergantung pada orang lain. selanjutnya anak di bebaskan **bermain Cat dengan cetakkan**, kemampuan konsep warna yang distimulasi adalah kemampuan mencetak, dan Prilaku bersih yang di stimulasi adalah menyelesaikan tugas sendiri.

TAHAP TIGA

Langkah ketiga adalah membuat menuangkan cat keatas pasir dan mengaduknya, membentuk kolam dari pasir. dalam kegiatan ini tujuan yang ingin dicapai adalah kemampuan bekerja secara individual dan pengembangan kemampuan konsep warna berupa kemampaun Mengurutkan benda berdasarkan warna, mengenal pola warna. Tahap ini diawali dengan **visualisasi kreatif**, dalam visualisasi kreatif ini anak diminta membayangkan kolam renang yang mereka ingin buat. Dalam tahap ini aspek Prilaku bersih yang distimulasi adalah Melakukan kegiatan yang bermanfaat. Setelah visualisasi anak diminta menggambarkan hasil visualisasinya. Kemampuan yang distimulasi tahap ini adalah kemampuan konsep warna Mengurutkan benda berdasarkan warna, mengenal pola warna. Langkah selanjutnya adalah anak diminta **bercerita**, anak diminta menceritakan kolam renang yang akan mereka buat. Aspek Prilaku bersih yang distimulasi dalam tahap ini adalah kemampuan Melakukan kegiatan yang bermanfaat dan bebas dari pengaruh orang lain. Selanjutnya setelah bercerita anak-anak diajak untuk **bermain Cat dengan pasir** secara individual, dalam bermain Cat dengan pasir aspek konsep warna yang distimulasi adalah mencetak bentuk dengan cetakan ataupun dengan tangan langsung, Mengurutkan benda berdasarkan warna, mengenal pola warna. Aspek Prilaku bersih yang distimulasi pada kegiatan ini adalah kemampuan menyelesaikan proyek, kemampuan Melakukan kegiatan yang bermanfaat dan bebas dari pengaruh orang lain.

TAHAP EMPAT

Kegiatan tahap keempat adalah mengecat topeng, dan bermain gam dengan memperkirakan urutan berikutnya . Tahap ini dimulai dengan **visualisasi kreatif**, dalam visualisasi kreatif ini anak diminta menutup mata, dan membayangkan bagaimana anak-anak mengecat topeng sesuai dengan yang mereka sukai. Aspek Prilaku bersih yang dikembangkan dalam kegiatan ini adalah Melakukan kegiatan yang bermanfaat. Selanjutnya anak diminta menggambarkan hasil visualisasi. Tahap ini menstimulasi kemampuan membuat aneka bentuk. Tahap selanjutnya adalah **bercerita**, anak diminta menceritakan bentuk apa yang akan mereka buat dengan Cat dan topeng. Aspek Prilaku bersih yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah Melakukan kegiatan yang bermanfaat. Setelah bercerita anak-anak di ajak bermain *Cat* secara bersama-sama. Anak-anak diminta **mengecat topeng yang sudah di bentuk**. Aspek konsep warna anak yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, Mencocok warna, Mengenal pola warna. Pengembangan ini tampak saat anak mengecat *Topeng*. Kemudian aspek Prilaku bersih yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah Melakukan kegiatan yang bermanfaat.

TAHAP LIMA

Tahap kelima dari kegiatan ini adalah bermain dengan Cat dan pupet hewan, bermain peran dengan pupet. Tujuan kegiatan ini adalah anak mampu mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah, inisiatif, dan tidak bergantung pada orang lain. Tahap ini diawali dengan **visualisasi kreatif**, anak diminta membayangkan bagaimana mereka bermain dengan Cat dan pupet di

taman wisata. Aspek Prilaku bersih yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah Membersihkan dan membereskan tempat bermain, Menjaga kebersihan diri dan lingkungan. Selanjutnya anak-anak diminta menggambar. Setelah menggambar anak-anak di ajak **bercerita**, anak-anak menceritakan bagaimana mereka bermain Cat dan pupet hewan. Kegiatan ini menstimulasi kemampuan anak imajinatif, kreatif dan menyelesaikan tugas. Setelah bercerita anak-anak diminta roleplay dengan pupet dan Cat. Aspek konsep warna yang distimulasi adalah kemampuan anak mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama warna, dan Mengkalsifikasikan benda berdasarkan warna. Dan aspek Prilaku bersih yang dikembangkan antara lain adalah Membersihkan dan membereskan tempat bermain, Menjaga kebersihan diri dan lingkungan.

TAHAP ENAM

Selanjutnya setelah seluruh rangkaian kegiatan membuat taman wisata selesai dengan aneka mainan, tahap terakhir dalam kegiatan *creatif art play* ini adalah memanfaatkan media bermain. Taman wisata yang telah selesai akan dijadikan wahana outboard. Sebelum kegiatan outboard dimulai anak-anak tetap melalui tahap visualisasi kreatif, dalam **visualisasi kreatif** ini dibangun imajinasi bahwa anak akan outboard. Anak-anak bebas memilih aneka mainan apa yang mereka sukai. Kemudian anak diminta bernyanyi di taman wisata yang mereka buat. Dalam visualisasi aspek Prilaku bersih yang distimulasi Membersihkan dan membereskan tempat bermain, Menjaga kebersihan diri dan lingkungan. Langkah kedua adalah **menggambar**, anak diminta menggambarkan cerita apa saat outboard. dalam menggambar kemampuan konsep warna yang distimulasi adalah

Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok sama warna, serta mengekspresikan diri melalui gambar yang dibuat. Anak diminta menggambarkan benda yang dilihat anak dalam proses visualisasi. Selanjutnya setelah menggambar anak diminta untuk **bercerita**, menceritakan imajinasi mereka masing-masing. Aspek Prilaku bersih yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan mengembangkan Membersihkan dan membereskan tempat bermain, Menjaga kebersihan diri dan lingkungan. Setelah bercerita anak-anak diminta **memilih aneka mainan** yang mereka ingin gunakan saat outboard. Aspek konsep warna yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah, Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok sama warna dan memegang aneka mainan yang akan mereka gunakan saat outboard. Aspek Prilaku bersih yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah tidak bergantung pada orang lain, kemampuan menyelesaikan masalah, inisiatif, tidak bergantung pada orang lain. Setelah melakukan aneka persiapan anak-anak diminta memilih alat musik yang mereka sukai. Dalam memilih alat musik ini aspek konsep warna yang distimulasi juga Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok sama warna yakni saat mengambil dan memegang aneka alat musik yang mereka sukai. Untuk aspek Prilaku bersih yang distimulasi dalam kegiatan ini adalah tidak bergantung pada orang lain. Selanjutnya anak diajak untuk memainkan aneka alat musik yang mereka pilih sambil menari dan melakukan gerakan yang mereka sukai mengelilingi kebun buah yang mereka buat. Dalam kegiatan ini selain aspek konsep warna dan Prilaku bersih aspek

motorik kasar juga distimulasi. Bagaimana anak melakukan gerakan yang mereka sukai. Aspek konsep warna yang distimulasi adalah Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok sama warna. Aspek Prilaku bersih yang distimulasi antara lain tidak bergantung pada orang lain dan inisiatif.

3.4 Validasi Desain

Validasi desain meliputi penilaian terhadap model *creative art* dalam bermain Cat untuk meningkatkan konsep warna dan Prilaku bersih anak TK usia 5 - 6 tahun. Validasi desain dilakukan ahli *Creative Art Play* dari pusat kajian Psikologi Magister Psikologi PPs Universitas Medan Area yaitu Prof.Sri Milfayetty, MS. Kons. S.Psi. sedangkan praktisi Taman Kanak-Kanak adalah Susi Amni, MA.

Format validasi penilaian kesesuaian tujuan pengembangan konsep warna dengan kegiatan bermain Cat dikemukakan pada tabel 3.4. sebagai berikut.

Tabel 3.4. Penilaian kesesuaian tujuan pengembangan konsep warna dengan kegiatan bermain Cat

No	Komponen	Penilai I	Penilai II	Kriteria Penilaian
1	Kesesuaian tujuan dengan perkembangan anak usia 5 - 6 ta			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 kreativitas dengan model *creative art* dalam bermain Cat.

Tabel 3.5. Penilaian kesesuaian tujuan pengembangan Prilaku bersih dengan model *creative art* dalam bermain Cat

No	Komponen	Penilai I	Penilai II	
1	Kesesuaian tujuan dengan perkembangan anak usia 5 - 6 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 I dan II			
	Kategori :			

Format penilaian model *creative art* dengan bermain Cat untuk meningkatkan perkembangan konsep warna dan Prilaku bersih dikemukakan pada tabel 3.6

Tabel 3.6. Penilaian model bermain Cat untuk meningkatkan keterampilan konsep warna dan Perilaku bersih

No	Komponen	Rata-rata penilaian per sesi project dari penilai satu dan dua					
		1	2	3	4	5	6
1	Kesesuaian urutan tahapan dengan proyek pengembangan kemampuan secara utuh						
2	Keruntutan langkah-langkah bermain						
3	Keterpaduan pengembangan konsep warna dan perilaku bersih						
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.

3.5 Metode Penelitian Tahap II

3.5.1 Disain Penelitian

Tahap ini merupakan penyebaran (*deseminate*) produk. Dilakukan tiga langkah kegiatan yaitu pertama tahap testing model dilakukan dengan eksperimen /kuasi. Kedua menyusun model menjadi sebuah buku/modul sehingga lebih jelas penggunaanya, kondisi yang diperlukan untuk penggunaannya, waktu yang diperlukan untuk melakukannya, materi yang sesuai dengan tema proyek. Tahap ketiga adalah tahap pengemasan sehingga layak menjadi sebuah produk yang siap untuk disebarluaskan. Untuk ini dapat dilakukan kolaborasi dengan ahli dibidang produk tersebut dan penyebarluasannya.

3.5.2 Tahap Testing

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

3.5.2.1 Tempat dan Waktu

Penelitian dilakukan di Taman Kanak-Kanak Nurul Ilmi jalan Kolam No: 1 komplek kampus UMA dan TK Al - Karomah Dusun Alur Hitam Desa Securai Selatan Kecamatan Babalan Kabupaten Langkat kode pos 20857.

3.5.2.2 Model Rancangan Eksperimen untuk Menguji Model

Rancangan yang digunakan untuk menguji model *creative art* dalam bermain Cat untuk meningkatkan perkembangan konsep warna dan Prilaku bersih anak Taman Kanak-Kanak usia 5 - 6 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 Cat, 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 warna

O_2 = post test perkembangan konsep warna

O_3 = pre test kreativitas

O_4 = post test kreativitas

KK = Kelompok Kontrol

O_1 = pre test perkembangan konsep warna

O_2 = post test perkembangan konsep warna

O_3 = pre test kreativitas

O_4 = post test kreativitas

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pencapaian perkembangan konsep warna dan Prilaku bersih antara kelas yang menerapkan model *creative art* dalam bermain Cat dengan yang menggunakan metode konvensional.

3.5.2.3 Populasi dan sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A Taman Kanak-Kanak Nurul Ilmi Tahun Ajaran 2017/2018 berjumlah 24 orang dan TK Al - Karomah Dusun Alur Hitam Desa Securai Selatan Kecamatan Babalan Kabupaten Langkat kode pos 20857 , kota Pangkalan Berandan berjumlah 16 orang.

Tabel 3.7. Sampel Penelitian

Pembelajaran kelompok kecil	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	TK Nurul Ilmi		TK Al – Karomah	
	Laki-laki	Perempuan	Laki-Laki	Perempuan
1	2	2	1	3
2	1	3	2	2
3	2	2	3	1
4	3	1	2	2
5	2	2		
6	2	2		
Jumlah	12	12	8	8
Jumlah anak	24		16	

Sampel diambil secara acak terhadap enam kelompok belajar yang ditunggu guru secara bergantian. Berdasarkan teknik sampling ini diperoleh sampel sebesar empat orang anak berusia 5 - 6 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 Al - Karomah. Sehingga total sampel adalah 8 orang. Empat orang untuk kelompok eksperimen dan 4 orang untuk kelompok kontrol.

3.5.2.4 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
bai (BSB).

3.5.2.5 Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen penilaian perkembangan konsep
warna dan instrumen penilaian perkembangan Prilaku bersih sebagai alat ukur
perkembangan. Sedangkan untuk melihat efektivitas dan efisiensi proses bermain
Cat digunakan pedoman observasi kegiatan bermain. Alat ukur perkembangan
konsep warna, perkembangan Prilaku bersih dan pelaksanaan bermain Cat
terlampir.

Tabel 3.8 Lembar Observasi Mengembangkan konsep warna dan perilaku bersih
anak

NO	Program pengembangan	Penilaian			
A.	Konsep Warna	BB	MB	BSH	BSB
I	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna				
1	Menunjuk dan mencari sebanyak – banyaknya benda yang mempunyai sama warna				
2	Menunjuk dan mencari sebanyak – banyaknya hewan yang mempunyai sama warna				
3	Menunjuk dan mencari sebanyak – banyaknya tumbuhan yang mempunyai sama warna				
4	Mengelompokkan benda menurut warna				
II	Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 vairiasi				
1	Mengelompokkan benda yang sesuai kelompok sama warna				
2	Memasangkan benda yang warnanya sama				
3	Mengelompokkan benda yang jumlah warnanya sama				

NO	Program pengembangan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
A.	Konsep Warna				
III	Mengenal pola warna ABCD - ABCD				
1	Mempekirakan urutan berikutnya 4 pola, missal : merah – putih – biru – kuning , merah – putih – biru – kuning , merah,.....,.....,.....				
2	Mempekirakan urutan berikutnya 3 pola, missal : merah – putih – biru, merah – putih – biru, merah,.....,.....				
3	Mempekirakan urutan berikutnya 2 pola, missal : merah – putih, merah – putih, merah,.....				
4	Mempekirakan urutan berikutnya 1 pola, missal : merah, merah, merah,.....,.....				
IV	Mengurutkan benda berdasarkan Warna				
1	Menyusun benda berdasarkan warna yang di tentukan, merah – kuning – biru – putih atau sebaliknya				
2	Menyusun benda berdasarkan warna yang di tentukan, merah – kuning – biru atau sebaliknya				
3	Menyusun benda berdasarkan warna yang di tentukan, merah – kuning atau sebaliknya				
4	Menyusun benda berdasarkan warna yang di tentukan, biru – Putih atau sebaliknya				
B.	Prilaku Bersih				
I	Meningkatkan kemampuan Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat				
1	Tidak memasukkan cat kedalam mulut				
2	Tidak memasukkan peralatan bermain kedalam mulut				
II	Menjaga kebersihan diri dan lingkungan				
1	Mencuci tangan setelah bermain				
2	Membersihkan tempat bermain yang kotor				
III	Melakukan kegiatan yang bermanfaat				
1	Menjaga kebersihan dari hasil karya di buat				
2	Membuang sampah pada tempatnya				

NO	Program pengembangan	Penilaian			
A.	Konsep Warna	BB	MB	BSH	BSB
IV	Membersihkan dan membereskan tempat bermain				
1	Menyusun tempat bermain ke tempatnya				
2	Membersihkan tempat bermain				

Keterangan:

BB : Kemampuan anak 0-25%

MB : Kemampuan anak 26-50 %

BSH : Kemampuan anak 51-75%

BSB : Kemampuan anak 76-100%

3.5.2.6 Teknik Analisis Data

Data perkembangan konsep warna dan Prilaku bersih 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 post test. Pengujian menggunakan bantuan komputer Program statistik SPSS versi 18,0 *for windows*. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui signifikansinya adalah $p < 0,05$ (Hadi, 2000).

Hipotesis statistik adalah sebagai berikut :

$$H_o : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 : rata-rata mengembangkan konsep warna dan perilaku bersih anak dengan menggunakan model bermain Cat

μ_2 : rata-rata mengembangkan konsep warna dan perilaku bersih anak sebelum menggunakan model bermain Cat

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

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

Keterangan :

t = Nilai distribusi t

μ = Nilai Rata-rata Populasi

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

S = Standar deviasi sampel

n = Jumlah sampel

Pengujian Mean Hipotetik dan Mean Empirik digunakan Rumus sebagai berikut:

$$\mu = 1/2(i_{\max} + i_{\min}) \sum k$$

Keterangan

μ : Mean (rata-rata) hipotetik

$i_{\max}$: Skor maksimal item

$i_{\min}$: Skor minimal item

$\sum k$: jumlah item

3.5.3 Penyusunan Modul

Kedua menyusun model bermain menjadi sebuah buku pedoman sehingga lebih jelas penggunaanya, kondisi yang diperlukan untuk penggunaannya,

waktu yang diperlukan untuk melakukannya, materi yang sesuai dengan tema proyek. dengan ahli dibidang produk tersebut dan penyebarluasannya.

3.5.3.1 Tahap Penyusunan Modul

a. Sistematika Buku

Cover : Membuat Kebun Buah (Projek Model *Creative Art Play*)

Pengantar

Daftar Isi

Bagian 1 : Latar belakang

Bagian 2 : Model Creative Art dalam Bermain Cat

Bagian 3 : Skenario Bermain Cat

Bagian 4 : Evaluasi Perkembangan Konsep warna dan Prilaku bersih Anak,

Bagian 5 : Penutup

Daftar Pustaka

Lampiran 1 : Foto-foto

Lampiran 2 : Testimoni

b. Penilaian

b. Format Penilaian Buku

Buku yang telah disusun sebagai produk penelitian ini dinilai dengan menggunakan format berikut.

Tabel 3.9 Insrtrumen Penilaian Buku

Katagori	Kriteria
Kelompok	TK A
Cover	
Tinjauan Perkembangan	1. Menggambarkan keseluruhan isi materi perkembangan
	2. Menggambarkan peran dan keterkaitan seluruh isi buku
	3. Menguraikan manfaat penggunaan model bagi perkembangan anak
	JUMLAH
INDIVIDU	
KOMPONEN MODUL	
Pendahuluan	1. Menggambarkan isi keseluruhan buku
	2. Terdapat tujuan umum dan tujuan khusus perkembangan
	3. Menjelaskan strategi mempelajari buku
URAIAN CONTOH DAN	
Substansi	1. Kesesuaian materi (keluasan, kedalaman, dan kerincian)
	2. Kecukupan contoh dan ilustrasi
Penyajian	
	1. Gaya tulisan dialogis dan komunikatif
	2. Bahasa indonesia baku dan mudah dipahami
	3. Pengalaman bermain yang mengasikkan
Kecukupan fisik buku	Jumlah halaman minimal
Daftar pustaka	Relevan dengan isi
	Penyusunan sesuai dengan ketentuan dalam pedoman penulisan modul

3.5.3.2 Tahap Penyebar Luasan

Penyebarluasan buku ini dalam bentuk sosialisasi dilakukan pada guru-guru TK Nurul Ilmi jalan Kolam No 1 Kompelek UMA. Sedangkan dalam bentuk buku akan dilaksanakan kemudian. Buku ini direncanakan akan diusulkan untuk mendapatkan ISBN.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

- 5.1.1. Model *creative art* dalam bermain Cat dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan konsep warna anak Taman Kanak-Kanak berusia 5 - 6 Tahun dapat dikembangkan.
- 5.1.2 Model *creative art* dalam bermain Cat dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan perilaku bersih anak Taman Kanak-Kanak berusia 5 - 6 Tahun dapat dikembangkan.
- 5.1.3. Model *creative art* dalam bermain Cat dapat digunakan meningkatkan perkembangan konsep warna dan Perilaku Bersih anak Taman Kanak-Kanak Usia 5 - 6 Tahun teruji melalui penelitian ini.

5.2. Saran

Memberi kontribusi yang berarti terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dalam stimulasi perkembangan konsep warna dan perilaku bersih anak Taman Kanak-Kanak usia 5 - 6 melalui model *creative art* dalam bermain Cat.

5.2.1 Bagi anak

Disarankan untuk membantu stimulasi perkembangan konsep warna dan perilaku bersih anak Taman Kanak-Kanak usia 5 - 6 tahun dapat digunakan model *creative art* dalam bermain Cat.

5.2.2 Bagi guru

Disarankan hasil penelitian ini dapat memberi informasi dan inspirasi tentang penggunaan model *creative art* dalam bermain Cat untuk meningkatkan perkembangan konsep warna dan perilaku bersih anak Taman Kanak-Kanak usia 5 - 6 tahun sehingga guru tertarik memperdalam dan menerapkannya.

5.2.3 Bagi kepala sekolah

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

5.2.4 Bagi pengurus IGTK dan HIMPAUDI

5.2.5 Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneruskan dan mengembangkan, juga menemukan model baru lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Al – Qur'an

Hadits

Ahmad Susanto, 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.

Ali Nugraha. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation.

Atikah Proverawati, Eni Rahmawati. 2012. *Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS)*. Yogyakarta: Nuha Medika.

Berrill, Philip. 2008. *Panduan Melukis dengan Cat Air*. Jakarta: akamedia

Geldard, Kathrin & David Geldard. 2001. *Working with Children in Groups Handbook for Counsellors, Educators and Community Workers*, United Kingdom: Palgrave Macmillan

Harun Rasyid & Mansur. 2009. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: CV Wacana .Prima

_____. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo

Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Perkembangan Anak Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga. 1995. *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.

Jennings, Sue. 2002. *Embodimen, Projection, Roleplaying*. London: Jessica Kingley

Jhonson, James E Dkk. 2004. *Play, Development, and Early Educatin*. USA: Pearson

Kalff. Doma M. 2003. *Sandplay A Psychotherapeutic Approach to the Psyche*. California: Temenos Press

Lubis, Zulkarnain. 2010. *Penggunaan Statistika dalam penelitian Sosial*. 2. Medan: Perdana Publishing

Masganti Sit. 2012. *Perkembangan Peserta Didik*. Medan: Perdana Publishing

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

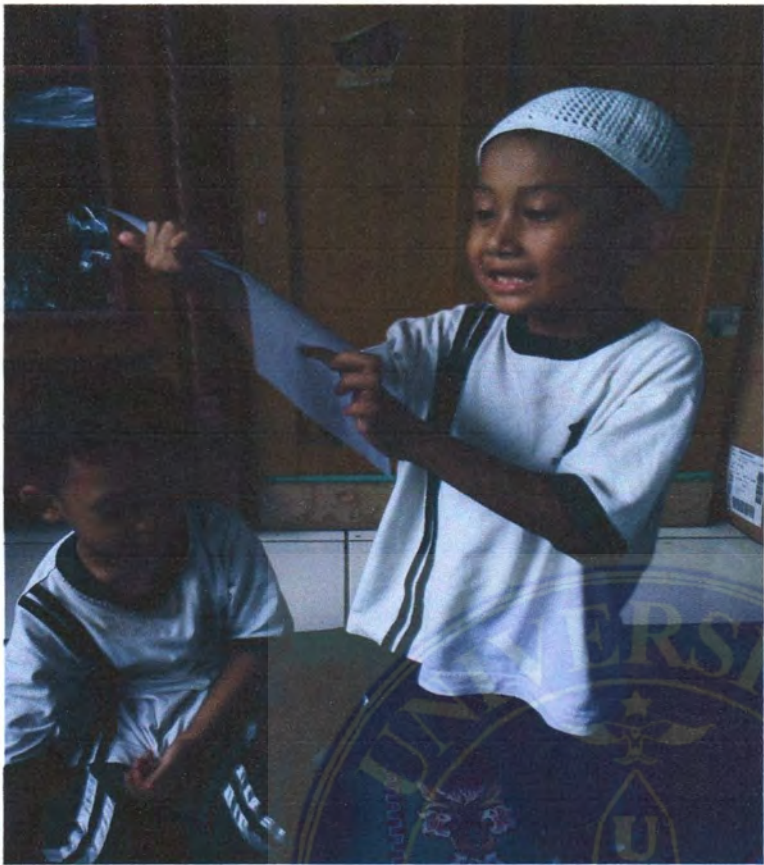
- Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak –Kanak*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Montolalu. 2009. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Moeslichaton. R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:PT. Rineka Cipta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Nugraha, Ali. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Bandung
- Permedikbud No 146, 2014. *Kurikulum 2013 Paud*: Jakarta
- Slamet Suyanto. 2005 . *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat
- Solehuddin. 2000 .*Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah*. Bandung: UPI
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press
- Weinrib, Estelle L. 1983. *Images of Self The Sandplay Therapy Process*. California: Temenos Press
- Witherington, 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Lampiran 1 : Foto – Foto Kegiatan



Menggambar
Hasil
Imajinasi
Kreatif





Menceritakan Gambar Imajinasi

Bermain cat dengan bebas



Mencuci tangan setelah bermain cat

hasil pembuatan taman bunga dari stempel



Pengecatan topeng

Lampiran 2

Skor Pretes dan Postes Anak

KELOMPOK EKPERIMEN					
NO	NAMA	PRETES		POST TEST	
		Konsep Warna	Perilaku Bersih	Konsep Warna	Perilaku Bersih
1	IRFAN	16	11	55	30
2	ZIDAN	30	16	59	31
3	SAULA	25	16	58	32
4	SYAHIRAH	25	16	58	32
JUMLAH		96	59	230	125

KELOMPOK KONTROL					
NO	NAMA	PRETES		POST TEST	
		Konsep Warna	Perilaku Bersih	Konsep Warna	Perilaku Bersih
1	SYIFA	16	11	38	19
2	IRWAN	28	15	52	26
3	ASKA	25	16	46	23
4	FAIZA	25	16	38	23
JUMLAH		94	58	174	91

Lampiran 2

Uji Statistik SPSS

Analisis Perkembangan Konsep Warna dan Perilaku Bersih Pretes dan Postes

Group Statistics				
kel	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
tes pre	4	24.00	5.831	2.915
pos	4	57.50	1.732	.866

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
tes	Equal variances assumed	2.227	.186	11.015	6	.000	-33.500	3.041	-40.942	-26.058
	Equal variances not assumed			11.015	3.525	.001	-33.500	3.041	-42.412	-24.588

Group Statistics

kel		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
tes	pre	4	14.75	2.500	1.250
	pos	4	31.25	.957	.479

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
tes	Equal variances assumed	2.928	.138	12.327	6	.000	-16.500	1.339	-19.775	-13.225
	Equal variances not assumed			12.327	3.861	.000	-16.500	1.339	-20.270	-12.730

Group Statistics

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
tes	pre	4	23.50	5.196	2.598
	pos	4	43.50	6.807	3.403

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
tes	Equal variances assumed	.860	.390	-4.671	6	.003	-20.000	4.282	-30.477	-9.523
	Equal variances not assumed			-4.671	5.610	.004	-20.000	4.282	-30.656	-9.344

Group Statistics

kel		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
tes	pre	4	14.50	2.380	1.190
	pos	4	22.75	2.872	1.436

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
tes	Equal variances assumed	.012	.916	-4.423	6	.004	-8.250	1.865	-12.814	-3.686
	Equal variances not assumed			-4.423	5.800	.005	-8.250	1.865	-12.853	-3.647

Perbandingan post teS EK dan KK

KONSEP WARNA

Group Statistics

kel		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
tes	KE	4	57.50	1.732	.866
	KK	4	43.50	6.807	3.403

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
tes	Equal variances assumed	10.446	.018	3.986	6	.007	14.000	3.512	5.407	22.593
	Equal variances not assumed			3.986	3.387	.023	14.000	3.512	3.512	24.488

Perbandingan post teS EK dan KK

PERILAKU BERSIH

Group Statistics

kel		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
tes	KE	4	31.25	.957	.479
	KK	4	22.75	2.872	1.436

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
tes	Equal variances assumed	1.358	.288	5.615	6	.001	8.500	1.514	4.796	12.204
	Equal variances not assumed			5.615	3.659	.006	8.500	1.514	4.138	12.862

Lembar Observasi Kemampuan Konsep Warna dan Hidup Bersih anak

Nama Anak :Jenis Kelamin:
Kelas :Usia :

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

NO	Program pengembangan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
A.	Konsep Warna				
I	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna				
1	Menunjuk dan mencari sebanyak – banyaknya benda yang mempunyai sama warna				
2	Menunjuk dan mencari sebanyak – banyaknya hewan yang mempunyai sama warna				
3	Menunjuk dan mencari sebanyak – banyaknya tumbuhan yang mempunyai sama warna				
4	Mengelompokkan benda menurut warna				
II	Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 vairiasi				
1	Mengelompokkan benda yang sesuai kelompok sama warna				
2	Memasangkan benda yang warnanya sama				
3	Mengelompokkan benda yang jumlah warnanya sama				
III	Mengenal pola warna ABCD - ABCD				
1	Mempekirakan urutan berikutnya 4 pola, missal : merah – putih – biru – kuning , merah – putih – biru – kuning , merah,.....,.....,.....				
2	Mempekirakan urutan berikutnya 3 pola, missal : merah – putih – biru, merah – putih – biru, merah,.....,.....				
3	Mempekirakan urutan berikutnya 2 pola, missal : merah – putih, merah – putih, merah,.....				
4	Mempekirakan urutan berikutnya 1 pola, missal : merah, merah, merah,.....,.....				
IV	Mengurutkan benda berdasarkan Warna				
1	Menyusun benda berdasarkan warna yang di tentukan, merah – kuning – biru – putih atau sebaliknya				
2	Menyusun benda berdasarkan warna yang di tentukan, merah – kuning – biru atau sebaliknya				
3	Menyusun benda berdasarkan warna yang di tentukan, merah – kuning atau sebaliknya				
4	Menyusun benda berdasarkan warna yang di tentukan, biru – Putih atau sebaliknya				
	Jumlah				

B.	Prilaku Bersih				
I	Meningkatkan kemampuan Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat				
1	Tidak memasukkan cat kedalam mulut				
2	Tidak memasukkan peralatan bermain kedalam mulut				
II	Menjaga kebersihan diri dan lingkungan				
1	Mencuci tangan setelah bermain				
2	Membersihkan tempat bermain yang kotor				
III	Melakukan kegiatan yang bermanfaat				
1	Menjaga kebersihan dari hasil karya di buat				
2	Membuang sampah pada tempatnya				
IV	Membersihkan dan membereskan tempat bermain				
1	Menyusun tempat bermain ke tempatnya				
2	Membersihkan tempat bermain				
	Jumlah				

Keterangan:

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