

**PENGARUH PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA REALIA TERHADAP
PENINGKATAN KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN MOTORIK
ANAK USIA DINI DI TK NEGERI REMBANG**



**Oleh
Drs.Sumarno,M.Pd
Dra.Sri Handayani,M.Pd
Purwaningdyah Murti W , SH, M.Hum**

**Unit Program Belajar Jarak Jauh
Universitas Terbuka
Semarang
2012**

**Lembar pengesahan
Laporan Penelitian Madya
Bidang Keilmuan-LPPM UT**

1. a. Judul Penelitian : Pengaruh Pembelajaran dengan Media Realita terhadap Peningkatan Kreativitas dan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Di TK Negeri Rembang
- b. Bidang Penelitian : Keilmuan
- c. Klasifikasi Penelitian : Madya
2. Ketua Peneliti
- a. Nama lengkap & gelar : Drs.Sumarno, M.Pd
- b. NIP : 19541012198012 1001
- c. Pangkat/Golongan : Lektor/ IIIId
- d. Jabatan Akademik : Lektor/FKIP/UPBJJ-UT Semarang
- Fakultas Unit kerja
- e. Program Studi : Pendidikan IPA SD
3. Anggota Tim Peneliti
- a. Jumlah Anggota : 2 orang
- b. Nama/NIP/Pangkat/Gol/Instansi : 1.Dra.Sri Handayani,M.Pd /195408171982032002 /Lektor Kepala/IVa
2. Purwaningdyah Murti W, SH, M.Hum
- NIP. 196003041986032001/Lektor Kepala/IVb
4. a. Periode Penelitian : 2012
- b. Lama Penelitian : 8 bulan
5. Biaya penelitian : Rp.20.000.000,- (dua puluh juta rupiah)
6. Sumber Biaya : LPPM - UT

Mengetahui
Kepala UPBJJ-UT Semarang

Semarang, 06 Maret 2012
Ketua Pelaksana

Purwaningdyah Murti W,SH,M.Hum
NIP.19600304 198603 2 001

Drs.Sumarno,M.Pd
NIP. 19540317 198203 2 002

Mengetahui
Ketua LPPM UT

Menyetujui
Kepala Pusat Keilmuan-UT

Drs. Agus Joko Purwanto,M.Si
NIP. 19600508 199203 1 003

Dra.Endang Nugraheni,M.Ed,M,Si
NIP. 19570422 19853 2 001

**PENGARUH PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA REALIA TERHADAP
PENINGKATAN KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN MOTORIK
ANAK USIA DINI DI TK NEGERI REMBANG
Sumarno dan Sri Handayani**

ABSTRAK

Pelaksanaan penelitian ini di Taman Kanak-kanak Pembina Kabupaten Rembang mengambil kelompok B yang sudah siap untuk masuk ke SD ada dua kelas yang kami ambil untuk melakukan penelitian , yang satu kelas sebagai kelas eksperimen dan yang lain sebagai kelas kontrol dan pembelajarannya dilakukan oleh guru kelasnya dan kami ikut mengamatinya. Kedua kelas tersebut diberikan pretes semua untuk melihat kemampuan dasar anak usia dini yang ada di TK Pembina tersebut. Untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan dalam pembelajaran menggunakan media realia dan untuk kelas kontrol tanpa diberi perlakuan mengajar seperti biasa. Pembelajaran dengan media realia bertujuan meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik , untuk mencapai tujuan tersebut dilaksanakan postes baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas control pada anak usia dini. Dalam proses belajar mengajar ada lima aspek yang dicapai yaitu aspek : (1) Motorik Kasar (2) Motorik Halus (3) Kognitif (4) Bahasa (5) Afektif. Pada kelompok eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media realia mengalami peningkatan disemua aspek rata-rata mencapai 20% dan kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut (1) dengan media realia dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik anak usia dini (2) guru dapat memodifikasi dengan berbagai media yang ada dilingkungan sekitar anak , metode yang sesuai dengan materi dan selalu berinovatif (3) menggunakan media yang ada secara maksimal yang tersedia dilingkungan sekolah dan media realia sangat cocok untuk anak usia dini karena secara langsung anak belajar dengan hal-hal yang nyata . Pembelajaran untuk anak usia dini akan lebih baik dilaksanakan belajar sambil bermain dan diwujudkan suasana belajar yng menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Kata kunci : *Media Realia , Kreativitas dan Keterampilan Motorik.*

THE EFFECT OF TEACHING LEARNING PROCESS BY USING *RELIA MEDIA*
ON THE MOTORIC SKILL AND CREATIVITY IMPROVEMENT
OF THE KINDERGARTEN STUDENTS OF TK NEGERI RENBANG
SUMARNO DAN SRI HANDAYANI

Abstract

This research was conducted at Kindergarten Pembina, Rembang regency, especially on group B, the groups which have been prepared to continue to elementary school. There were two classes being research, one class as the control group and the other class as the experimental group which were taught by the teachers of that kindergarten and we became the observers. To know the ability of the kindergarten students we gave pre test to those classes. After that, for the experimental group we gave treatment by teaching the students by using *relia media*. Meanwhile, for control group we did not give the same treatment. The teaching learning process by using *relia media* was aimed at improving motoric skill and creativity. After the treatment, we gave the post test for the two classes. In teaching learning process, there are 5 (five) aspects to reach : (1) Hard Motoric , (2) Soft Motoric, (3) Cognitive ,(4) Language , (5) affective. The results shows that the there was improvement in all aspects (20%) for the students who were taught by using *relia*. Based on the research it can be concluded that: (1) *Relia media* can improve the young learners' motoric skill and creativity. (2) Teachers can modify any kinds of media , modify method according to the material as well as to be always innovative. (3) Teachers can use media maximally and one of the media that is *relia media* is appropriate for young learners because the students can study real things by using that media. Teaching for young learners will be better if it is done while playing and there is interesting and condusive situation for the students.

Daftar Isi

	Hal
Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Abstrak	iii
Daftar Isi	iv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Hipotesis	5
BAB II LANDASAN TEORI DAN HIPOTESA	
A. Pembelajaran pada anak usia dini.....	7
B. Pengertian Media Realia	17
C. Pengertian Kreativitas	23
D. Keterampilan Motorik Anak Usia Dini	26
E. Media dalam Pembelajaran Anak Usia Dini	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain penelitian	40
B. Prosedur Penelitian	41
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	43

D. Definisi Operasional	44
E. Instrumen Penelitian	46
F. Proses Pengembangan	50
G. Teknik Pengumpulan Data	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	59
B. Pembahasan Hasil Penelitian	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	70
B. Saran	70
Daftar Pustaka.....	72
Lampiran	74

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi: “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar.” Selanjutnya pada Bab I pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa; “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir antu pertumbuhan dan perkembangan dan rohani agar anak memiliki sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk memb kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut” (Depdiknas, USPN, 2004:4). Selanjutnya Nurani Yuliani (2009:6-7) mengatakan bahwa :

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Masa anak usia dini atau masa prasekolah merupakan masa keemasan atau dikenal dengan masa *Golden Age*, merupakan masa yang biasanya ditandai oleh perubahan cepat dalam perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosional. Untuk itu agar masa ini dapat dilalui dengan baik oleh setiap anak maka perlu diupayakan pendidikan yang tepat bagi anak sejak usia dini. Disamping itu berbagai penelitian menyebutkan bahwa pada masa usia dini seluruh aspek perkembangan kecerdasan yaitu kecerdasan intelektual, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual mengalami perkembangan yang sangat luar biasa. Berdasarkan hasil studi Longitudinal Bloom (Juntika Nurikhsan, 2007 : 138) menyebutkan bahwa :”Pada usia 4 tahun

kapasitas kecerdasan sudah mencapai 50%, pada usia 8 tahun mencapai 80% dan pada usia 13 tahun mencapai sekitar 92%”.

Pada masa usia dini inilah masa terjadinya kematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi (*rangsangan*) yang diberikan oleh lingkungan. Oleh karena itu, masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan potensi fisik (*motorik*) intelektual, emosional, sosial, bahasa, seni, dan moral spiritual.

Seiring dengan berbagai perkembangannya, anak usia dini sebagai peserta didik sangat menuntut gurunya untuk mengajar lebih kreatif dan tidak membosankan, sehingga dapat membantu memotivasi perkembangan yang sedang terjadi. Oleh karena itu, guru sangat memerlukan metode dan teknik-teknik baru yang lebih interaktif dalam mengajar. Termasuk mencari media pembelajaran sebagai bagian dari alat bantu mengajar (*teaching aids*) yang cocok dan sesuai dengan pembelajaran dan perkembangan anak usia dini. Di samping itu, peran guru dalam menyampaikan pembelajaran pada anak usia dini harus betul-betul memperhatikan tahap-tahap perkembangan dan masa peka setiap anak. Guru harus luwes dalam memberikan pelajaran supaya tidak membebani dan tidak membosankan anak. Untuk itu, sebelum memberikan pembelajaran, guru hendaknya terlebih dahulu guru harus bisa membangkitkan minat anak dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam melaksanakan pembelajaran, guru tidak lepas dari penggunaan media pembelajaran, tanpa menggunakan media pembelajaran maka proses belajar mengajar menjadi kurang bermakna. Guru dituntut menggunakan alat peraga yang mudah, murah dan efisien serta mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Bila kita bisa berpikir lebih kreatif, apa pun yang kita temukan di sekitar kita bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Guru yang kreatif tidak akan terkungkung oleh pemikiran yang terlalu naif bahwa media pembelajaran harus dibuat seagung dan seideal mungkin. Paradigma bahwa media pembelajaran haruslah sedemikian rupa dan sempurna harus dibuang jauh-jauh jika guru ingin maju. Jika mainan anak dapat kita dijadikan media pembelajaran, mengapa kita tidak menggunakannya untuk membantu belajar anak didik kita? Jika barang-barang bekas bisa digunakan sebagai media pembelajaran, mengapa kita tidak memakainya? Contoh barang-barang bekas yang bisa dipakai untuk media pembelajaran adalah majalah atau koran-koran bekas. Dari majalah atau koran bekas, kita bisa memperoleh gambar-gambar atau artikel yang bisa dipakai untuk belajar. Gambar-gambar peristiwa atau kartun-kartun lucu bisa mudah kita temukan di koran, kemudian dipotong dan ditempel di kertas karton sebagai kartu gambar dan diurutkan gambar tersebut sehingga dapat menjadi sebuah cerita.

Dalam proses belajar mengajar guru mengambil topik-topik yang banyak diperbincangkan di masyarakat seperti banjir, gunung meletus, kecelakaan alat transportasi dan sebagainya. Siswa diajak berdiskusi untuk dapat memilih salah satu tugas yang diberikan dengan mencari potongan gambar-gambar di koran, kemudian ditempel di kertas karton menjadi kartu gambar. Dengan kartu gambar tersebut sebagai media yang dapat membantu siswa belajar mengurutkan gambar agar menjadi suatu cerita. Tentunya masih banyak gambar-gambar lain yang dapat diambil dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dengan kartu gambar tersebut dapat menghemat biaya sekaligus memanfaatkan barang bekas. Guru memberi tugas pada siswa untuk mengumpulkan gambar-gambar tentang bencana alam. Tujuan guru dalam pembelajaran ini memberikan motivasi pada anak agar kreatifitas anak meningkat dan menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diterimanya.

Dengan menampilkan gambar–gambar salah satu contoh media yang murah meriah yang dapat dibuat sendiri oleh guru tanpa mengesampingkan peran pembuat media profesional yang tersedia di pasaran. Guru selalu menyiapkan media pembelajaran untuk membantu siswa belajar lebih efektif walaupun membutuhkan waktu untuk menyiapkan media pembelajaran tersebut.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Supriyadi (dalam disertasinya, 1989), yang melibatkan kreatifitas dari orang-orang kreatif sebagai respondennya memperlihatkan :

- 1). Perkembangan kreatifitas keolmuan diuntungkan oleh latar belakang pendidikan dan tingkat penghasilan orangtua,serta tempat tinggal yang memungkinkan akses informasi (dukungan media dan lainnya).
- 2). Prestasi kreatif yang istimewa dalam lapangan keilmuan dimungkinkan oleh pengalaman hidup (bidang pendidikan dan keterlibatan dalam berbagai kegiatan ekstra kurikuler).

Berdasarkan hasil penelitian terlebih dahulu yang telah memperlihatkan adanya hubungan erat antara antara penggunaan media yang ada dalam lingkungan anak dengan kreativitas dan perkembangan motorik anak usia dini. Maka muncul pertanyaan yang berhubungan dengan media realita dalam pembelajaran terhadap peningkatan kreativitas dan keterampilan motorik pada masa anak usia dini. Apakah dengan digunakannya media realita dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik anak?. Oleh sebab itu berdasarkan dari pertanyaan tersebut peneliti memberi judul penelitian ini “***Pengaruh Pembelajaran dengan Media Realia terhadap Peningkatan Kreativitas dan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini di TK Negeri Rembang***”

B. Rumusan Masalah

Adapun permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat perbedaan peningkatan kreativitas yang signifikan antara anak yang memperoleh pembelajaran menggunakan media realia dengan anak yang memperoleh pembelajaran tanpa media realia?
- 2) Apakah terdapat perbedaan peningkatan keterampilan motorik yang signifikan antara anak yang memperoleh pembelajaran menggunakan media realia dengan anak yang tidak memperoleh pembelajaran tanpa media realia?

C. Tujuan Penelitian

Adapun permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat perbedaan peningkatan kreativitas yang signifikan antara anak yang memperoleh pembelajaran menggunakan media realia dengan anak yang memperoleh pembelajaran tanpa media realia?
- 2) Apakah terdapat perbedaan peningkatan keterampilan motorik yang signifikan antara anak yang memperoleh pembelajaran menggunakan media realia dengan anak yang tidak memperoleh pembelajaran tanpa media realia

D. Manfaat Penelitian

- a) Sebagai bahan masukan bagi praktisi dan orang tua terhadap pelaksanaan pembelajaran pada anak usia dini.
- b) Sebagai masukan bagi guru taman kanak-kanak untuk lebih memperhatikan atau memilih pendekatan metode pembelajaran bagi anak usia dini.

- c) Bagi orang tua, dapat dijadikan sebagai masukan dalam melaksanakan perannya masing-masing sehingga dapat mencapai hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang ditetapkan pada pendidikan anak usia dini.

F. Hipotesis

Menurut Ridwan (2003) “Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya melalui penelitian ilmiah”. Oleh sebab itu, untuk mengetahui dampak pembelajaran dengan menggunakan media realia terhadap kreativitas dan motorik pada anak usia dini, maka hipotesis penelitian yang digunakan adalah hipotesis kerja sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan dalam kreativitas anak yang memperoleh pembelajaran dengan media realia dengan anak yang tidak memperoleh pembelajaran dengan media realia
2. Terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan motorik anak yang memperoleh pembelajaran dengan media realia dengan anak yang tidak memperoleh pembelajaran dengan media realia

BAB II KAJIAN TEORITIS

A. Pembelajaran pada Anak Usia Dini

Pembelajaran pada anak usia dini lebih mengutamakan pada prinsip belajar melalui bermain. Menurut Dearden (Moeslichatoen, 2004:24). 'Bermain merupakan kegiatan yang nonserius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberikan kepuasan bagi anak.' Sedangkan menurut Hildebrand (Moeslichatoen. 2004:24), 'Bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.'

Berdasarkan uraian tentang bermain tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan berbagai bentuk kegiatan yang dapat memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat nonserius, lentur atau fleksibel, dengan bahan mainan yang terkandung dalam kegiatan yang secara imajinatif ditransformasikan sesuai dengan dunia orang dewasa. Oleh karena itu bermain memiliki makna penting bagi pertumbuhan anak, dan merupakan cermin dari perkembangan anak. Melalui bermain, anak belajar mengendalikan diri sendiri, mengembangkan kreativitasnya, memanfaatkan imajinasinya atau ekspresi diri, melatih kemampuan berbahasanya, memahami kehidupan (secara sosial dan emosional), serta memahami dunianya.

Seorang guru haruslah memahami urutan perkembangan anak sehingga dapat memberikan rangsangan dan pengalaman sesuai dengan tahap perkembangan anak melalui proses bermain. Oleh karena itu mengamati anak ketika bermain sangat penting bagi pembelajaran di TK, karena bagi anak TK belajar adalah bermain dan belajar dapat dilakukan sambil bermain.

Belajar merupakan suatu proses aktif dari anak sebagai pembelajar dalam membangun pengetahuannya. Oleh karena itu, andaikata pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar itu sendiri. Peran aktif yang ditunjukkan anak sangat penting dalam rangka pembentukan generasi kreatif. Pengertian kreatif ini juga dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai kebutuhan anak. Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak haruslah menyenangkan anak, sehingga anak dapat memusatkan perhatiannya secara penuh. Pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan sejumlah tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Sudrajat (<http://akhmadsudrajad.wordpress.com>) memberikan pembelajaran aktif , kreatif, efektif dan menyenangkan sebagai berikut :

- 1) Anak terlibat dalam kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan dengan penekanan belajar melalui berbuat
- 2) Guru menggunakan berbagai alat bantu dan membangkitkan semangat termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan dan cocok bagi anak
- 3) Guru menerapkan cara yang lebih kooperatif dan interaktif
- 4) Guru mendorong anak untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan masalah, berani mengungkapkan gagasannya dan melibatkan anak untuk menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar anak.

Rogers dan Evans (2007) berpendapat bahwa ada dua prinsip yang menjadi kunci dalam belajar adalah (1) adanya hubungan yang baik antara guru dengan siswa yang merupakan faktor utama dalam pembelajaran yang harus dibangun dengan rasa saling percaya dan sikap terbuka untuk membagi ide yang saling menguntungkan , (2) anak harus dianggap sebagai agen aktif yang harus didukung supaya berkelakuan sesuai dengan struktur social.

Selanjutnya Solehuddin (2000) mengatakan bahwa prinsip dasar pembelajaran bagi anak usia dini adalah :

1. Anak aktif melakukan sesuatu atau bermain dalam situasi yang menyenangkan.
2. Kegiatan pembelajaran dibangun berdasarkan pengalaman dan minat
3. Mendorong terjadinya komunikasi serta belajar secara bersama dan individu
4. Mendorong anak belajar mengambil resiko dan belajar dari kesalahan
5. Bersifat fleksibel

Pembelajaran untuk anak usia dini dimana guru selalu mempersiapkan alat bantu mengajar berupa gambar , tiruan benda dan benda nyata yang ada disekitar lingkungan sekolah sehingga anak memahami apa yang disampaikan guru. Disamping ini pendidikan anak usia dini lebih dititikberatkan kepada peletakan dasar pertumbuhan moral, fisik , bahasa , sosial-emosi dan kecerdasan. Dengan demikian pendidikan anak usia dini mengakomodasikan semua aspek perkembangan anak dalam suasana yang menyenangkan sehingga minat belajar anak timbul.

Depdiknas secara umum mengatakan tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sedangkan berdasarkan tinjauan aspek didaktis psikologis tujuan pendidikan di pendidikan anak usia dini yang utama adalah :

- 1) Menumbuhkembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar mampu menolong diri sendiri (*self help*), yaitu mandiri dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri seperti mampu merawat dan menjaga kondisi fisiknya, mampu mengendalikan emosinya dan mampu membangun hubungan dengan orang lain.
- 2) Meletakkan dasar-dasar tentang bagaimana seharusnya belajar (*learning how to learn*). Hal ini sesuai dengan perkembangan paradigma baru dunia pendidikan melalui empat pilar pendidikan yang dicanangkan oleh UNESCO, yaitu (*learning to know*) belajar untuk mengetahui, (*learning to do*) belajar untuk melakukan, (*learning to be*) belajar untuk menjadi, dan *learning to live together* (belajar untuk hidup bersama/berdampingan) yang

dalam implementasinya pada lembaga PAUD dilakukan melalui pendekatan *learning by playing* (belajar melalui bermain); belajar yang menyenangkan (*joyful learning*), serta menumbuh-keembangkan keterampilan hidup (*life skills*) sederhana sedini mungkin.

Berdasarkan tentang pembelajaran di atas, maka pembelajaran di TK lebih bersifat sebagai pembimbing, motivator dan fasilitator. Untuk itu guru perlu menyiapkan lingkungan, media/bahan-bahan dalam proses belajar mengajar. Terlaksananya pembelajaran yang kreatif, efektif, dan menyenangkan secara optimal tentu tidak terlepas dari karakteristik perkembangan anak, prinsip belajar dan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan anak. Untuk itu seorang guru harus mengetahui dan memahami seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini yang meliputi aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral, perkembangan fisik-motorik, perkembangan sosial-emosional dan kemandirian, perkembangan bahasa, serta perkembangan kognitif

a) Perkembangan Nilai-nilai Agama dan Moral

Aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral merupakan salah satu aspek perkembangan pada anak usia dini banyak dilakukan melalui pembiasaan. Dengan dikembangkannya nilai-nilai agama dan moral sejak dini diharapkan anak akan tumbuh menjadi pribadi yang memiliki karakter sesuai dengan ajaran agama dan memenuhi harapan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

b) Perkembangan Fisik Motorik

Fisik merupakan system organ yang kompleks dan system organ ini terbentuk sejak dalam kandungan (prenatal) dan akan berkembang melalui berbagai tahapan. Menurut Kuhlen dan Thomson (Hurlock dalam Yusuf, 2002) mengatakan bahwa perkembangan fisik individu melalui empat aspek yaitu (1) system saraf sangat mempengaruhi perkembangan kecerdasan dan

emosi (2) otot-otot yang mempengaruhi perkembangan kekuatan dan kemampuan motorik (3) kelenjar endokrin yang menyebabkan munculnya tingkah laku baru, seperti pada usia remaja berkembang perasaan senang untuk aktif dan (4) struktur fisik meliputi tinggi, berat dan proporsi.

Aspek fisiologis yang penting bagi kehidupan manusia adalah otak. Otak sebagai pusat perkembangan dan fungsi kemanusiaan. Otak terdiri dari 100 miliar sel syaraf (*neuron*) dan neuron terdiri dari inti sel (*nucleus*) dan sel body yang berfungsi sebagai penyalur aktivitas dari sel syaraf yang satu ke sel yang lain. Otak mempunyai pengaruh dalam menentukan aspek-aspek perkembangan individu, misalnya keterampilan motorik, intelektual, emosional, sosial, moral maupun kepribadian. Perkembangan otak yang normal akan berpengaruh positif bagi perkembangan aspek-aspek lainnya.

Semakin matang perkembangan system syaraf otak membantu berkembangnya keterampilan motorik anak. Keterampilan dibagi menjadi dua bagian yaitu keterampilan gerakan kasar (*motorik kasar*) seperti berlari, melompat, naik turun tangga dan keterampilan otot halus (*motorik halus*) seperti menggambar, menulis, memotong, melempar dan menangkap bola serta memainkan alat-alat mainan (Audrey & Hurlock, dalam Yusuf, 2002).

c) Perkembangan Sosial Emosi dan Kemandirian

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial artinya sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi. Anak dilahirkan belum bersifat sosial, untuk memiliki kemampuan sosial ini melalui pergaulan terutama dalam keluarga dan lingkungan sekitarnya. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi bimbingan orang tua, dalam pengenalkan berbagai aspek kehidupan, Proses bimbingan orang tua ini lazim disebut sosialisasi. Menurut Sue Ann (Yusuf: 2002) mengartikan sosialisasi sebagai proses belajar yang membimbing anak ke arah perkembangan kepribadian

social sehingga menjadi masyarakat yang bertanggung jawab dan efektif. Sarlino Wirawan berpendapat bahwa emosi merupakan : setiap keadaan pada diri seseorang yang disertai warna afektif baik pada tingkat lemah (dangkal) maupun pada tingkat yang luas (mendalam).

Berdasarkan pengertian di atas bahwa pengertian emosi merupakan warna afektif yang menyertai setiap perilaku individu. Yang dimaksud warna afektif adalah perasaan tertentu pada saat menghadapi situasi tertentu , misalnya gembira, bahagia, putusasa, terkejut, benci dan sebagainya. Ada tiga pola dasar emosi yaitu takut, marah dan cinta, dimana ketiga jenis emosi menunjukkan respon tertentu pada stimulus tertentu.

d) Perkembangan Bahasa

Bahasa merupakan kemampuan untuk berhubungan atau berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini, tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan sesuatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik muka.

Bahasa merupakan faktor utama yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya , dengan bahasa manusia dapat mengenal dan memahami dirinya sendiri , berhubungan dengan sesama manusia , lingkungan sekitar dan penciptanya dengan menempatkan diri sebagai makhluk berbudaya dan mampu mengembangkan budayanya. Dalam bahasa anak dituntut menguasai empat tugas pokok yang saling berkaitan , keempat tugas itu adalah sebagai berikut :

- 1) Pemahaman merupakan kemampuan memahami makna ucapan orang lain , pada bayi memahami bahasa yang dilakukan dengan memahami gerakan yang dilakukan.
- 2) Pengembangan perbendaharaan kata dimulai pada anak usia dua tahun berkembang pada anak prasekolah dan meningkat setelah anak masuk sekolah.

- 3) Penyusunan kata menjadi kalimat ini berkembang mulai anak usia dua tahun.
- 4) Ucapan merupakan kemampuan menirukan kata-kata atau suara dari orang tua dan anggota keluarga.

e) Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuan untuk memberikan alasan. Malku, Feldman, dan Gardner dalam Catron dan Alien (Yuliani:2009) menggambarkan perkembangan kognitif kapasitas untuk bertumbuh untuk menyampaikan dan menghargai maksud dalam penggunaan beberapa sistem simbol yang secara kebetulan ditonjolkan dalam suatu bentuk pengaturan. Sistem simbol ini meliputi kata-kata, gambaran, isyarat, dan angka-angka. Perkembangan kognitif dari anak-anak yang lebih muda diuraikan dalam beberapa teori yang berbeda di dalam kurun waktu yang berbeda. Sedangkan tahapan perkembangan kognitif dari Piaget adalah sebagai berikut : tahap sensorimotor, tahap pra operasional, tahap operasional konkrit dan tahap operasional formal (Yuliani : 2009) . Adapun tahapan perkembangan dari Piaget adalah sebagai berikut :

1) Tahap sensorimotor 0-2 tahun (*Sensorimotor Stage*)

Disebut sensorimotor karena pembelajaran anak hanya melibatkan panca indera . Anak belajar untuk mengetahui dunianya dengan mengandalkan gerakan dan indera melalui meraba , membau , melihat , mendengar dan merasakan. Tahapan dalam sensorimotor dibagi menjadi enam subtahap adalah:

- a) Reflek sederhana (lahir sampai 1 bulan). Kemampuan bayi sangat sederhana adalah gerakan reflek saja misalnya mengisap botol atau putting bila didekatkan.
- b) Reaksi sekuler primer (1-4 bulan) . Kemampuan anak mulai belajar menggunakan anggota tubuhnya sendiri.

- c) Reaksi sekuler sekunder (4-8 bulan) . Kemampuan bayi berorientasi pada benda yang bergerak , asik dengan diri sendiri dan menirukan tindakan sederhana seperti berbicara dan beberapa gerakan fisik.
- d) Reaksi sekuler sekunder (8-12 bulan) . Bayi mulai mengkombinasikan ulang apa yang sudah dipelajari seperti melihat benda dan menggenggam secara otomatis atau secara visual memeriksa suatu mainan.
- e) Reaksi tersier (12-18 bulan) , Pada tahap ini bayi mulai tergugah minatnya karena benda yang dilihatnya , seperti benda yang dijatuhkan, berputar dan ini titik awal keingintahuan bayi mulai berkembang dan minat manusia pada sesuatu yang baru
- f) Internalisasi skema (18-24 bulan) , Adanya perubahan dari taraf sensori motorik menjadi taraf simbolis dan bayi mulai mengembangkan kemampuan untuk menggunakan simbol-simbol

2). Tahap praoperasional 2-7 tahun (*Preoperational Stage*)

Tahap praoperasional merupakan tahap awal pembentukan konsep secara stabil. Penalaran mulai muncul, egosentrisme mulai timbul, melihat sesuatu dari sudut pandang dirinya sendiri. Dalam pembelajaran mulai menggunakan konsep angka , mengklasifikasikan benda dan menghubungkan secara sederhana. Piaget membagi tahapan praoperasional menjadi dua bagian yaitu subtahap Fungsi Simbolis (2-4 tahun) dan subtahap Pemikiran Intuitif (5-7 tahun). Pada fase praoperasional (2-4 tahun), merupakan periode egosentris pada masa kanak-kanak, melihat sesuatu dari sudut pandang diri sendiri, anak dapat mengelompokkan cara sederhana :

Sub tahap fungsi simbolis

Pada sub tahap ini anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu obyek yang tidak ada yang disebut fungsi simbolis yang dapat mengembangkan secara cepat dunia mental anak. Pada sub tahap ini berkembang pula egosentris yaitu suatu ketidakmampuan untuk membedakan antara perspektif seseorang dan orang lain. Selain egosentris berkembang pula animisme, animisme merupakan pemikiran yang berkeyakinan bahwa obyek yang tidak bergerak mempunyai kualitas semacam kehidupandan dapat bertindak, misalnya anak terbentur pintu, maka dia katakana pintunya nakal.

a) Subtahap pemikiran intuitif.

1. Tahap ini anak mulai menggunakan penalaran primitif dan ingin tahu semua jawaban pertanyaan.
2. Tahap ini anak mengalami kesulitan untuk mengklasifikasikan obyek berdasarkan banyak kesamaan.
3. Pada tahap ini anak berkembang pemikirannya tentang ketidakmampuan dalam memahami hukum kekekalan.

Pada fase intuitif (4-7 tahun) anak secara perlahan mulai berpikir dalam pembelajaran di kelas, menggunakan konsep angka, dan melihat hubungan yang sederhana. Anak intuitif mampu membuat klasifikasi tetap, tidak memahami secara tentang pertanyaan mengapa atau bagaimana. Mereka mengembangkan kesadaran tentang kekekalan massa, berat dan isi.

3) Tahap operasional konkrit (7-11 tahun)

Anak mulai memiliki kemampuan berpikir logis dengan syarat ada obyek yang menjadi sumber berpikirnya ada secara nyata. Anak mengembangkan kemampuan dan memahami secara sadar tentang kebalikan (dalam matematika klasifikasi serta mengembangkan kemampuan yang dimiliki).

4) Tahap Operasional Formal (11 tahun ke atas)

Anak dapat berpikir secara abstrak seperti kemampuan mengemukakan ide/gagasan, memprediksi kejadian, melakukan proses berpikir ilmiah yaitu mengemukakan hipotesis dan membuktikan kebenaran hipotesa tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa tahap sensorimotor merupakan masa bayi, dimana bayi membangun Mulai berceritera berdasarkan gambar dan pengalaman maupun simbol-simbol yang lain. Dalam belajar mulai mmengembangkan potensi yang ada pada setiap anak tanpa ragu maupun ketakutan. Oleh sebab itu, untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang baikdan menyenangkan bagi anak, dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik diperlukan media yang sesuai dan dapat dijadikan sumber belajar. Sumber balajar adalah berbagai media, benda-benda budaya, alat peraga, poster papan permainan yang disimpan dalam satu ruang, ditata rapi.

Beberapa fakttor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini yaitu :

1) Kematangan

Kematangan merupakan faktor internal yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Anak mempunyai waktu kematangan masing-masing. Anak yang telah matang siap untuk melakukan sesuatu. Menurut Arnold Gesell, kematangan tidak perlu dipengaruhi oleh latihan atau lingkungan.

2) Pengalaman

Perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh pengalaman belajar anak. Prinsip belajar pada anak usia dini adalah memberikan kesempatan untuk melakukan sesuatu sendiri sehingga semua potensi yang dimiliki dapat ber4kembang.

3) Interaksi dengan lingkungan/Tranmisi social

Interaksi dengan orang lain, teman sebaya, ataupun orang dewasa. Dengan interaksi sosial pemikiran anak akan berkembang sesuai dengan perkembangan kognitif menurut Piaget.

4) Lingkungan yang mendukung

Lingkungan yang nyaman akan mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik diperlukan media yang sesuai dan media tersebut sebagai media belajar

B. Pengertian Media Realia

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium. Secara harfiah berarti perantara atau pengantar, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Pengeian umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

“Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan” (Bovee, 1997). Media merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berasal dari bahasa latin yang berarti “antara”. Istilah media dapat kita artikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau penyampai informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Sedangkan media menurut Arsyad (2007) adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuik menyampaikan pesan atau informasi. Lebih jauh lagi media menurut Arsyad (2007) adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar me4ngajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umu,nya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru/fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru/fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Media realia adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realia ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misal untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman.

Menurut Sudjana (2005:196), media realia adalah media benda-benda nyata atau makhluk hidup (*real life materials*). Sedangkan menurut Wibawa (1992:55) menyebutkan bahwa media realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya tanpa perubahan. Dari pernyataan di atas media realita adalah semua media nyata yang ada di lingkungan alam baik yang digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan. Misalnya tumbuhan, binatang, batuan, insectarium, benda-benda, air, sawah, makanan dan sebagainya.

Sama halnya yang diutarakan pula oleh Syaodih (2001) menyebutkan bahwa media realita merupakan bentuk perangsang nyata seperti orang, binatang, tumbuhan, benda-benda, peristiwa dan sebagainya yang diamati oleh siswa. Pengertian yang sama diungkapkan oleh Pujita (2006) bahwa media realita adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar. Sehingga media realita tidak harus dihadirkan di dalam kelas, tetapi bisa sebagai kegiatan observasi terhadap lingkungannya.

Pendapat lain tentang media realia dikemukakan oleh Udin dalam Patty (2007) yaitu :

Media realia adalah alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Media ini merupakan objek nyata suatu benda. Seperti mata uang, tumbuhan, hewan, batuan, air, tanah, benda-benda dan lain sebagainya. Menggunakan benda nyata dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat dianjurkan, sebab siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Penggunaan benda atau objek nyata ini bisa dilakukan melalui kegiatan di sekolah.

Berdasarkan pemaparan di atas, media realia dapat diartikan sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (*direct experience*) kepada anak. Realia ini merupakan benda yang sesungguhnya, sebagai contohnya mata uang, tumbuhan, binatang yang tidak berbahaya, alam sekitarnya dan lain sebagainya. Dengan memanfaatkan media realia akan membantu anak menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar, mengamati secara langsung sehingga kemampuan anak meningkat dengan menggunakan sumber belajar yang serupa.

Media dan pembelajaran merupakan dua hal yang tak terpisahkan. Secara bahasa, media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Sedangkan pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Oleh karena itu suatu komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media. Maka secara umum media pembelajaran adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran.

Masih terdapat pengertian lain dikemukakan oleh beberapa ahli pengertian media sebagai berikut :

1. Tehnologi pembawa pesanyang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran
2. Sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide dan sebagainya

3. Sarana komunikasi dalam bentuk cetak atau pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Setelah mencermati beberapa pengertian diatas, media pembelajaran selalu terdiri dari dua unsure penting yaitu perangkat keras (hardware) dan unsure pesan yang dibawanya (message atau software). Pesan (software) adalah informasi atau bahan ajar dalam tema atau topic tertentu yang akan dipelajari anak. Sedangkan unsure perangkat keras (hardware) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan.

Berdasarkan berbagai pengertian yang ada, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Media merupakan peralatan yang digunakan dalam peristiwa komunikasi dengan tujuan membuat komunikasi lebih obyektif
- 2) Media pembelajaran merupakan peralatan pembawa pesan atau wahana dari pesan yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (anak).
- 3) Pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran dalam bentuk tema atau topic pembelajaran.

Menurut Brinton,(2008) terdapat dua definisi media yang sering digunakan orang. Definisi pertama adalah inovasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran yang biasanya berupa peralatan yang bersifat mekanis. Pengertian kedua adalah segala macam benda yang bisa bersifat mekanis, atau bisa buatan sendiri, atau bahkan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Pada asumsi yang pertama media pembelajaran selalu membutuhkan biaya, tetapi pengertian kedua berupa media realia, gambar peristiwa dan obyek, artikel, brosur maupun berbagai benda bekas misalnya tutup botol kecap untuk pembelajaran matematika.

Kartu gambar adalah salah satu media untuk meningkatkan aktivitas siswa, belajar berpikir logis dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi tentang manfaat gambar hutan bagi makhluk hidup, semua kegiatan yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Contoh yang lain seperti barang-barang bekas yang bisa dipakai untuk media pembelajaran adalah majalah atau koran bekas. Dari majalah atau koran bekas kita bisa memperoleh gambar-gambar atau artikel yang bisa dipakai untuk belajar. Gambar-gambar peristiwa atau kartun-kartun lucu bisa mudah kita temukan dikoran.

Keunggulan dari media realia dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan anak usia dini yang belajar di taman kanak-kanak, khususnya bagi peningkatan kreativitas dan keterampilan motoriknya. Rusman (2005), kegunaan media adalah :

Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalisme, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera, menimbulkan gairah belajar. Interaksi langsung antara anak dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandirisuai dengan bakatdan kemampuan visual, auditori dan kinestetisnya, member rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama

Pujito (2005), mengungkapkan keunggulan media realia adalah :

- 1) Mudah didapat, pada umumnya media realia dapat ditemui karena merupakan benda nyata yang ada disekitar lingkungan
- 2) Memberikan informasi yang jelas dan akurat, mengingat benda realia merupakan benda nyata, maka penjelasan atau informasi yang berkaitan dengan benda tersebut menjadi jelas dan lebih akurat.

Penggunaan media realia mempunyai beberapa keunggulan menurut Ibrahim dan Syaodih (2003) adalah sebagai berikut :

- (a) Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada anak untuk mempelajarii sesuatu ataupun melaksanakan tugas dalam situasi nyata.

(b) Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengalami sendiri dalam situasi yang sesungguhnya

(c) Melatih keterampilan anak dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera.

Selanjutnya penggunaan media realia dalam pembelajaran menurut Wibowo (1992) berpendapat bahwa :”dengan memanfaatkan media realia dalam proses belajar siswa akan lebih aktif dapat mengamati menangani, mendiskusikan dan akhirnya dapat menjadi alat untuk meningkatkan kemauan siswa menggunakan sumber-sumber belajar serupa”. Dengan kata lain media realia mempunyai keunggulan pada waktu anak membangun pengalaman belajar dengan lingkungan sekitarnya.

Pemanfaatan media pembelajaran bagi anak usia dini adalah sebagai berikut :

- 1) Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya
- 2) Memungkinkan adanya keseragaman pengalaman atau persepsi belajar pada masing-masing anak
- 3) Membangkitkan motivasi belajar anak untuk lebih berkreasi
- 4) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang menurut kebutuhan
- 5) Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi semua anak
- 6) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang

Jenis dan Karakteristik Media Realia sebagai Media Pembelajaran

1) Media Visual

Media Visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan atau media yang hanya dapat dilihat. Media visual terdiri dari media yang dapat diproyeksikan (projected visual) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (non projected visual). Media

visual yang tidak diproyeksikan terdiri atas media gambar diam, media grafis, media model dan media realia

2) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema.

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual disebut juga media pandang dengar.

C. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Perbedaan tersebut terletak pada bagaimana kreativitas itu didefinisikan. Dalam uraiannya, kreativitas menurut Utami Munandar (1992) menunjukkan ada tiga tekanan kemampuan yang dapat menjadi indikator dalam penelitian, yaitu yang berkaitan dengan kemampuan untuk mengkombinasi, memecahkan atau menjawab masalah, dan cerminan kemampuan operasional anak kreatif.

Secara etimologis, kreativitas adalah kreasi atau menciptakan kreasi baru. Sedangkan secara umum, kreativitas dipandang sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya. Sedangkan menurut Wahyudin (2007:3) kreativitas berarti kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru berwujud ide-ide dan alat-alat serta lebih spesifik lagi keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru. Guru memaparkan berbagai macam kartu gambar dan

anak diberi tugas membuat cerita berdasarkan kreativitas masing-masing sehingga motorik anak dapat berkembang secara maksimal.

Menurut Santrock (2002:327) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Selanjutnya Munandar (2010:38) menyatakan bahwa:” Kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai atau berguna bagi orang tersebut dan orang lain.”

Sebagai bentuk perwujudan kreativitas menurut Sujiono (2010), ada 12 indikator kreativitas yang terdapat pada anak usia dini sebagai berikut :

- 1) Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit.
- 2) Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian
- 3) Anak berpendirian tegas/tepat , terang-terangan, berkeinginan bicara secara terbuka serta bebas
- 4) Anak adalah nonkonfermis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri.
- 5) Anak mengekspresikan imajinasi secara verbal, contohnya membuat kata-kata lucu atau ceritera fantastis.
- 6) Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya’
- 7) Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri , anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi
- 8) Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan disengaja dalam membuat rencana kegiatan
- 9) Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain pura-pura
- 10) Anak menjadi inovatif , penemu dan memiliki banyak sumber daya
- 11) Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan obyek yaitu menjadikan sesuatu menjadi sesuatu menjadi bagian dari tujuan
- 12) Anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu.

Berdasarkan indikator tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa potensi kreatif yang dimiliki anak akan berkembang melalui proses kreatif dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk beraktivitas melalui berbagai kegiatan yang menyenangkan dengan berbagai media yang menunjang.

Ciri-ciri dari anak yang kreatif mempunyai sifat-sifat tersendiri seperti : selalu ingin tahu , memiliki minat yang lebih luas dan suka melakukan aktivitas yang kreatif (Anik Pamilu, 2007). Ciri-ciri anak yang memiliki kreativitas tinggi adalah : (a) mempunyai daya imajinasi yang kuat, (b) memiliki inisiatif yang besar, (c) memiliki minat yang luas, (d) bebas dalam berpikir, (e) sifat ingin tahu besar, (f) percaya pada diri sendiri, (g) ingin mendapat pengalaman baru (h) penuh semangat dalam menghadapi kehidupan (i) berani mengambil resiko dan berani dalam berpendapat.

Selain hal-hal tersebut, menurut para ahli menyebutkan bahwa :

Anak yang kreatif memiliki spontanitas dan luar biasa. Pribadi kreatif biasanya memiliki rasa humor yang tinggi, dapat melihat beberapa masalah dari berbagai sudut, memiliki kemampuan untuk menciptakan kemampuan untuk menciptakan ide yang baru, keinginan-keinginan yang diimajinasikan, yang dituangkan menjadi berbagai penemuan, karya sastra ataupun seni (Anik Pamilu, 2007)

Para ahli psikologi perkembangan anak menguraikan beberapa ciri kreativitas pada anak sebagai berikut : memiliki dorongan rasa ingin tahu tinggi, sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, bebas mengajukan pendapat akan tetapi fokus, mempunyai rasa keindahan, menonjol dalam satu bidang seni, mempunyai pandangan sendiri dan dapat mengungkapkannya serta tidak mudah terpengaruh orang lain (Etty, 2003 dalam Mubiar Agustin, 2008).

Faktor pendorong kreativitas seseorang dapat timbul oleh kesukaran yang menantang. Hal tersebut sesuai dengan pertanyaan bahwa tanpa kesukaran tidak akan pernah ada kreativitas (wahyudin, 2007). Disamping suatu kesukaran sebagai pendorong kreativitas, ada beberapa faktor lain yang menentukan kreativitas seorang anak adalah kedekatan emosi, kebebasan dan respek, menghargai prestasi dan kreativitas (Anik Pamilu, 2007).

Piaget melakukan penelitian longitudinal melalui pengamatan tentang perkembangan intelektual pada ketiga anaknya. Pada tahap selanjutnya Piaget juga melakukan riset pada ribuan anak lainnya. Piaget mengatakan bahwa intelegensi anak berkembang melalui suatu proses *active learning*, para pendidik hendaknya mengimlementasikan *active learning* dengan cara memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan yang dapat mengoptimalkan penggunaan seluruh panca indera anak.

D. Keterampilan Motorik Anak Usia Dini

Motorik merupakan terjemahan dari kata motor yang artinya “dasar mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak”. Gerak (*movement*) adalah suatu aktivitas yang didasari oleh proses motorik. Proses motorik ini melibatkan sebuah sistem pola gerakan yang terkoordinasi (otak, saraf, otot, dan rangka) dengan proses mental yang sangat kompleks, yang disebut sebagai proses cipta gerak.

Motorik merupakan salah satu perkembangan anak yang berhubungan dengan perkembangan fisik yang mencakup keterampilan motorik kasar (otot besar) dan motorik halus (otot kecil). Menurut Elizabeth Hurlock (1978), “Perkembangan Motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi.” Berdasarkan teori di atas, indikator dari keterampilan anak usia dini antara lain (1) perubahan bentuk badan (2) perubahan otot (3) pertumbuhan tulang (4) penambahan kemampuan motorik kasar (5) perbedaan jenis kelamin dalam perkembangan motorik kasar (6) perubahan dalam ukuran badan (7) pengaruh hormon dalam perkembangan fisik (8) pertumbuhan fisik yang tidak sesuai.

Beberapa faktor yang mempengaruhi motorik anak yang menyebabkan perbedaan individual antara anak yang satu dengan yang lain menurut Endang (2007) yaitu : (a) sifat dasar genetik atau faktor pembawaan (b) keaktifan janin dalam kandungan (c) kondisi prenatal yang menyenangkan, khususnya kondisi ibu dan gizi makanannya (d) proses kelahiran apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motoriknya (e) cacat fisik akan memperlambat perkembangan motorik anak (f) kondisi proses lahir berkaitan dengan kondisi lingkungan sekitar yang dapat menghambat atau mempercepat laju perkembangan motorik (g) ada tidaknya rangsangan, dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan semua anggota tubuh.

Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil (halus) serta memerlukan koordinasi yang cermat. Menurut Elizabeth B. Hurlock (1978), menyebutkan bahwa motorik halus adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Hal ini dapat diperoleh dari pengalaman langsung, maupun pencarian berbagai informasi. Berbagai bentuk gerakan yang melibatkan motorik halus di antaranya adalah menggunting, menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok-balok, dan sebagainya. Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kemampuan motorik halus adalah (1) perkembangan kecerdasan (2) bakat (3) kesiapan dan kesempatan belajar (4) pembimbingan (5) motivasi (6) rangsangan dari lingkungan dan (7) pendidikan jasmani.

Menurut Milestone dalam Gronlund (2001), perkembangan motorik halus pada anak usia empat dan lima tahun adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk anak usia empat tahun antara lain (a) menyusun pluzze dengan potongan sedikit, meronce, bermain playdough dan lainnya (b) menuang air dan pasir ke dalam wadah kecil (c)

membangun struktur balok yang kompleks (d) menggambar orang paling sedikit empat bagian (e) memakai baju tanpa bantuan orang lain.

2) Untuk anak usia lima tahun antara lain (a) menyusun pluzze dengan jumlah yang lebih banyak, menggunakan permainan berukuran kecil dengan mudah (b) menyusun struktur dengan balok tiga dimensi (c) menggambar orang dengan pola geometri (d) menulis nama pertama nama dan menulis beberapa huruf secara kasar atau belum rapi tetapi terbaca orang dewasa (e) menggunakan alat-alat potong tanpa bantuan orang lain (f) memakai baju dengan mudah dan mengikat tali sepatu dengan sedikit bantuan orang dewasa.

Dalam pelaksanaan aktivitas motorik halus, anak melakukan gerakan yang sudah dikuasainya berulang-ulang (*repetition*). Untuk mengembangkan kemampuan anak dibutuhkan sesuatu untuk membantu anak berfokus (*decenter*). Apabila anak mengalami kesulitan dalam menggerakkan sendi terkecilnya, maka anak dapat dilatih untuk menggunakan sendi yang lebih besar.

Motorik kasar berkaitan dengan aktivitas fisik/jasmani dengan menggunakan otot-otot besar, seperti otot lengan, otot tungkai, otot bahu, otot punggung dan otot perut yang dipengaruhi oleh kematangan fisik anak. Motorik kasar dilakukan dalam bentuk berjalan, berjinjit, melompat, meloncat, berlari dan berguling. Perkembangan motorik setiap individu berbeda-beda ada yang cepat ada yang lambat dan perbedaan ini dipengaruhi oleh perbedaan jenis kelamin (*gender*).

Pertumbuhan anak diikuti oleh pertumbuhan otot, rangka, sistem syaraf dan perkembangan kepribadian. Sistem rangka dan otot sangat mempengaruhi kemampuan motorik anak dalam melakukan suatu tugas. Sistem otot merupakan rangkaian kelompok otot besar dan kecil yang mempunyai tugas bergerak sesuai dengan rangsangan (*stimulus*) yang dilihat oleh

manusia dan direspon oleh sistem syaraf yang memerintahkan kelompok otot untuk bekerja melakukan tugas tertentu.

Tahap perkembangan motorik kasar berdasarkan usia (*milestones*) untuk anak usia 4-5 tahun seperti berjalan, berlari, berbelok dan melompat dengan baik, melompat, meniti, memanjat dan daya tahan fisik. Untuk anak usia 5-6 tahun seperti melompat dengan lincah dan cepat, gerakan koordinasi untuk berenang, naik sepeda, meniti, melompat, meloncat dan memanjat dengan baik (Gronlund,2001).

Perkembangan motorik mengarah pada perkembangan pengendalian gerakan jasmani melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi (Elizabeth B. Hurlock, 1978: 150). Lebih lanjut Hurlock menyebutkan bahwa sebagian tugas perkembangan anak yang paling penting dalam usia TK dan dalam tahun-tahun permulaan sekolah, terdiri atas perkembangan motorik yang didasarkan atas penggunaan kumpulan otot yang berbeda secara terkoordinasi.

Perkembangan motorik menurut Corbin (1980) adalah kebugaran jasmani. Sebagai aspek yang merupakan gerak dasar dapat mengembangkan kemampuan fisik anak, khususnya berhubungan dengan kebugaran jasmani. Kemampuan gerak anak dapat berkembang dan meningkat apabila aspek-aspek merupakan gerak dasar anak yang dikembangkan sejak dini. Berikut adalah aspek-aspek yang berhubungan dengan kesehatan (*health-related aspects*) dan kebugaran jasmani (*motor fitness aspects*) yang dapat diberikan di TK (Corbin,1980) adalah (1) kekuatan (2) daya tahan (3) kecepatan (4) keseimbangan (5) koordinasi (6) kelincahan (7) waktu reaksi (8) power (9) ketepatan.

Rangkaian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak merupakan dasar yang harus dilakukan dengan cermat dan benar. Apabila gerak yang dilakukan kurang benar akan mengarah

pada dasar pembentukan otomatisasi gerak yang salah. Guru dan orang tua harus memberikan perhatian terhadap aktivitas gerak anak di sekolah maupun di rumah.

Aktivitas motorik kasar yang dilakukan anak dalam bentuk kegiatan fisik atau jasmani sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangannya. Untuk kelompok A, anak dapat melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan, keseimbangan dan kelincahan. Untuk kelompok B, anak diharapkan mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan, keseimbangan, kelincahan dan melatih keberanian. Aktivitas fisik yang dirancang dapat dimodifikasi tetapi tidak boleh menyimpang dari kompetensi yang ingin dicapai yang disesuaikan dengan kurikulum yang disusun oleh Depdiknas.

Keterampilan gerak setiap anak tidak sama, misalnya lokomotor berjalan, yang perlu diperhatikan adalah langkah kaki (*footwork*), gerak pinggul (*hip action*) dan gerak lengan dan tangan (*arm action*), gerakan berlari (*running*) dan lompat, loncat (Orbin,1980). Contoh aktivitas lompat jauh melalui tiga tahapan gerak yang dilakukan oleh anak.

Menurut Fitts dan Posner menyatakan fase belajar gerak keterampilan dibagi menjadi tiga fase yaitu :

1. Fase Kognitif, sebagai fase awal dalam belajar gerak keterampilan dengan perubahan anak menjadi tahu tentang gerakan yang dipelajari. Informasi yang disampaikan pada anak bersifat verbal dan visual.
2. Fase Asosiatif, yaitu gerakan yang dipelajari secara berulang-ulang mengalami perbaikan dan menjadi lancar. Dengan mengetahui kesalahan anak dapat melakukan gerakan berulang-ulang sampai menjadi gerakan yang utuh dan benar.

3. Fase Otonomus, gerakan fase ini gerakannya sudah benar dan keterpaduan beberapa gerak menjadi satu kesatuan, kesalahan sangat minimal sehingga menjadi gerak yang otomatis (Richard A, Magill, 1980)

Dari ketiga fase tersebut, pembelajaran gerak fisik bagi anak TK masuk fase pertama (fase kognitif). Pada fase ini anak mencermati informasi dari guru dan bahasa yang digunakan mudah dimengerti anak. Kegiatan pembelajaran aktivitas gerak fisik/motorik difokuskan dan mampu mengembangkan kelenturan otot, keseimbangan dan koordinasi. Dalam konsep pengembangan dasar kemampuan untuk belajar gerak (*motor educability*) bahwa anak perlu dilibatkan dalam aktivitas gerak untuk meningkatkan kemampuan motorik seperti kekuatan, kecepatan, kelincahan, keceriaan, kejujuran.

Pengembangan kemampuan motorik kasar anak dikembangkan melalui bentuk permainan. Bentuk permainan yang dapat mengembangkan aspek kesehatan dan kebugaran jasmani meliputi kekuatan, daya tahan kordiorespirasi (jantung dan paru-paru) dan kardiovaskuler (jantung dan sirkulasi darah), kecepatan, kelincahan, keseimbangan, ketepatan dan bentuk permainan lainnya.

Pengembangan alat motorik kasar dapat menggunakan alat bermain yang berada di luar kelas atau halaman antara lain : (1) bak pasir dan kelengkapannya (2) bak air dan kelengkapannya (3) papan luncur, perosotan (4) papan jungkitan (5) ayunan (6) papan titian (7) sepeda roda dua atau roda tiga (8) otopet (9) tangga majemuk (10) jembatan goyang (11) terowongan ban bekas (12) panjatan dari jala dan (13) bola dunia serta (14) bola berbagai ukuran.

Persyaratan alat bermain untuk anak usia dini sebagai alat pembelajaran harus tepat, sesuai dan memiliki keserasian ukuran (proporsional) dengan ukuran tinggi, berat tubuhnya,

bentuknya disesuaikan dengan ukuran standart. Alat bermain yang digunakan harus memiliki aspek edukatif artinya disesuaikan dengan kurikulum dan didaktik metodik disesuaikan dengan perkembangan anak. Tehnik alat bermain harus yang mudah dalam pemakaiannya, aman dan tahan lama. Alat bermain harus memiliki estetika artinya memiliki keserasian ukuran, warna yang menarik perhatian anak dan kerapihan selalu dijaga. Dengan ketiga aspek tersebut agar anak didik tertarik untuk menggunakan alat bermain yang ada, sehingga termotivasi proses belajar mengajar melalui bermain di TK.

Alat bermain di luar kelas sebagai sumber belajar dan memiliki prinsip-prinsip yang sesuai dengan tujuan pendidikan meliputi : (a) aman dan tidak membahayakan bagi anak (b) sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan sarana pendidikan memenuhi unsur keindahan dan kerapian (c) menarik menyenangkan dan tidak membosankan (d) dapat digunakan secara individu, kelompok atau klasikal (e) dapat menimbulkan imajinasi dan mengembangkan kreativitas anak (Depdiknas, 2005).

Fungsi alat bermain adalah mengembangkan kemampuan gerak (motorik) anak untuk pertumbuhan dan perkembangan serta kesehatannya. Fungsi tersebut adalah : (1) memperkenalkan hidup sehat sejak dini (2) mengembangkan kemampuan motorik kasar (3) meningkatkan kesegaran jasmani (4) memperkenalkan gerakan yang indah melalui irama music (5) melatih keterampilan gerak dan berpikir anak (6) membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak (7) meningkatkan perkembangan emosional anak (8) meningkatkan perkembangan social anak (9) menanamkan nilai-nilai sportivitas.

E. Media dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Media dan kemajuan teknologi mempunyai pengaruh yang besar terhadap pendidikan. Sebagai contohnya penggunaan computer dan internet telah mempengaruhi proses pembelajaran sampai saat ini. Perubahan dalam pembelajaran sangat esensial dan guru sebagai fasilitator memiliki kewenangan untuk menguji media dan teknologi yang digunakan dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan. Anak belajar sepanjang waktu, dengan belajar akan memperoleh pengetahuan, keterampilan dan pengembangan tingkah laku sebagai interaksi dengan berbagai fasilitas fisik, psikologi, metode, media dan teknologi. Dengan demikian belajar adalah proses seleksi, pengaturan dan penyampaian pesan kepada lingkungan.

Teori belajar dan desain pembelajaran dapat menciptakan model-model yang berhubungan dengan kemampuan anak dalam menerima informasi, memprosesnya dan memanipulasi informasi yang diperolehnya. Sebagai contohnya : menciptakan suatu kemampuan yang disebut kemampuan memori jangka panjang dan memori jangka pendek , dimana memori yang didapat siap disimpan dalam memori jangka panjang. Penganut kognitivistik memiliki persepsi yang luas terhadap proses belajar yang independent , maka kemampuan anak untuk menggabungkan informasi dan keterampilan dalam memori panjang untuk mengembangkan strategi kognitif.

Jean Piaget mengilustrasikan bahwa psikologi kognitif memperlihatkan proses mental individual digunakan untuk merespons lingkungannya. Piaget membagi konsep-konsep perkembangan mental menjadi tiga bagian yaitu : *schemata* (kerangka) , *assimilation* (asimilasi) dan *accommodation* (akomodasi) :

1) *Schemata* : merupakan struktur mental individu yang mengorganisir lingkungan. Skemata digunakan untuk mengidentifikasi, berproses dan menyimpan informasi yang masuk dapat digunakan untuk mengklasifikasikan informasi yang spesifik dan pengalaman. Anak kecil

membedakan cirri-ciri antara ayah dan ibunya , kemudian mengerti perbedaan yang bervariasi. Perbedaan ini berdasarkan pengalaman yang mengarahkan pada perkembangan sketmata.

2) *Asimilation* adalah proses kognitif pada peserta didik dalam mengintegrasikan informasi dan pengalaman baru kedalam sketmata.

3) *Accomodation* merupakan proses memodifikasi sketmata yang ada ketika berhadapan dengan konsep baru atau pengalaman baru anak akan berusaha melakukan asimilasi kedalam sketmata yang ada. Ketika terjadi ketidakcocokan akan ada dua tanggapan yaitu (a) anak menciptakan skema yang baru dimana stimulus sudah ditetapkan (b) skemata yang ada dapat dimodifikasi sehingga stimulus yang baru akan cocok. Kedua proses tersebut merupakan bentuk akomodasi dan sketmata akan meningkat sepanjang waktu dalam pengalaman belajar.

Konstruktivisme merupakan gerakan yang berkembang jauh melebihi keyakinan kognitivistis. Konstruktivisme mempertimbangkan keterlibatan anak dalam memakai pengalaman sebagai inti dari pembelajaran. Konstruktivistik bahwa anak menciptakan interpretasi sendiri didunia informasi. Konstruktivisme mengatakan bahwa anak meletakkan pengalaman belajar dengan pengalamannya sendiri dan tujuan pembelajaran anak dapat menginterpretasikan informasi dengan pemahaman sendiri. Belajar yang efektif terjadi ketika peserta didik terlibat dalam tugas-tugas autentik yang berhubungan dengan konteks-konteks yang bermakna. Kemudian ukuran terakhir dari pembelajaran berbasis pada kemampuan anak dalam menggunakan pengetahuan untuk memfasilitasi, cara berpikir dalam kehidupan sehari-hari.

Psikologi sosial merupakan tradisi lain yang sudah dibentuk dalam proses belajar mengajar. Dampak dari psikologi sosial dapat dilihat dari kegiatan yang dilakukan dalam kelas,

dalam kelompok besar dan kelompok kecil maupun belajar mandiri. Dalam pembelajaran meningkatkan aktifitas belajar anak dan membantu peningkatan kompetensi dari kelompok belajar dalam satu kelas.

Pendekatan pembelajaran merupakan penyusunan informasi dan lingkungan sekitar untuk memudahkan proses pembelajaran. Menurut Gagne menjelaskan bahwa pembelajaran sebagai seperangkat peristiwa eksternal bagi anak yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran internal. Sedangkan lingkungan tidak hanya sekedar tempat belajar tetapi juga teknologi, metode dan media yang diperlukan untuk memperoleh informasi serta memandu anak dalam belajar. Sementara penganut behavioris menekankan pada kontrol eksternal bagi setiap perilaku anak, kognitif menekankan kontrol internal atau mengendalikan seluruh proses mental anak. Perbedaan ini mempengaruhi bagaimana media dirancang dan digunakan.

Pengajaran yang terprogram diperkenalkan materi yang akan disampaikan, metode maupun media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Rancangan pengajaran berdasarkan psikologi kognitif sedikit tersusun daripada psikologi behavior. Dalam belajar anak menggunakan strategi kognitifnya sendiri dan guru memotivasi anak untuk dapat berintegrasi dengan teman yang lain sehingga masalah dapat diatasi dan berperilaku kreatif. Kognivistik tidak membatasi pembelajaran anak untuk menampilkan behaviornya, mereka belajar dari apa yang diekspresikan secara langsung. Kognivistik menyediakan lingkungan yang kaya akan pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menciptakan pemahaman sendiri melalui berbagai macam media dan teknologi.

Pembelajaran yang menggunakan pendekatan elektik dapat menjadi solusi dalam memilih pembelajaran yang sesuai, praktek- praktek pembelajaran yang berhasil memiliki ciri yang didukung oleh berbagai perspektif yaitu

- 1) partisipasi aktif (*active participation*) terjadi ketika anak dapat memaknai tugas yang diterimanya dan berinteraksi dengan tugas tersebut
- 2) praktek (*practice*) dalam proses belajar memerlukan lebih dari satu pparan untuk mencapai intinya yaitu berlatih dan melaksanakan secara langsung khususnya dalam berbagai konteks dapat menunjukkan rata-rata kemampuan memori dalam menerapkan kemampuan baru, keretampilan baru atau perilaku yang baru.
- 3) perbedaan individu (*individual defferencis*) berbagai macam bentuk kepribadian anak , bakat , pengetahuan suatu obyek , metode yang efektif memungkinkan mengalami kemajuan yang berbeda bahkan berpartisipasi dalam aktivitas berbeda pula
- 4) umpan balik (*feedback*) anak dituntut untuk mengetahui apakah pemikirannya berada pada jalur yang benar atau tidak, guru memberikan umpan balik setelah memeriksa pekerjaan anak
- 5) kontek nyata (*realictic contexts*) kecenderungan mengingat dan menerapkan pengetahuan disampaikan dalam bentuk dunia nyata , pembelajaran hafalan mengantar untuk mengetahui sesuatu tetapi tidak diterapkan dalam kehidupan nyata
- 6) interaksi social (*social interaction*) terjadi interaksi dengan guru dan teman kelompok yang ada dan mampu menyediakan dorongan pendidikan dengan baik.

Guru dalam pembelajaran memperlakukan anak sebagai manusia , perlu dihormati , memotivasi dengan bantuan media dan teknologi dalam pembelajaran. Yang penting media teknologi yang digunakan ditampilkan dibimbing dalam menggunakannya juga media dalam lingkungan sekitar sekolah juga sebagai media pembelajaran , dimana anak aktif dan berpartisipasi secara langsung sehingga apa yang mereka dapatkan akan bertahan lama dalam benak mereka. Dalam proses belajar mengajar guru menggunakan media realia , yang berpengaruh pada peningkatan kreativitas dan keterampilan motorik anak. Dengan media yang

telah dikenal anak , dapat menstimulus anak agar lebih kreatif dan termotivasi untuk lebih bereksplorasi dengan lingkungannya dengan berbagai gerakan yang lebih bervariasi.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak dan mempermudah anak memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Menurut Jerome S Bruner bahwa anak sebagai peserta didik dalam belajar melalui tiga tahapan yaitu *enaktif* , *ikonik* dan *simbolik*. Tahap enaktif adalah suatu tahap dimana anak belajar dengan memanipulasi benda-benda konkrit. Tahap ikonik adalah suatu tahap dimana anak belajar dengan menggunakan gambar atau video . Sedang tahap simbolik adalah tahap dimana anak belajar dengan menggunakan simbol-simbol. Prinsip tahapan pembelajaran dari Jerome S Bruner dapat digambarkan dalam “Kerucut Pengalaman “ atau *“cone of experience”* yang ditemukan oleh Edgar Dale pada tahun 1946.



Gambar 1.1

Kerucut Pengalaman Edgar dale

Hal tersebut di atas didukung dengan pernyataan Kania (2006) dalam makalahnya yang berjudul “Stimulasi Tumbuh Kembang Anak” yang menyebutkan bahwa dalam menilai perkembangan anak dapat dipakai empat parameter diantaranya adalah :

- 1) Gerakan motorik kasar (berupa pergerakan rtubuhan sikap tubuh)
- 2) Gerakan motorik halus (berupa kemampuan anak dalam menggambar, memegang suatu benda dan lain-lain)
- 3) Bahasa (berupa kemampuan merespon suara , mengikuti perintah, berbicara spontan /banyak bertanya)
- 4) Kepribadian atau tingkah laku (berupa kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya)

Hampir sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Ine Nirmala (2006) dalam skripsinya yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Media Realia dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bentuk Geometri pada Anak Usia Dinik” telah memberikan gambaran bahwa media realia sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan anak dalam

mengenal bentuk sekaligus sekaligus tentang benda-benda disekitarnya. Berdasarkan beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, mengindikasikan bahwa media realia dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi potensi-potensi tertentu yang dimiliki oleh anak usia dini di Taman Kanak-Kanak. Jadi dapat dikatakan bahwa penggunaan media realia sangat perlu dilakukan karena berdampak pada peningkatan kreativitas dan keterampilan motorik anak usia dini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

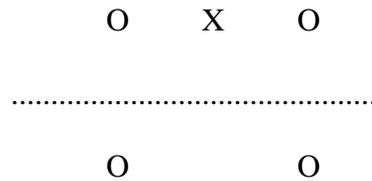
Menurut Saud (2007:2), “Metode penelitian (*research methods*) yaitu cara-yang digunakan oleh peneliti dalam merancang, melaksanakan, mengolah dan menarik kesimpulan berkenaan dengan masalah penelitian tertentu.” Sedangkan menurut Sugiono (2009:2), metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat dikatakan bahwa pada dasarnya metode penelitian adalah sebuah kegiatan untuk merancang, melaksanakan, dan mengolah data yang dilakukan secara ilmiah (memiliki ciri-ciri keilmuan yang meliputi rasional, empiris, dan sistematis).

Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan nonequivalent group pretest-posttest. Schumacher (2001:590) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen merupakan *“research in which the independent variabel is manipulated to investigate cause-and-effect relationships between the independent and dependent variable”* (penelitian dengan variabel yang independen digunakan untuk mengetahui hubungan sebab dan akibat diantara variabel bebas dan variabel terikat).

Adapun jenis desain dalam penelitian ini berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dipilih secara random, sebelumnya diberi perlakuan pre-test untuk mengetahui keadaan awal apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dalam pembelajaran diberi perlakuan dengan menggunakan media, sedangkan kelompok kontrol tidak ada perlakuan. Masing-masing kelompok diberikan pre-test semua, jika hasil pre-test baik, maka kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan dengan kelompok kontrol sebaliknya bila

hasil pre-tesnya rendah maka perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Sumber Stanley dan Campbell (1963:40)

Keterangan : X : Treatment/perlakuan

O kiri atas : pre-test sebelum diberi perlakuan pada kelompok
Eksperimen

O kanan atas : Post-test setelah diberi perlakuan pada kelompok
Eksperimen

O kiri bawah : Pre-test pada kelompok kontrol

O kanan bawah : Post-test pada kelompok kontrol

B. Prosedur Penelitian

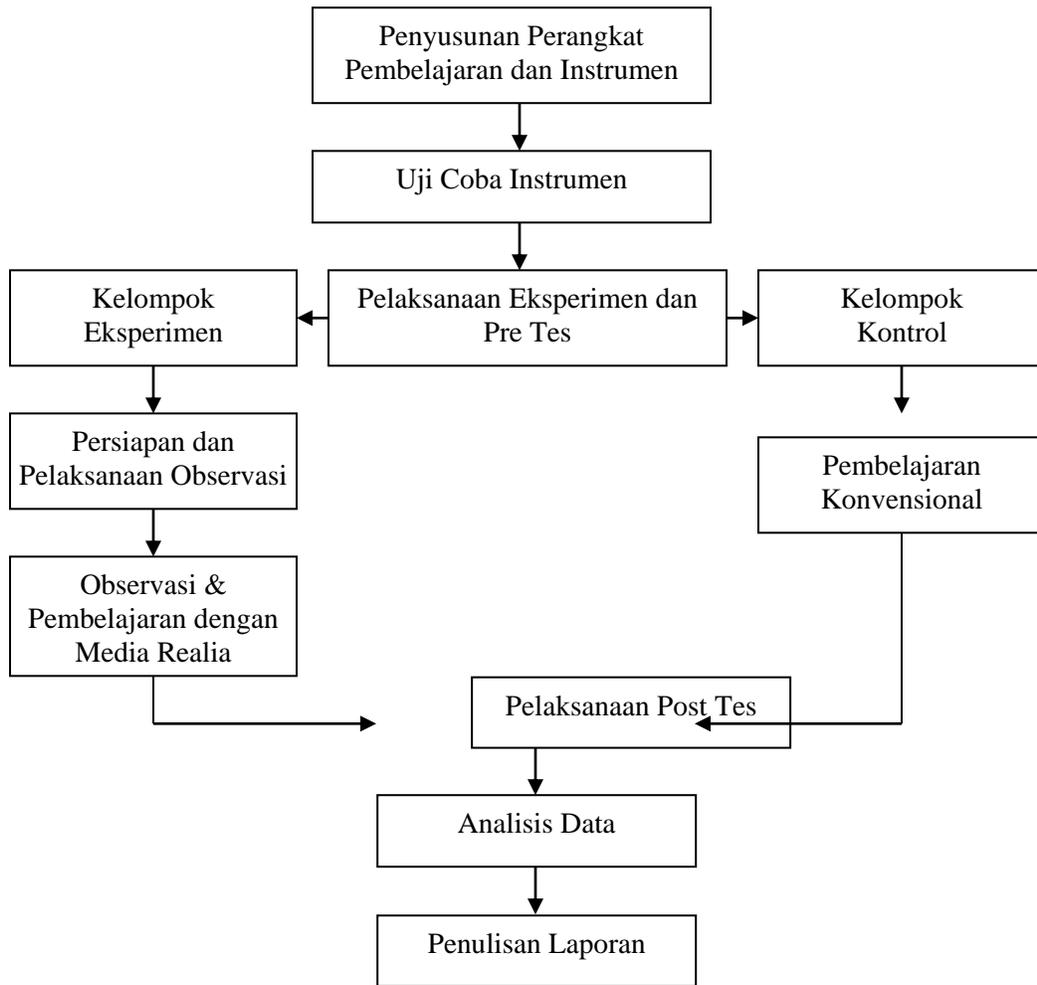
Pengembangan program dalam penelitian ini meliputi penyusunan skenario pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan pembelajaran/RKH, pelaksanaan pre-tes, pelaksanaan pembelajaran (perlakuan) dengan menggunakan media realia yang sudah dipersiapkan sebelumnya untuk kelas eksperimen kemudian kelas kontrol juga melaksanakan pre-tes dan pos-tes tanpa ada bantuan perlakuan dalam pembelajaran.

Untuk lebih jelasnya, berikut ini langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini adalah :

- 1) Secara acak dipilih dua kelas kemudian subyek yang terpilih masing-masing sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- 2) Memberikan pelatihan pada guru tentang pembelajaran dengan menggunakan media realia dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik anak usia dini. Pembelajaran dilakukan oleh guru dan peneliti sebagai observer dan parner guru.
- 3) Setiap kelompok diberikan pretes, lalu ditentukan nilai rata-rata (*mean*) dan standart deviasi dari tiap-tiap kelompok untruk mengetahui kesamaan tingkat penguasaan kedua kelompok.
- 4) Memberikan perlakuan kepada tiap-tiap kelompok . Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media realia , sedangkan pada kelas control diberikan pembelajaran secara konvensional.
- 5) Pemberian pretes pada kedua kelompok/
- 6) Menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan peningkatan kreativitas dan keterampilan motorik dengan pembelajaran yang menggunakan media realia.

Pengembangan desain pembelajaran dengan menggunakan media realia. Berikut ini adalah gambar diagram langkah-langklah penelitian yang dilakukan

Gambar Diagram Langkah-langkah Penelitian



C. Lokasi dan Subyek Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di TK Negeri Kabupaten Rembang. Untuk kelompok B ada dua kelas, satu kelas untuk kelas eksperimen dan kelas yang lain untuk kelas kontrol, yang masing-masing kelas berjumlah 30 anak. Dalam penggunaan populasi ini dilakukan dengan melalui total sampling berjumlah 30 anak untuk setiap kelasnya baik kelas eksperimen atau kelas kontrol. Adapun kriteria pemilihan populasi didasarkan pada :

- 1). Usia anak yaitu umur 5 tahun (Usia Kelompok B Taman kanak-kanak) di TK Rembang ada dua kelas.
- 2). Pembagian populasi pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah dengan perbandingan 30 : 30

Adapun subyek penelitian diambilkan anak-anak TK Negeri Rembang dari kelompok B yang jumlah kelasnya ada dua, dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3.1
Jumlah subyek penelitian

Kelompok	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki	Perempuan
Jumlah Subyek	10	15	12	13

D.Difinisi Operasional

Ada beberapa variable yang perlu mendapatkan pendifisian dalam penelitian ini yaitu

1. Pembelajaran dengan Media Realia (X)

Realia ini merupakan benda yang sesungguhnya, sebagai contoh matauang, tumbuhan,binatang yang tidak berbahaya,alam sekitarnya. Dengan memanfaatkan realia dalam pembelajaran, anak akan mendapat kesempatan lebih aktif dalam mengamati, mendiskusian, memanipulasi dan akhirnya sebagai alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berbagai potensi yang ada pada anak usia dini. Media realia merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada anak yang berupa benda-benda seperti biji-bijian yang ada disekitar sekolah

2. Peningkatan kreatifitas (Y1)

Kreativitas merupakan bidang kajian yang kompleks, menimbulkan berbagai pandangan. Kreativitas dapat diartikan dengan gagasan-gagasan orisinal, titik pandang yang berbeda dalam menangani masalah. Peningkatan kreativitas berarti upaya untuk mempengaruhi perubahan secara progresif pada anak, sehingga mampu mengemukakan ide atau gagasan yang orisinal yang diaktualisasikan dengan karya baru dan berbeda dengan yang sudah ada. Definisi kreativitas dalam penelitian ini adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan atau karya nyata, baik dalam bentuk berpikir kreatif maupun ciri-ciri afektif.

3. Keterampilan Motorik (Y2)

Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf dan otot yang berkoordinasi dan perkembangan refleksi. Keterampilan motorik yang berkoordinasi baik maka otot akan mempunyai peran yang besar. Cronbach (Hurlock,2010) mendefinisikan bahwa keterampilan dapat diuraikan sebagai gerakan yang otomatis, cepat dan akurat. Pelaksanaan selalu terlatih dan berkesinambungan.

Perkembangan keterampilan motorik merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan pribadi secara keseluruhan. Elizabeth Hurloch (Yusuf,2002) memberikan beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik bagi perkembangan individu yaitu :

- a) Keterampilan motorik anak usia dini dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, seperti merasa senang memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat bantu mainan yang lain.
- b) Keterampilan motorik anak usia dini pada kondisi bulan pertama dalam kehidupan tidak berdaya (*helplessness*) ke kondisi yang bebas tidak bergantung (*independence*),

anak bergerak dari satu tempat ketempat yang lain dan berbuat sesuatu untuk menunjang rasa poercaya diri (*self confidence*).

- c) Keterampilan motorik anak usia dini dapat menyesuaikan diri denganb lingkungan sekitarnya dan dalam proses belajar dilatih menulis, membaca berhitung dan menggambar.
- d) Perkembangan motorik sangat penting bagi perkembangan kepribadian anak (*self concept*), motorik merupakan salah satu perkembangan fisik yang mencakup keterampilan motorik kasar dan motorik halus.

E. Instrumen Penelitian.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu validitas dan reliabilitas (Arikunto, 2006). Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalitan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarah responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu (Arikunto, 2006).

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan porting yaitu validitas dan reliabilitas (Arikunto, 2006).

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Sebuah dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variable yang diteliti secara tepat.

Realibilitas menunjukpada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tedensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban tertentu (Arikunto,1998). Instrumn yang dapat dipercaya atau reliable dapat menghasilkan data yang dipercaya juga dan instrumen penelitian terlampir. rmenggunakan skala rating 1-3 , dengan kategori sebagai berikut : skala 1 untuk anak yang kurang mampu , skala 2 untuk anak yang mampu dan skala 3 untuk anak yang mahir.

Adapun uraian instrument penelitian ini dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 3.2

PENINGKATAN KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN MOTORIK ANAK USIA DINI

- 1. Nomor :
- 2. Nama Anak :
- 3. Jenis Kelamin : L / P
- 4. Kelompok : B
- 5. Minggu : 4

NO	PERTANYAAN	ALTERNATIF JAWABAN		
		1	2	3
A	MOTORIK KASAR			
1	Berjalan di atas titian dengan bantuan			
2	Berjalan di atas titian tanpa bantuan			
3	Berlari sambil melompat dengan bantuan			
4	Berlari sambil melompat tanpa jatuh			
5	Berjalan lurus membawa kelereng di atas sendok tanpa jatuh			
6	Berlari sambil melompati keset dengan betul			
7	Menggulingkan bola dengan satu tangan			
8	Menggulingkan bola dengan dua tangan			
B	MOTORIK HALUS			
1	Menggambar bebas tentang keluarganya sendiri			
2	Mencocok gambar tempat sampah dengan rapi			
3	Mencocok gambar bebas sesuai keinginan anak			
4	Menggambar salah satu alat dapur			
5	Melukis gambar tertentu dengan kuas			
6	Melukis bebas dengan bulu ayam			
7	Bermain balok sesuai dengan petunjuk			
8	Bermain balok sesuai dengan keinginan sendiri			
9	Menyanyi lagu tertentu sambil bermain musik			
10	Menyanyi bebas sambil bermain musik			
11	Membentuk buah jeruk dengan plastisin			
12	Membuat bentuk buah bebas dengan tanah liat atau plastisin			
13	Menggambar ayah dan kakak laki-laki			
14	Menggambar ibu dan adik perempuan			

NO	PERTANYAAN	ALTERNATIF JAWABAN		
		1	2	3
15	Mengkombinasikan warna dalam meronce dengan manik-manik			
16	Membentuk alat masak sederhana			
17	Membunyikan alat musik yang sudah dibuat			
C	KOGNITIF/KREATIVITAS			
1	Mengelompokkan benda sesuai dengan bentuknya			
2	Menghitung jumlah dari bentuk yang sama dan menulis lambang bilangannya			
3	Penjumlahan maksimal 20			
4	Memisahkan warna benda yang disediakan			
5	Mengurutkan warna benda mulai merah, hijau dan kuning			
6	Menyebutkan nama benda yang digambar			
7	Membilang benda yang dipegang dengan benar			
8	Menghitung gambar dengan benar			
9	Menghubungkan antara gambar dengan bilangan			
10	Mengisi botol kecil dengan biji-bijian sampai penuh dengan cepat			
11	Mengisi kotak kecil dengan pasir menggunakan sendok			
12	Membedakan tinggi teman satu dengan teman yang lain			
13	Membedakan teman yang gemuk dan kurus			
14	Menghubungkan antara gambar dan nama			
D	BAHASA/KREATIVITAS			
1	Dapat menceritakan diri sendiri			
2	Menjelaskan gambar keluarga yang diamati			
3	Menyebutkan alat-alat kebersihan			
4	Membaca koran tanpa bantuan alat pembesar			
5	Membaca koran dengan bantuan kaca pembesar			
6	Menyebutkan nama benda yang dipegang dengan benar			
7	Menceritakan gambar yang dilihatnya/ disediakan			
8	Menceritakan gambar yang dibuat sendiri			
9	Menulis dengan benar "Sayur mayur" "Makan nasi"			
10	Mengucapkan syair tentang keluargaku diiringi senandung lagunya			
11	Menceritakan gambar yang diamatinya			
12	Mengurutkan gambar berseri dengan benar			
13	Menceritakan gambar yang sudah diurutkan			

NO	PERTANYAAN	ALTERNATIF JAWABAN		
		1	2	3
14	Menjawab pertanyaan guru dengan benar			
15	Dapat menyebutkan anggota keluarga sendiri			
E	AFEKTIF			
1	Bersedia minta maaf jika melakukan kesalahan			
2	Membersihkan lingkungan kelas sendiri			
3	Menghargai hasil karya orang lain			
4	Bekerja sama dengan teman dalam mengerjakan tugas			
5	Menjawab pertanyaan guru dengan sopan dan benar			
6	Bermain peran sebagai tamu di rumah teman			
7	Berperan sebagai tuan rumah yang kedatangan tamu			
8	Menegur dan berjabat tangan dengan semua guru di sekolah			
9	Selalu berbuat baik dengan adiknya			
10	Bermain dengan teman selalu akur			
11	Selalu mendengarkan jika ada orang yang sedang berbicara			
12	Memberi contoh perbuatan yang benar			
13	Menunjukkan bentuk perbuatan yang salah			
14	Mengembalikan mainan di tempat semula			

Keterangan :

Alternatif Jawaban : 1 = Kurang Mampu
2 = Mampu
3 = Mahir

F. Proses Pengembangan

1) Uji Validitas Data

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu alat ukur. Untuk menguji validitas alat ukur, terlebih dahulu dicari harga korelasi antara bagian-bagian dari alat ukur secara keseluruhan dengan cara mengkorelasikan setiap butir alat ukur dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Untuk memperoleh koefisien korelasi tersebut, digunakan rumus korelasi *product-moment pearson*, yaitu :

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi

N = Jumlah Siswa

X = Skor item

Y = Skor total (Arikunto, 2002)

Untuk mengetahui apakah setiap butir dalam instrument itu valid atau tidak, dapat diketahui dengan cara mengkolerasikan antara skor media (X) dan skor kreativitas (Y) dengan criteria :

1. Bila Rhitung \geq Rkritis, maka butir instrument valid
2. Bila Rhitung $<$ Rkritis, maka butir in strumen tidak valid (Sugiyono,2009)

Dari hasil perhitungan untuk peningkatan kreativitas, diketahui bahwa korelasi ke 29 butir item dengan skor total ditunjukkan pada table berikut :

Tabel 3.3

Hasil Perhitungan validitas Instrumen Peningkatan Kreativitas

No	rhitung	rkritis	Keputusan
R1y	0,647	0,444	valid
R2y	0,482	0,444	Valid
R3y	0,438	0,444	Tidak val;id
R4y	0,545	0,444	valid
R5y	0,567	0,444	valid
R6y	0,556	0,444	valid
R7y	0,557	0,444	valid
R8y	0,484	0,444	valid

R9y	0,385	0,444	Tidak valid
R10y	0,467	0,444	valid
R11y	,576	0,444	valid
R12y	0,325	0,444	Tidak valid
R13y	0,482	0,444	valid
R14y	0,214	0,444	Tidak valid
R15y	0,502	0,444	valid
R16y	0,456	0,444	valid
R17y	0,422	0,444	Tidak valid
R18y	0,545	0,444	valid
R19y	0,589	0,444	valid
R20y	0,514	0,444	valid
R21y	0,467	0,444	valid
R22y	,576	0,444	valid
R23y	0,567	0,444	valid
R24y	0,556	0,444	valid
R25y	0,557	0,444	valid
R26y	0,484	0,444	valid
R27y	0,589	0,444	valid
R28y	0,514	0,444	valid
R29y	0,467	0,444	valid

Dari hasil perhitungan untuk keterampilan motorik, diketahui bahwa korelasi ke-25 butir item dengan skor total ditunjukkan pada table berikut :

Tabel 3.4

Hasil Perhitungan Pengujian Validitas Instrumen Keterampilan Motorik

No	rhitung	rkritis	Keputusan	No	rhitung	rkritis	Keputusan
R1y	0,647	0,444	valid	R1y	0,647	0,444	valid
R2y	0,482	0,444	Valid	R2y	0,482	0,444	Valid
R3y	0,438	0,444	Tidak valid	R3y	0,438	0,444	Tidak valid
R4y	0,545	0,444	valid	R4y	0,545	0,444	valid
R5y	0,647	0,444	valid	R1y	0,647	0,444	valid
R6y	0,482	0,444	Valid	R2y	0,482	0,444	Valid
R7y	0,438	0,444	Tidak valid	R3y	0,438	0,444	Tidak valid
R8y	0,545	0,444	valid	R4y	0,545	0,444	valid
R9y	0,482	0,444	Valid	R2y	0,482	0,444	Valid
R10y	0,438	0,444	Tidak valid	R3y	0,438	0,444	Tidak valid
R11y	0,545	0,444	valid	R4y	0,545	0,444	valid
R12y	0,647	0,444	valid	R1y	0,647	0,444	valid
R13y	0,482	0,444	Valid	R2y	0,482	0,444	Valid
R14y	0,438	0,444	Tidak valid	R3y	0,438	0,444	Tidak valid
R15y	0,545	0,444	valid	R4y	0,545	0,444	valid
R16y	0,647	0,444	valid	R1y	0,647	0,444	valid
R17y	0,482	0,444	Valid	R2y	0,482	0,444	Valid
R18y	0,438	0,444	Tidak valid	R3y	0,438	0,444	Tidak valid
R19y	0,545	0,444	valid	R4y	0,545	0,444	valid
R20y	0,545	0,444	valid	R4y	0,545	0,444	valid

R21y	0,647	0,444	valid	R1y	0,647	0,444	valid
R22y	0,482	0,444	Valid	R2y	0,482	0,444	Valid
R23y	0,545	0,444	valid	R4y	0,545	0,444	valid
R24y	0,647	0,444	valid	R1y	0,647	0,444	valid
R25y	0,482	0,444	Valid	R2y	0,482	0,444	Valid

2) Uji Realibilitas Data

Uji reabilitas mempersoalkan apakah instrument yang dipakai senantiasa menunjukkan hasil yang sama. Bila suatu alat dipakai dua kali mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relative konsisten, maka alat tersebut reliable.

Adapun rumus yang digunakan untuk menguikur reabilitas instrument adalah dengan rumus Sperman-Brown (tehnik belah dua) dengan menggunakan cara belah ganjil dan gelap.

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam uji realibilitas sebagai berikut :

- 1) Mengkolkerasikan skor belah pertama dengan skor belah kedua akan diperoleh harga r_{xy} (rumus korelasi productmoment)
- 2) Mencari indeks reabilitassoal dengan menggunakan rumus Sperman-Brown.

Instrumen dikatakan reliable jika memberikan hasil yang tetap apabila diteskan pada subyek yang sama, secara berkali-kali dari waktu kewaktu. Untuk mengetahui nilai realibilitas digunakan rumus Alpha (Suherman dan Sukjaya,1990) yaitu sebgai berikut:

$$R_{11} = \frac{2 \times R_{1/21/2}}{(1 + R_{1/21/2})} \quad \text{Atau} \quad R_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S1^2}{S1^2} \right)$$

Keterangan :

= Koefisien Reliabilitas / reabilitsilitas instrument

= Indek korelasi antara dua belah instrument

= Banyaknya butir soal (item)

= Jumlah varian skor setiap buitir soal

= Varian skor total

- 3) Menginterpretasikan r_{11} dengan drajat realibilitas untuk mengetahui tinggi atau rendahnya realibilitas instrument yang dibuat. Sebagai tolok ukur untuk menginterpretasikan derajat reabilitas suatu instrument dapat menggunakan batasan dari JP Guilford (Suherman dan Sukjaya, 1990), yaitu ditunjuk pada table berikut :

Tabel 3.5

Klasifikasi Interpretasi Derajat Realibilitas

Nilai r_{11}	Interprestasi
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi

Sumber J.P Guildford (Suherman dan Sukjaya, 1990)

Tabel 3.6

Realibilitas Instrumen Kreativitas

Cronbach;s Alpha	Cronbach;s Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0,742	0,881	17

Berdasarkan hasil perhitungan uji cobainstrumrn peningkatan kreativitas diperoleh koefisien realibilitas $r_{11} = 0,742$. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lembar lampiran.

Tabel 3.7

Realibilitas Instrumen Kreativitas

Cronbach;s Alpha	Cronbach;s Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0,742	0,928	21

Sedangkan hasil perhitungan uji coba instrument keterampilan motorik diperoleh koefisien realibilitas $r_{11} = 0,752$, hal ini berarti intrumen berada pada tingkat reabilitas tinggi. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lembar lampiran.

G. Tehnik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan dua instrument pengumpul data utama yaitu observasi dan studi dokumentasi. Sedangkan skala pengukuran dalam penelitian ini menggunakan skala ranting dengan perhitungan sebagai berikut :

- a) 3 = Mahir
- b) 2 = Mampu
- c) 1 = Kurang Mampu

1) Observasi

Lincoln dan Guba (Suherman dan Sukjaya,1990) menyatakan bahwa dalam kegiatan observasi ada beberapa hal yang harus dilakukan, yaitu : (1) menanggalkan teori sehingga pemahaman yang tidak terungkap dapat diliohat (2) berpegangan pada focus dan tujuan penelitian, yaitu mampu membedakan antaraobservasi kegiatan khusus atau minum dengan bantuan chelist (V) dan (3) menentukan kriteria dan standart pengumpulan data tentang sikap dan kepribadian anak dalam pembelajaran.

Observasi sendiri adalah melakukan pengamatan langsung ke obyek penelitian untuk melihat kegiatan yang dilakukan (Akon,2008). Sedangkan Lincoln dan Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks , suatu proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah pengamatan dan ingatan (Sugiyono,2008). Inti dari observasi adalah memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan tentang ,akma dan

sudut pandang, kejadian atau proses yang diamati (Alwasilah,2006). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa observasi tehnik atau cara mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlanmgsung. Kegiatan tersebut berkenaan dengan cara guru mengajar, siswa belajar, dan sebagainya. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif dan pengamat ikut membantu dalam pelaksanaannya.

2) Studi Dokumentasi

Untuk melengkapi data-data yang diperlukan peneliti melakukan kegiatan studi dokumentasi yang ada, baik kondisi sekitar sekolah, status pekerjaan orang tua, ekonomi, social dan lain sebagainya.

3) Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keterpahaman anak terhadap aktivitas yang diujikan oleh peneliti. Adapun tes yang diberikan kepada anak merupakan tes aktivitas, bukan tes tertulis. Tes yang diberikan berupa pretest dan postet

4) Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan perlakuan dalam penelitian ini disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran yng berlangsung di TK Pembina Kabupoaten Rembang sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti bersama guru menyusun rencana kegiatan harian sesuai dengan program sekolah, pembelajaran berlangsung selama 14 kali pertemuan. Sebelum poembelajaran dilakukan pretest terlebih dahulu pada kelompok eksperimen maupun kelompok control. Setiap p;ertemuan memerlukan waktu 150 menit dengan perincian 30 menit untuk kegiatan pembukaan, 60 menit untuk kegiatan inti, 30 menit untuk istirahat, 30 menit untuk kegiatan penutup. Membuat skenario pembelajaran dan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang dikembangkan oleh guru dengan topik kegiatan adalah Tema Lingkungan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada penelitian ini memaparkan hasil perhitungan dan pengolahan data yang sudah terkumpul melalui alat atau instrumen pengumpulan data . Data-data yang terkumpul diolah dengan bantuan SPSS , sehingga dihasilkan nilai-nilai yang akan menjawab pertanyaan dalam penelitian ini.

1. Pembelajaran dengan Media Realia

Pelaksanaan pembelajaran dengan media realia di TK Pembina Kabupaten Rembang melalui tahapan sebagai berikut :

- a) Menentukan tema pembelajaran dengan media realia.

Setelah menentukan topik atau tema kegiatan pembelajaran, tahap selanjutnya adalah (1)

Guru merancang tujuan dari kegiatan pembelajaran dengan media realia untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik anak usia dini (2)

Dalam penelitian ini menyesuaikan kegiatan yang sedang berjalan yaitu tema

Lingkunganku dengan sub tema anggota keluarga , rumah dan ciri-cirinya serta sekolah (rancangan mingguan)

- b) Menentukan rancangan kegiatan dengan media realia.

Rancangan berikutnya adalah membuat rancangan harian yaitu guru merancang tujuan

pembelajaran dengan media realia , adapun tujuan tersebut adalah meningkatkan

kreativitas dan keterampilan motorik anak usia dini serta kegiatan yang akan

dilaksanakan dalam kurun waktu satu minggu.

c) Pelaksanaan kegiatan.

Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan rancangan guru yang sudah disiapkan selama satu minggu dengan berbagai macam kegiatan , anak diberikan kebebasan memilih kegiatan yang disiapkan guru . Dalam satu hari kegiatan awal , kegiatan inti mencakup empat dimana setiap harinya selalu berubah-ubah , misalnya area drama kegiatan mandiri tugasnya menyisir rambut , area seni tugasnya menggambar bebas, area matematika tugasnya mengelompokan gambar dengan diberi warna dan area bahasa tugasnya menentukan empat urutan kata dan ditulis dalam buku . Istirahat dan makan . Penutup kegiatan ini adalah anak berceritera atau bercakap-cakap dari kegiatan yang sudah dilakukan dan diakhiri dengan berdoa.

2. Hasil Pengolahan data Pembelajaran menggunakan Media Realia dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Pada sub bab ini akan dipaparkan hasil pengolahan data pembelajaran dengan media realia dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Pembina Rembang pada kelompok eksperimen sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran dengan media realia adalah sebagai berikut :

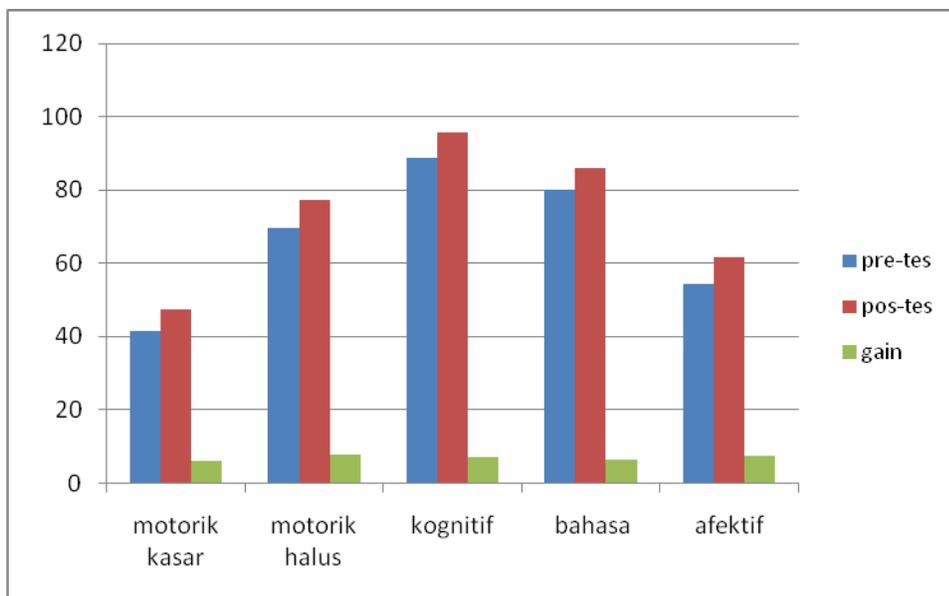
Tabel 4.1

Hasil Pretes dan Postes Peningkatan Kreativitas Kelompok Eksperimen

No	ASPEK	PRE-TES	POS-TES	GAIN
1	Motorik Kasar	37,4	57,6	20,2
2	Motorik Halus	78,0	98,6	20,6
3	Kognitif	45,7	69,3	23,6
4	Bahasa	63,4	89,3	25,9
5	Efektif	51,4	76,1	24,7

Dari data di atas diketahui bahwa pembelajaran dengan media realia pada anak usia dini di TK Pembina Kabupaten Rembang pada kelompok eksperimen secara umum mengalami peningkatan kelima aspeknya. Pada aspek motorik kasar ada peningkatan kreativitas sebesar 20,2%, sebelumnya 37,4% menjadi 57,6%. Pada aspek motorik halus meningkat sebesar 20,6% dari 78,0% menjadi 98,6%, aspek kognitif meningkat sebesar 23,6% dari 45,7% menjadi 69,3% sedang aspek bahasa mengalami peningkatan sebesar 25,9% dari 63,4% menjadi 89,3% dan aspek yang terakhir adalah aspek afektif ada peningkatan sebesar 24,7% dari 51,4% menjadi 76,1%. Jadi pembelajaran yang menggunakan media realia mengalami kenaikan disemua aspek dan rata-rata kenaikannya adalah diatas 20%, dengan media realia anak menjadi lebih kreatif , lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan guru. Uraian ini untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

D I A G R A M



Gambar 4.1

Data Pretes Postes Peningkatan Kreativitas pada Kelompok Eksperimen

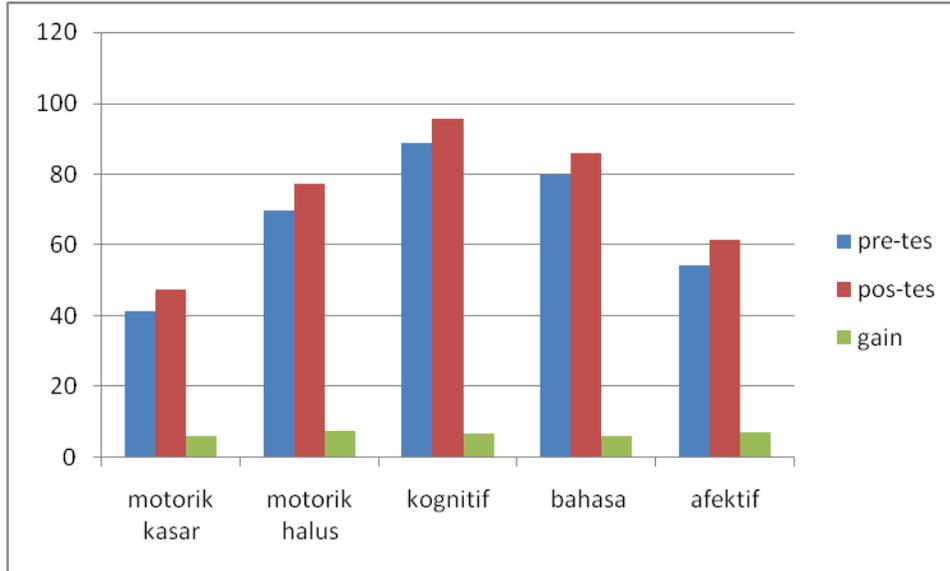
Tabel 4.2

Hasil Pretes dan Postes Peningkatan Kreativitas Kelompok Kontrol

No	ASPEK	PRE-TES	POS-TES	GAIN
1	Motorik Kasar	41,4	47,4	6,0
2	Motorik Halus	69,7	77,2	7,5
3	Kognitif	88,8	95,7	6,9
4	Bahasa	79,9	86,0	6,1
5	Efektif	54,4	61,6	7,2

Data diatas pembelajaran yang dilakukan secara konvensional tanpa ada bantuan media atau alat yang digunakan dalam pembelajaran kelompok kontrol. Hasil pembelajaran antara pretes dan postes ada kenaikan untuk setiap aspek , antara lain : aspek motorik kasar mengalami peningkatan sebesar 6,0% dari 41,4% menjadi 47,4% dan aspek motorik halus ada peningkatan sebesar 7,5% dari 69,7% menjadi 77,2% . Sedangkan aspek kognitif mengalami peningkatan sebesar 6,9% dari 88,8% menjadi 95,7% , aspek bahasa ada peningkatan sebesar 6,1% dari 79,9% menjadi 86,0% dan aspek yang lain adalah aspek afektif mengalami peningkatan sebesar 7,2% dari 54,4% menjadi 61,6% . Pembelajaran di kelas kontrol ada peningkatan juga walaupun sangat kecil untuk setiap aspek dalam proses belajar mengajar , rata-rata kenaikan dari semua aspek adalah sekitar 6% . Penjelasan pembelajaran untuk kelompok control ini dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini :

DIAGRAM 4.2



Gambar 4.2

Data Pretes Postes Peningkatan Kreativitas pada Kelompok Kontrol

B. Pembahasan Hasil Penelitian.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan membagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control. Sebelum ada perlakuan kedua kelompok diberikan pre-tes dengan tujuan untuk mengetahui keadaan awal apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pre-tes antara kedua kelompok tersebut tidak ada perbedaan secara signifikan, pada kelompok eksperimen dalam pembelajaran menggunakan media realia sedangkan kelompok kontrol tanpa media.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas akan dibahas temuan yang meliputi : (1) uraian deskripsi penerapan pembelajaran dengan media realita terhadap kreativitas anak usia dini, (2) uraian deskripsi penerapan pembelajaran dengan media realita terhadap keterampilan

motorik anak usia dini.(3) hasil uji hipotesis terhadap pengaruh media realia pada bpeningkatan kreativitas dan keterampilan motorik anak usia dini.

1) Diskripsi Penerapan Pembelajaran dengan Media Realia di Kelompok Eksperimen

Pembelajaran menggunakan media realia pada kelompok eksperimen dan ini dilakukan selama dua minggu dimana setiap pembelajaran menggunakan media realia sebagai alat bantu pembelajaran dalam bentuk nyata yang banyak didapatkan di lingkungan sekolah, dan akan dipaparkan kegiatan inti dari setiap pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Kegiatan awal guru memperkenalkan seluruh media atau bahan yang akan digunakan dan kegiatan inti guru menugaskan anak untuk mengelompokkan biji-bijian tersebut dengan cara tertentu. Setelah selesai guru menyuruh anak menempel biji-bijian pada kertas yang sudah disiapkan. Kegiatan akhir seluruh anak menempel sesuai dengan kreativitasnya masing-masing dengan media yang sudah diwarnai sesuai dengan benda yang sebenarnya.
- 2) Kegiatan inti pada pertemuan kedua terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu mengelompokkan bentuk, mewarnai bentuk,dan menyusun kepingan balok kayu bekas dan guru menjelaskan tugas kepada anak sehingga anak mampu berkreasi dengan bebas.
- 3) Kegiatan inti pada pertemuan ketiga terbagi ke dalam tiga kegiatan yaitu melipat (Koran atau kertas tertentu), menggunting dan menempel. Pada awal guru menyediakan media yang akan digunakan dan menjelaskan tugas yang akan dikerjakan anak.
- 4) Kegiatan ini terbagi menjadi dua kegiatan yaitu menggunting dan menjahit. Pada kegiatan awal guru menjelaskan semua bahan dan media yang digunakan. Guru memperkenalkan media yan g akan digunakan, selanjutnya guru menjelaskan cara yang dapat dilakukan anak dalam mengikuti pembelajaran.

- 5) Kegiatan ini terdiri dari tiga kegiatan yaitu meniru pola dengan menjiplak, menggunting dan dilanjutkan dengan menempel pola yang telah digunting pada lembar pekerjaan anak. Pada kegiatan awal guru memperkenalkan semua media yang digunakan dan memberi kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan secara bebas, dan guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengutarakan pendapatnya tentang kegiatan yang sudah dilakukan.
- 6) Pertemuan keenam dilakukan diluar ruangan, anak diberi kesempatan untuk berkreasi dengan lingkungan yang berbeda dengan dari hari-hari sebelumnya, kegiatan yang disediakan adalah rekreasi dan pertandingan. Anak diajak dilapangan dan dijelaskan media yang digunakan berupa alat permainan, anak melakukan tugas yang diterimanya selanjutnya anak memberikan pendapatnya secara bergantian.
- 7) Kegiatan ini hampir sama dengan pertemuan pertama hanya dengan media yang berbeda, anak diberi kebebasan memilih permainan. Guru meminta anak melaporkan hasil tugas yang sudah dilakukan .
- 8) Kegiatan ini pada pertemuan ini hampir sama dengan pertemuan kedua hanya medianya berbeda, guru menjelaskan media dan tugas yang akan diberikan dan anak mengerjakan. Sebelum anak diberi kesempatan bertanya tentang tugas yang akan dikerjakan kemudian selesai tugasnya anak menceritakan kembali apa yang sudah dilakukan secara bergantian.
- 9) Kegiatan pada pertemuan ini hampir sama dengan kegiatan pertemuan ketiga hanya medianya berbeda. Guru pada awal pertemuan memperkenalkan media yang akan digunakan, selanjutnya guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan anak. Setelah selesai guru memberikan kesempatan pada anak untuk berkreasi secara bebas.

- 10) Pertemuan ini hampir sama dengan pertemuan keempat, tetapi dengan media yang berbeda, menjelaskan bahan atau media yang akan digunakan. Guru memberikan tugas berbagai macam bentuk permainan yang dikerjakan oleh semua anak mengerjakan sesuai dengan pilihannya dan menunjukkan hasil mereka di depan kelas secara bergantian.
- 11) Kegiatan ini hampir sama dengan kegiatan ini pada pertemuan kelima, tetapi dengan bahan atau media yang berbeda. Guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan anak yaitu mencari pasangan antara gambar dan bilangan atau memasangkan, setelah selesai mengerjakan anak menyerahkan hasil kepada guru dan diperiksa guru kemudian setelah dinilai dikembalikan kepada anak.
- 12) Kegiatan ini pada pertemuan ini hampir sama dengan pertemuan keenam, hanya media atau bahan berbeda, hanya media atau bahan yang digunakan berbeda. Guru menjelaskan tugas yang akan diberikan pada anak diantaranya adalah karena anak berada di luar kelas anak disuruh mencari bunga atau tanaman, kemudian diamati dan menjelaskan benda yang didapatkan di sekitar sekolah. Guru mengatur anak yang akan menceritakan hasil yang didapat.
- 13) Kegiatan ini pada pembelajaran ini adalah meniup balon lalu dilepas apa yang akan terjadi, tugas berikutnya anak melukis bebas dengan menggunakan kuas. Anak diberi tugas memberikan tanda dengan huruf A atau B pada letak suatu benda dan tugas lain anak secara kelompok menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk yang utuh.
- 14) Kegiatan ini dalam proses belajar mengajar adalah mengelompokkan tiga bentuk bangun datar yaitu lingkaran, segitiga dan segiempat. Memberi tulisan nama pada gambar perabot kelas yang ada, Mengembangkan kreativitas anak melalui mencocok gambar yang ada kemudian menyanyi dengan berekspresi sesuai dengan lagu.

15) Kegiatan inti pada pembelajaran ini adalah membentuk bangunan dari balok sesuai dengan kreativitas anak sendiri, Belajar membuat model jumpitan, mengamati gambar berseri dan menceriterakan kembali. Mengurutkan bentuk pola mulai dari yang sederhana sampai pada yang kompleks sesuai dengan kreativitas anak usia dini

16) Kegiatan inti dalam proses belajar mengajar adalah mengelompokkan tiga bentuk bangun datar yaitu lingkaran , segitiga dan segiempat. Memberi tulisan nama pada gambar perabot kelas yang ada, Mengembangkan kreativitas anak melalui mencocok gambar yang ada kemudian menyanyi dengan berekspresi sesuai dengan lagu.

Dari penjelasan di atas bahwa setiap proses belajar mengajar selalu menggunakan media yang nyata semua kegiatan yang dilakukan sehingga anak usia dini sangat diperlukan media realia ini supaya tidak ada pengertian yang verbal. Pada proses belajar mengajar anak usia dini sangat diperlukan media yang akan membantu anak dalam memahami suatu konsep yang diajarkan guru. Guru memberikan petunjuk yang jelas tentang tugas yang akan diberikan sehingga anak dengan mudah melaksanakan tugasnya dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru memberikan kebebasan pada anak usia dini untuk memilih media yang disajikan oleh guru dalam mengerjakan tugasnya.

Kegiatan pembelajaran dengan media realia sangat penting dalam proses belajar mengajar anak usia dini dan peran guru sebagai fasilitator dalam menyampaikan informasi pada anak . Dengan media realia ini sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik anak usia dini. Meskipun demikian masih diperlukan kreativitas guru dalam menentukan media dan metode yang diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi anak usia dini.

2) Pembelajaran dengan Media Realia Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil pengolahan data yang dikemukakan sebelumnya bahwa pembelajaran yang menggunakan media realia, terbukti kreativitas anak usia dini mengalami peningkatan pada kelompok eksperimen dalam semua aspek . Pada aspek kognitif mengalami kenaikan sebesar 23,6% dari sebelum sebesar 45,7% dengan ada perlakuan dalam pembelajaran berubah menjadi 69,3%. Pada aspek bahasa ada kenaikan sebesar 25,9% dari sebelumnya 63,4% dengan diberi perlakuan dalam pembelajaran berubah menjadi 89,3%. Sedangkan aspek afektif meningkat sebesar 24,7% dari sebelumnya 51,4% dengan perlakuan pembelajaran mengalami kenaikan menjadi 76,1% .

Peningkatan dari setiap aspek jika diurutkan maka aspek bahasa yang paling tinggi sebesar 25,9% , kemudian aspek afektif sebesar 24,7% dan terakhir adalah aspek kognitif sebesar 23,6%.

3) Hasil Pembahasan Tentang Pembelajaran dengan Media Realia dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dikemukakan sebelumnya , setelah diterapkan pembelajaran dengan media realia di TK Pembina Kabupaten Rembang mengalami peningkatan pada kedua aspeknya. Pada aspek keterampilan motorik kasar mengalami peningkatan sebesar 20,2% , dari 37,4% menjadi 57,6%. Pada keterampilan motorik halus mengalami peningkatan sebesar 20,6% dari 78,0% menjadi 98,6% . Jadi keduanya mengalami peningkatan bisa dikatakan sama karena perbedaannya sangat kecil antara motori kasar dengan motori halus.

Dari data di atas dinyatakan bahwa pembelajaran sebelum menggunakan media dan pembelajaran yang menggunakan media bagi anak usia dini ada peningkatan kemampuan

motorik kasar dan motorik halus ini pada kelompok eksperimen dan tidak lupa bimbingan dari guru.

Dengan demikian berdasarkan hasil penelitian yang dibuktikan dengan data-data yang diperoleh, maka peneliti berpendapat bahwa penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media realia dapat mempengaruhi peningkatan kreativitas dan peningkatan motorik anak usia dini sangat penting untuk dilakukan, karena memberikan kesempatan pada guru untuk dapat berkreasi dalam pembelajaran dengan memilih dan menggunakan media yang dapat memotivasi anak untuk ikut serta dalam pembelajaran yang menyenangkan tanpa harus menggunakan media yang menuntut biaya mahal. Oleh karena itu penulis sebagai peneliti berharap pada peneliti berikutnya untuk dapat meningkatkan kualitas penelitian agar hasilnya lebih baik, dengan menggunakan berbagai metode yang lebih inovatif dan menggunakan populasi yang lebih banyak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Terdapat perbedaan peningkatan pada kreativitas anak yang memperoleh pembelajaran dengan media realia dengan anak yang memperoleh pembelajaran dengan metode konvensional. Hal ini dapat dilihat hasil pretes dan postes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Terdapat perbedaan peningkatan pada keterampilan motorik anak yang memperoleh pembelajaran dengan media realia dengan anak yang memperoleh pembelajaran dengan metode konvensional. Hal ini dapat dilihat hasil pretes dan postes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. Saran

1. Dengan dibuktikannya pembelajaran dengan menggunakan media realia dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik anak usia dini, maka model pembelajaran dengan menggunakan media realia dapat direkomendasikan untuk para guru-guru anak usia dini sebagai salah satu cara dalam menaikkan kreativitas dan keterampilan motorik pada anak usia dini di TK Negeri Kabupaten Rembang. Dengan pertimbangan bahwa media tersebut mudah didapatkan tanpa mengeluarkan biaya yang besar.

2. Pembelajaran dengan media realia pada penelitian ini difokuskan pada peningkatan keterampilan motorik dan kreativitas saja. Semoga peneliti berikutnya mengembangkan faktor lain yang dapat meningkan proses pembelajaran pada anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Arikunto,S.(2006), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek edisirevisi VI*
Jakarta: Rineka Cipta
- Anwar dan Achmad A (2007), *Pendidikan Anak Usia Dini*, Bandung, Alfabeta
- Brewer,Jo An(2007),*Introduction to Early Childhood Education Presscholl Throught Primary Grades*,
United States of Amerika: Pearson
- Depdiknas,(2002),*Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah*, Jakarta Dirjen Olahraga depdiknas,
Direktorat Olahraga Masyarakat
- Depdiknas (2003), *PAKEM di Taman Kanak-kanak*, Jakarta,Dirjen Mendikdasmen, Direktorat
Pendidikan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Depdiknas, (2008), *Pengembangan Kemampuan Motorik Halus di Taman Kanak-kanak*, Jakarta,
Departemen Pendidikan Nasional
- Depdiknas, (2008), *Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar di Taman Kanak-kanak*, Jakarta,
Departemen Pendidikan Nasional
- Hurlock E (2006), *Perkembangan Anak Jilid 1* (terjemahan oleh Meitasari Tjadrasa dan Muchlisoh
Zarkasih), Jakarta: Erlangga
- Moeslichatoen, (2004),*Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Rineka Cipta
- Munandar,U.(1995), *Dasar-dasar Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Depdikbud
- Munadi Y, (2008), *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta, Gaung Persada Press
- Nurihsan,J. (2007), *Perkembangan Peserta Didik*, Bandung:SPS UPI
- Sugiyono, (2009), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung:Alfabeta
- Syaefudin,S (2007), *Modul Metode Penelitian Pendidikan Dasar*, Bandung: Program Magester
Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia
- Sujiono,N.Yuliani, (2008), *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta, PT Indeks
- Supriyadi, D (1989), *Kreatifitas dan orang-orang Kreatif dalam L apangan Keilmuan*, Disertasi Doktor
pada IKIP Bandung. Tidak diterbitkan.
- Santrock.John W (2002), *Life-Span development (PerkembanganMasa Hidup)*, Terj. Jуда damanik dan
Ahmad Chusaeri edisi ke-5 .Jakarta , Erlangga
- Wibowo,B & Mukti,F.(1993), *Media Pengajaran*, Jakarta: Depdiknas

Lampiran 1 :

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
SEMESTER : I
TEMA : LINGKUNGAN

Hari/ Tanggal	Indikator		Kegiatan Pembelajaran	PNKKB	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
						Alat Penilaian	Nilai
Senin S = I M = IV H = 1 Tema : Lingkungan ku	NAM 4	- Menyebut ciptaan- ciptaan Tuhan	I. KEGIATAN AWAL (± 30 menit) - Berdoa, salam absensi - Berbagi pengalaman - Bercakap-cakap "Anggota keluargaku" - P. Tugas "Berjalan di atas papan titian"	Komunikatif Kerja keras	Gambar anggota keluarga Papan titian	Percakapan Unjuk kerja	
		FM 4					
	FM 36	- Menggambar bebas dengan berbagai media (kapur, arang dll)	II. KEGIATAN INTI (± 60 menit) ❖ Area Seni - P. Tugas "Menggambar keluargaku" ❖ Area Matematika - P. Tugas "Mengelompokkan bentuk geometri"	Kreativitas Tanggung jawab	Buku, kapur Bentuk geometri △○□○○ △ □△○○△ ○ = 5 □ = 2 △ = 4	Hasil karya Hasil karya	
	Kog 25	- Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri	❖ Area Drama - P. Tugas "Bermain peran sebagai anggota keluarga" ❖ Area Bahasa - P. Tugas "Posisi duduk anggota keluarga"	Komunikatif Tanggung jawab	Anak/ langsung Gambar anggota keluarga/ LKA	Unjuk kerja Unjuk kerja	
	Kog 12	- Memberi keterangan yang berhubungan dengan posisi/ keterangan tempat	III. ISTIRAHAT DAN MAKAN (± 30 menit) - Bermain	Kerja sama	Alat bermain, air, serbet,	Observasi	

Hari/ Tanggal	Indikator		Kegiatan Pembelajaran	PNKKB	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
						Alat Penilaian	Nilai
	SE 14	- Mau memberi dan meminta maaf	<ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan, makan bekal <p>IV. KEGIATAN AKHIR (± 30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab "Mau memberi dan meminta maaf pada anggota keluarga kalau berbuat salah" - Diskusi kegiatan sehari - Doa, pulang 	Komunikasi	bekal Anak, gambar	Percakapan	

Mengetahui
Kepala Sekolah

Rembang,
Guru Kelas

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
SEMESTER : I
TEMA : LINGKUNGAN KU

Hari/ Tanggal	Indikator		Kegiatan Pembelajaran	PNKKB	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
						Alat Penilaian	Nilai
Selasa S = I M = IV H = 2 Tema : Lingkungan ku	SE 3	- Bekerja sama dalam menyelesaikan tugas	<p>I. KEGIATAN AWAL (± 30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa, salam, absensi - Berbagi pengalaman - Bercakap-cakap "Membersihkan rumah" <p>- P. Tugas "Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh"</p> <p>II. KEGIATAN INTI (± 60 menit)</p> <p>❖ Area Seni</p> <ul style="list-style-type: none"> - P. Tugas "Mencocok gambar tempat sampah" 	Komunikasi Kerja keras Tanggung jawab	Sapu, tempat sampah, gambar Anak Gambar tempat	Percakapan Unjuk kerja Hasil karya	
	FM 9	- Berlari sambil melompat tanpa jatuh					
	FM 44	- Mencocok dengan pola buatan guru atau					

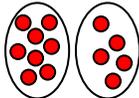
Hari/ Tanggal	Indikator		Kegiatan Pembelajaran	PNKKB	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
						Alat Penilaian	Nilai
	Kog 8 Kog 33 Bhs 13	ciptaan anak	buatan anak”		sampah, jarum cocok, lem 	Unjuk kerja	
		- Percobaan dengan magnet, mengamati dengan kaca pembesar	❖ Area IPA - P. Tugas “Melihat tulisan pada koran dengan kaca pembesar”	Rasa ingin tahu	Kaca pembesar, koran		
		- Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari 3 pola yang berurutan	❖ Area Matematika - P. Tugas “Urutan pola warna pada lingkaran merah-biru-hijau”	Tanggung jawab	Gambar, kelir    Merah Biru Hijau		
	- Menyebut nama benda yang diperlihatkan	❖ Area Bahasa - P. Tugas “Menggambar benda yang diperlihatkan (alat dapur)”	Tanggung jawab	Penggorengan sutil, pisau dll	Hasil karya		
	NAM 8	- Suka menolong teman dan orang dewasa	III. ISTIRAHAT DAN MAKAN (± 30 menit) - Bermain - Cuci tangan, makan, bekal IV. KEGIATAN AKHIR (± 30 menit) - Tanya jawab “Membantu pekerjaan orang tua” - Diskusi kegiatan sehari - Doa, pulang	Kerja sama	Alat bermain, air, serbet, bekal	Observasi	
			Komunikatif	Gambar anak	Percakapan		

Mengetahui
Kepala Sekolah

Rembang,
Guru Kelas

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
SEMESTER : I
TEMA : LINGKUNGANKU

Hari/ Tanggal	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	PNKKB	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
					Alat Penilaian	Nilai
Rabu S = I M = IV H = 3 Tema : Lingkungan ku	SE 25	- Berani bertanya dan menjawab	Komunikatif	Anak/ langsung	Percakapan	
	FM 19	- Melakukan banyak gerakan koordinasi mata tangan	Kerja keras	Sendok, kelereng	Unjuk kerja	
	NAM 24	- Berbahasa sopan dalam berbicara (Tidak berteriak)	Komunikatif	Anak	Unjuk kerja	
	FM 38	- Melukis dengan berbagai media (kuas, bulu ayam, daun-daunan dll)	Kreativitas	Kuas, cat air, kertas manila	Hasil karya	
	Kog 37	- Membilang dengan menunjuk benda (mengenal bilangan dengan benda sampai 10)	Tanggung jawab	Bombik, buku  8 5 dsb	Unjuk kerja	
Bhs 16	- Bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri dengan urut dan bahasa yang jelas	- P. Tugas "Menggambar dan menceritakan gambar yang dibuat"	Kreativitas Gemar membaca	Buku, kelir	Hasil karya	
		III. ISTIRAHAT DAN MAKAN (± 30 menit) - Bermain - Cuci tangan, makan,	Kerja sama	Alat bermain, air, serbet, bekal	Observasi	

Hari/ Tanggal	Indikator		Kegiatan Pembelajaran	PNKKBK	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
						Alat Penilaian	Nilai
	NAM 17	- Menghormati yang lebih tua	bekal IV. KEGIATAN AKHIR (± 30 menit) - Tanya jawab "Menghormati anggota keluarga" - Diskusi kegiatan sehari - Doa, pulang	Komunikatif	Anak, gambar	Percakapan	

Mengetahui
Kepala Sekolah

Rembang,
Guru Kelas

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
SEMESTER : I
TEMA : LINGKUNGANKU

Hari/ Tanggal	Indikator		Kegiatan Pembelajaran	PNKKBK	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
						Alat Penilaian	Nilai
Kamis S = I M = IV H = 4 Tema : Lingkungan ku	NAM 14	- Mau mengalah	I. KEGIATAN AWAL (± 30 menit) - Berdoa, salam, absensi - Berbagi pengalaman - Bercakap-cakap "Mau mengalah dengan adik waktu bermain"	Toleransi	Gambar	Percakapan	
	FM 18	- Mengajak teman untuk bermain/ belajar	- P. Tugas "Mengelindingkan simpai sambil berjalan"	Kerja keras	Simpai	Kerja keras	
	FM 42	- Menyusun berbagai bentuk dari balok-balok	II. KEGIATAN INTI (± 60 menit) ❖ Area Balok - P. Tugas "Mencipta mobil-mobilan dengan balok" ❖ Area Bahasa - P. Tugas "Maze Ibu ke Pasar"	Kreativitas	Balok-balok	Unjuk kerja	
	Kog 18	- Mengerjakan maze (mencari jejak yang sederhana (3-4 jalan)		Tanggung jawab	Gambar maze (LKA)	Hasil karya	

Hari/ Tanggal	Indikator		Kegiatan Pembelajaran	PNKKB	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak					
						Alat Penilaian	Nilai				
Kog 39	- Menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai 10	- P. Tugas "Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar"	❖ Area Matematika	Tanggung jawab	Gambar, pensil (LKA)	Hasil karya					
Bhs 19				- Menyanyi lagu anak sambil bermain musik				- P. Tugas "Menyanyi satu-satu aku sayang ibu sambil bermain musik"	Kreativitas	Tamborin	Unjuk kerja
Bhs 21				- Mengucapkan syair sajak sambil diiringi senandung lagunya				- Bersyair "Keluargaku"			
			III. ISTIRAHAT DAN MAKAN (± 30 menit)	Kerja sama	Alat musik Air, serbet, bekal	Observasi					
			IV. KEGIATAN AKHIR (± 30 menit)	Gemar membaca	Anak/ langsung	Unjuk kerja					
			- Bermain - Cuci tangan, makan bekal								
			- Diskusi kegiatan sehari - Doa pulang								

Mengetahui
Kepala Sekolah

Rembang,
Guru Kelas

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
SEMESTER : I
TEMA : LINGKUNGAN

Hari/ Tanggal	Indikator		Kegiatan Pembelajaran	PNKKB	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
						Alat Penilaian	Nilai
Jum'at S = I M = IV H = 5	NAM	- Memperhatikan orang	I. KEGIATAN AWAL (± 30 menit)	Komunikatif	Gambar	Percakapan	
			- Berdoa, salam, absensi - Berbagi pengalaman - Bercakap-cakap				

Hari/ Tanggal	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	PNKKBK	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak		
					Alat Penilaian	Nilai	
Tema : Lingkungan ku	15 FM 20	tua/ teman bicara - Mendemonstrasikan kemampuan motorik kasar seperti melompat dan berlari dengan berbagai variasi	"Menghormati orang waktu bicara" - P. Tugas "Berlari sambil melompati keset"	Kerja sama	Keset	Unjuk kerja	
	FM 45	- Membuat berbagai bentuk dengan plastisin, play dough, tanah liat, pasir dll	II. KEGIATAN INTI (± 60 menit) ❖ Area Seni - P. Tugas "Membentuk buah jeruk dengan plastisin" ❖ Area Pasir & Air - P. Tugas "Mengisi plastik dengan pasir menggunakan sendok"	Kreativitas	Plastisin	Hasil karya	
	Kog 24	- Membedakan konsep penuh-kosong, melalui mengisi wadah dengan air, pasir, biji-bijian dll	❖ Area Matematika - P. Tugas "Menggambar anggota keluarga dari tinggi-rendah"	Mandiri	Plastik, pasir, sendok	Unjuk kerja	
	Kog 34	- Membedakan konsep tebal-tipis, tinggi-rendah, besar-kecil dll	❖ Area Bahasa - P. Tugas "Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri 4-6 gambar"	Tanggung jawab	Buku, kelir	Hasil karya	
	Bhs 28	- Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri 4-6 gambar	III. ISTIRAHAT DAN MAKAN (± 30 menit) - Bermain - Cuci tangan, makan bekal	Gemar membaca	Gambar/ LKA	Hasil karya	
	Bhs 10	- Menjawab pertanyaan sederhana	IV. KEGIATAN AKHIR (± 30 menit) - Tanya jawab "Cara menghormati orang tua" - Diskusi kegiatan sehari - Doa, pulang	Kerja sama	Alat bermain Air, serbet, bekal	Observasi	

Mengetahui
Kepala Sekolah

Rembang,
Guru Kelas

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
SEMESTER : I
TEMA : LINGKUNGANKU

Hari/ Tanggal	Indikator		Kegiatan Pembelajaran	PNKKB	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
						Alat Penilaian	Nilai
Sabtu S = I M = IV H = 6 Tema : Lingkungan ku	NAM 28	- Membedakan perbuatan yang benar dan salah	I. KEGIATAN AWAL (± 30 menit) - Berdoa, salam, absensi - Berbagi pengalaman - Bercakap-cakap "Membedakan perbuatan di dalam rumah" - P. Tugas "Menggulirkan bola"	Religius	Gambar	Percakapan	
	FM 25	- Menggulirkan bola menyusuri tanah/ lantai dengan satu/ dua tangan		Kerja keras	Bola	Unjuk kerja	
	FM 47	- Meronce dengan manik-manik	II. KEGIATAN INTI (± 60 menit) ❖ Area Seni - P. Tugas "Meronce kalung untuk adik" ❖ Area Musik - P. Tugas "Bermain musik dari botol aqua diisi kerikil" ❖ Area Matematika - P. Tugas "Membedakan celana panjang dan celana pendek" ❖ Area bahasa - P. Tugas "Menghubungkan gambar pakaian dengan tulisan"	Kreativitas	Manik-manik	Hasil karya	
	FM 58	- Mencipta alat perkusi sederhana dan mengekspresikan dalam bunyi yang bervariasi		Kreativitas	Botol aqua, kerikil	Unjuk kerja	
	Kog 35	- Membedakan konsep panjang-pendek, jauh-dekat, lebar/luas, sempit, melalui mengukur dengan aturan tak baku		Tanggung jawab	Gambar	Hasil karya	
Bhs 33	- Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya		Gemar membaca	Gambar	Hasil karya		
			III. ISTIRAHAT DAN MAKAN (± 30 menit) - Bermain - Cuci tangan, makan bekal IV. KEGIATAN AKHIR	Kerja sama	Alat bermain Air, serbet, bekal	Observasi	

Hari/ Tanggal	Indikator		Kegiatan Pembelajaran	PNKKB	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
						Alat Penilaian	Nilai
	SE 3	- Bekerja sama dalam menyelesaikan tugas	(± 30 menit) - Tanya jawab “Merapikan mainan setelah digunakan” - Diskusi kegiatan sehari - Doa, pulang	Tanggung jawab	Alat mainan	Percakapan	

Mengetahui
Kepala Sekolah

Rembang,
Guru Kelas

Lampiran 2 :

Tabel 3.2

PENINGKATAN KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN MOTORIK ANAK USIA DINI

6. Nomor :
7. Nama Anak :
8. Jenis Kelamin : L / P
9. Kelompok : B
10. Minggu : 4

NO	PERTANYAAN	ALTERNATIF JAWABAN		
		1	2	3
A	MOTORIK KASAR			
1	Berjalan di atas titian dengan bantuan			
2	Berjalan di atas titian tanpa bantuan			
3	Berlari sambil melompat dengan bantuan			
4	Berlari sambil melompat tanpa jatuh			
5	Berjalan lurus membawa kelereng di atas sendok tanpa jatuh			
6	Berlari sambil melompati keset dengan betul			
7	Menggulingkan bola dengan satu tangan			
8	Menggulingkan bola dengan dua tangan			
B	MOTORIK HALUS			
1	Menggambar bebas tentang keluarganya sendiri			
2	Mencocok gambar tempat sampah dengan rapi			
3	Mencocok gambar bebas sesuai keinginan anak			
4	Menggambar salah satu alat dapur			
5	Melukis gambar tertentu dengan kuas			
6	Melukis bebas dengan bulu ayam			
7	Bermain balok sesuai dengan petunjuk			
8	Bermain balok sesuai dengan keinginan sendiri			
9	Menyanyi lagu tertentu sambil bermain musik			
10	Menyanyi bebas sambil bermain musik			
11	Membentuk buah jeruk dengan plastisin			
12	Membuat bentuk buah bebas dengan tanah liat atau plastisin			
13	Menggambar ayah dan kakak laki-laki			

NO	PERTANYAAN	ALTERNATIF JAWABAN		
		1	2	3
14	Menggambar ibu dan adik perempuan			
15	Mengkombinasikan warna dalam meronce dengan manik-manik			
16	Membentuk alat masak sederhana			
17	Membunyikan alat musik yang sudah dibuat			
C	KOGNITIF			
1	Mengelompokkan benda sesuai dengan bentuknya			
2	Menghitung jumlah dari bentuk yang sama dan menulis lambang bilangannya			
3	Penjumlahan maksimal 20			
4	Memisahkan warna benda yang disediakan			
5	Mengurutkan warna benda mulai merah, hijau dan kuning			
6	Menyebutkan nama benda yang digambar			
7	Membilang benda yang dipegang dengan benar			
8	Menghitung gambar dengan benar			
9	Menghubungkan antara gambar dengan bilangan			
10	Mengisi botol kecil dengan biji-bijian sampai penuh dengan cepat			
11	Mengisi kotak kecil dengan pasir menggunakan sendok			
12	Membedakan tinggi teman satu dengan teman yang lain			
13	Membedakan teman yang gemuk dan kurus			
14	Menghubungkan antara gambar dan nama			
D	BAHASA			
1	Dapat menceritakan diri sendiri			
2	Menjelaskan gambar keluarga yang diamati			
3	Menyebutkan alat-alat kebersihan			
4	Membaca koran tanpa bantuan alat pembesar			
5	Membaca koran dengan bantuan kaca pembesar			
6	Menyebutkan nama benda yang dipegang dengan benar			
7	Menceriterakan gambar yang dilihatnya/ disediakan			
8	Menceriterakan gambar yang dibuat sendiri			
9	Menulis dengan benar "Sayur mayur" "Makan nasi"			
10	Mengucapkan syair tentang keluargaku diiringi senandung lagunya			
11	Menceriterakan gambar yang diamatinya			
12	Mengurutkan gambar berseri dengan benar			

NO	PERTANYAAN	ALTERNATIF JAWABAN		
		1	2	3
13	Menceriterakan gambar yang sudah diurutkan			
14	Menjawab pertanyaan guru dengan benar			
15	Dapat menyebutkan anggota keluarga sendiri			
E	AFEKTIF			
1	Bersedia minta maaf jika melakukan kesalahan			
2	Membersihkan lingkungan kelas sendiri			
3	Menghargai hasil karya orang lain			
4	Bekerja sama dengan teman dalam mengerjakan tugas			
5	Menjawab pertanyaan guru dengan sopan dan benar			
6	Bermain peran sebagai tamu di rumah teman			
7	Berperan sebagai tuan rumah yang kedatangan tamu			
8	Menegur dan berjabat tangan dengan semua guru di sekolah			
9	Selalu berbuat baik dengan adiknya			
10	Bermain dengan teman selalu akur			
11	Selalu mendengarkan jika ada orang yang sedang berbicara			
12	Memberi contoh perbuatan yang benar			
13	Menunjukkan bentuk perbuatan yang salah			
14	Mengembalikan mainan di tempat semula			

Keterangan :

Alternatif Jawaban : 1 = Kurang Mampu
2 = Mampu
3 = Mahir

Lampiran : 3

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
SEMESTER : I
TEMA : LINGKUNGAN KU

Hari/ Tanggal	Indikator		Kegiatan Pembelajaran	PNKKB	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
						Alat Penilaian	Nilai
Senin S = I M = IV H = 1 Tema : Lingkungan ku	NAM 4	- Menyebut ciptaan- ciptaan Tuhan	I. KEGIATAN AWAL (± 30 menit) - Berdoa, salam absensi - Berbagi pengalaman - Bercakap-cakap "Anggota keluargaku"	Komunikatif	Gambar anggota keluarga Papan titian	Percakapan	
	FM 4	- Berjalan ke berbagai arah, misal : berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas papan titian	- P. Tugas "Berjalan di atas papan titian"	Kerja keras		Unjuk kerja	
	FM 36	- Menggambar bebas dengan berbagai media (kapur, arang dll)	II. KEGIATAN INTI (± 60 menit) ❖ Area Seni - P. Tugas "Menggambar keluargaku" ❖ Area Matematika - P. Tugas "Mengelompokkan bentuk geometri"	Kreativitas	Buku, kapur	Hasil karya	
	Kog 25	- Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri	- P. Tugas "Mengelompokkan bentuk geometri"	Tanggung jawab	Bentuk geometri △○□○○ △ □△○○△ ○ = 5 □ = 2 △ = 4	Hasil karya	
	Kog 15	- Mengenal berbagai profesi (contoh : dokter, polisi, pilot dll)	- P. Tugas "Bermain peran sebagai anggota keluarga"	Komunikatif	Anak/ langsung	Unjuk kerja	
Kog 12	- Memberi keterangan yang berhubungan dengan posisi/ keterangan tempat	- P. Tugas "Posisi duduk anggota keluarga"	Tanggung jawab	Gambar anggota keluarga/ LKA	Unjuk kerja		
			III. ISTIRAHAT DAN MAKAN (± 30 menit) - Bermain	Kerja sama	Alat bermain, air, serbet,	Observasi	

Hari/ Tanggal	Indikator		Kegiatan Pembelajaran	PNKKB	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
						Alat Penilaian	Nilai
	SE 14	- Mau memberi dan meminta maaf	<ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan, makan bekal <p>IV. KEGIATAN AKHIR (± 30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab "Mau memberi dan meminta maaf pada anggota keluarga kalau berbuat salah" - Diskusi kegiatan sehari - Doa, pulang 	Komunikasi	bekal Anak, gambar	Percakapan	

Mengetahui
Kepala Sekolah

Rembang,
Guru Kelas

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
SEMESTER : I
TEMA : LINGKUNGANKU

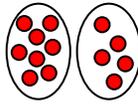
Hari/ Tanggal	Indikator		Kegiatan Pembelajaran	PNKKB	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
						Alat Penilaian	Nilai
Selasa S = I M = IV H = 2 Tema : Lingkungan ku	SE 3	- Bekerja sama dalam menyelesaikan tugas	<p>I. KEGIATAN AWAL (± 30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa, salam, absensi - Berbagi pengalaman - Bercakap-cakap "Membersihkan rumah" 	Komunikasi	Sapu, tempat sampah, gambar Anak	Percakapan	
	FM 9	- Berlari sambil melompat tanpa jatuh	<ul style="list-style-type: none"> - P. Tugas "Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh" 	Kerja keras		Unjuk kerja	
	FM 44	- Mencocok dengan pola buatan guru atau ciptaan anak	<p>II. KEGIATAN INTI (± 60 menit)</p> <p>❖ Area Seni</p> <ul style="list-style-type: none"> - P. Tugas "Mencocok gambar tempat sampah buatan anak" 	Tanggung jawab	Gambar tempat sampah,	Hasil karya	

Hari/ Tanggal	Indikator		Kegiatan Pembelajaran	PNKKBK	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
						Alat Penilaian	Nilai
	Kog 8	- Percobaan dengan magnet, mengamati dengan kaca pembesar	❖ Area IPA - P. Tugas "Melihat tulisan pada koran dengan kaca pembesar" ❖ Area Matematika - P. Tugas "Urutan pola warna pada lingkaran merah-biru-hijau" ❖ Area Bahasa - P. Tugas "Menggambar benda yang diperlihatkan (alat dapur)"	Rasa ingin tahu	jarum cocok, lem Kaca pembesar, koran	Unjuk kerja	
	Kog 33	- Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari 3 pola yang berurutan		Tanggung jawab	Gambar, kelir Merah Biru Hijau	Hasil karya	
	Bhs 13	- Menyebut nama benda yang diperlihatkan		Tanggung jawab	Penggorengan sutil, pisau dll	Hasil karya	
			III. ISTIRAHAT DAN MAKAN (± 30 menit) - Bermain - Cuci tangan, makan, bekal	Kerja sama	Alat bermain, air, serbet, bekal	Observasi	
	NAM 8	- Suka menolong teman dan orang dewasa	IV. KEGIATAN AKHIR (± 30 menit) - Tanya jawab "Membantu pekerjaan orang tua" - Diskusi kegiatan sehari - Doa, pulang	Komunikatif	Gambar anak	Percakapan	

Mengetahui
Kepala Sekolah

Rembang,
Guru Kelas

RENCANA KEGIATAN HARIAN
KELOMPOK : B
SEMESTER : I
TEMA : LINGKUNGANKU

Hari/ Tanggal	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	PNKKB	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak		
					Alat Penilaian	Nilai	
Rabu S = 1 M = IV H = 3 Tema : Lingkungan ku	SE 25	- Berani bertanya dan menjawab		Komunikatif	Anak/ langsung	Percakapan	
	FM 19	- Melakukan banyak gerakan koordinasi mata tangan		Kerja keras	Sendok, kelereng	Unjuk kerja	
	NAM 24	- Berbahasa sopan dalam berbicara (Tidak berteriak)		Komunikatif	Anak	Unjuk kerja	
	FM 38	- Melukis dengan berbagai media (kuas, bulu ayam, daun-daunan dll)		Kreativitas	Kuas, cat air, kertas manila	Hasil karya	
	Kog 37	- Membilang dengan menunjuk benda (mengenal bilangan dengan benda sampai 10)		Tanggung jawab	Bombik, buku  8 5 dsb	Unjuk kerja	
	Bhs 16	- Bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri dengan urut dan bahasa yang jelas		Kreativitas Gemar membaca	Buku, kelir	Hasil karya	
		III. ISTIRAHAT DAN MAKAN (± 30 menit) - Bermain - Cuci tangan, makan, bekal		Kerja sama	Alat bermain, air, serbet, bekal	Observasi	
		IV. KEGIATAN AKHIR					

Hari/ Tanggal	Indikator		Kegiatan Pembelajaran	PNKKB	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
						Alat Penilaian	Nilai
	NAM 17	- Menghormati yang lebih tua	(± 30 menit) - Tanya jawab "Menghormati anggota keluarga" - Diskusi kegiatan sehari - Doa, pulang	Komunikatif	Anak, gambar	Percakapan	

Mengetahui
Kepala Sekolah

Rembang,
Guru Kelas

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
SEMESTER : I
TEMA : LINGKUNGAN

Hari/ Tanggal	Indikator		Kegiatan Pembelajaran	PNKKB	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
						Alat Penilaian	Nilai
Kamis S = I M = IV H = 4 Tema : Lingkungan ku	NAM 14	- Mau mengalah	I. KEGIATAN AWAL (± 30 menit) - Berdoa, salam, absensi - Berbagi pengalaman - Bercakap-cakap "Mau mengalah dengan adik waktu bermain" - P. Tugas "Mengelindungi simpai sambil berjalan"	Toleransi	Gambar	Percakapan	
	FM 18	- Mengajak teman untuk bermain/ belajar		Kerja keras	Simpai	Kerja keras	
	FM 42	- Menyusun berbagai bentuk dari balok-balok	II. KEGIATAN INTI (± 60 menit) ❖ Area Balok - P. Tugas "Mencipta mobil-mobilan dengan balok" ❖ Area Bahasa - P. Tugas "Maze Ibu ke Pasar"	Kreativitas	Balok-balok	Unjuk kerja	
	Kog 18	- Mengerjakan maze (mencari jejak yang sederhana (3-4 jalan))	❖ Area Matematika - P. Tugas "Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar"	Tanggung jawab	Gambar maze (LKA)	Hasil karya	
	Kog 39	- Menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda sampai 10		Tanggung jawab	Gambar, pensil (LKA)	Hasil karya	

Hari/ Tanggal	Indikator		Kegiatan Pembelajaran	PNKKB	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
						Alat Penilaian	Nilai
	Bhs 19	- Menyanyi lagu anak sambil bermain musik	❖ Area Musik - P. Tugas "Menyanyi satu-satu aku sayang ibu sambil bermain musik"	Kreativitas	Tamborin	Unjuk kerja	
			III. ISTIRAHAT DAN MAKAN (± 30 menit) - Bermain - Cuci tangan, makan bekal	Kerja sama	Alat musik Air, serbet, bekal	Observasi	
	Bhs 21	- Mengucapkan syair sajak sambil diiringi senandung lagunya	IV. KEGIATAN AKHIR (± 30 menit) - Bersyair "Keluargaku" - Diskusi kegiatan sehari - Doa pulang	Gemar membaca	Anak/ langsung	Unjuk kerja	

Mengetahui
Kepala Sekolah

Rembang,
Guru Kelas

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
SEMESTER : I
TEMA : LINGKUNGANKU

Hari/ Tanggal	Indikator		Kegiatan Pembelajaran	PNKKB	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
						Alat Penilaian	Nilai
Jum'at S = I M = IV H = 5 Tema : Lingkungan ku	NAM 15	- Memperhatikan orang tua/ teman bicara	I. KEGIATAN AWAL (± 30 menit) - Berdoa, salam, absensi - Berbagi pengalaman - Bercakap-cakap "Menghormati orang waktu bicara"	Komunikatif	Gambar	Percakapan	
	FM 20	- Mendemonstrasikan kemampuan motorik	- P. Tugas "Berlari sambil melompati keset"	Kerja sama	Keset	Unjuk kerja	

Hari/ Tanggal	Indikator		Kegiatan Pembelajaran	PNKKB	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
						Alat Penilaian	Nilai
		kasar seperti melompat dan berlari dengan berbagai variasi					
	FM 45	- Membuat berbagai bentuk dengan plastisin, play dough, tanah liat, pasir dll	II. KEGIATAN INTI (± 60 menit) ❖ Area Seni - P. Tugas “Membentuk buah jeruk dengan plastisin” ❖ Area Pasir & Air - P. Tugas “Mengisi plastik dengan pasir menggunakan sendok” ❖ Area Matematika - P. Tugas “Menggambar anggota keluarga dari tinggi-rendah” ❖ Area Bahasa - P. Tugas “Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri Bangun tidur”	Kreativitas	Plastisin	Hasil karya	
	Kog 24	- Membedakan konsep penuh-kosong, melalui mengisi wadah dengan air, pasir, biji-bijian dll		Mandiri	Plastik, pasir, sendok	Unjuk kerja	
	Kog 34	- Membedakan konsep tebal-tipis, tinggi-rendah, besar-kecil dll		Tanggung jawab	Buku, kelir	Hasil karya	
	Bhs 28	- Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri 4-6 gambar		Gemar membaca	Gambar/ LKA	Hasil karya	
			III. ISTIRAHAT DAN MAKAN (± 30 menit) - Bermain - Cuci tangan, makan bekal	Kerja sama	Alat bermain Air, serbet, bekal	Observasi	
	Bhs 10	- Menjawab pertanyaan sederhana	IV. KEGIATAN AKHIR (± 30 menit) - Tanya jawab “Cara menghormati orang tua” - Diskusi kegiatan sehari - Doa, pulang	Toleransi	Gambar	Percakapan	

Mengetahui
Kepala Sekolah

Rembang,
Guru Kelas

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
SEMESTER : I
TEMA : LINGKUNGANKU

Hari/ Tanggal	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	PNKKB	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
					Alat Penilaian	Nilai
Sabtu S = I M = IV H = 6 Tema : Lingkungan ku	NAM 28	- Membedakan perbuatan yang benar dan salah	- Berdoa, salam, absensi - Berbagi pengalaman - Bercakap-cakap "Membedakan perbuatan di dalam rumah"	Religius	Gambar	Percakapan
	FM 25	- Menggulirkan bola menyusuri tanah/ lantai dengan satu/ dua tangan	- P. Tugas "Menggulirkan bola"	Kerja keras	Bola	Unjuk kerja
	FM 47	- Meronce dengan manik-manik	II. KEGIATAN INTI (± 60 menit) ❖ Area Seni - P. Tugas "Meronce kalung untuk adik" ❖ Area Musik - P. Tugas "Bermain musik dari botol aqua diisi kerikil"	Kreativitas	Manik-manik	Hasil karya
	FM 58	- Mencipta alat perkusi sederhana dan mengekspresikan dalam bunyi yang bervariasi	- P. Tugas "Bermain musik dari botol aqua diisi kerikil"	Kreativitas	Botol aqua, kerikil	Unjuk kerja
	Kog 35	- Membedakan konsep panjang-pendek, jauh-dekat, lebar/luas, sempit, melalui mengukur dengan aturan tak baku	- P. Tugas "Membedakan celana panjang dan celana pendek"	Tanggung jawab	Gambar	Hasil karya
Bhs 33	- Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya	❖ Area bahasa - P. Tugas "Menghubungkan gambar pakaian dengan tulisan"	Gemar membaca	Gambar	Hasil karya	
		III. ISTIRAHAT DAN MAKAN (± 30 menit) - Bermain - Cuci tangan, makan bekal	Kerja sama	Alat bermain Air, serbet, bekal	Observasi	
		IV. KEGIATAN AKHIR				

Hari/ Tanggal	Indikator		Kegiatan Pembelajaran	PNKKB	Alat Permainan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak	
						Alat Penilaian	Nilai
	SE 3	- Bekerja sama dalam menyelesaikan tugas	(± 30 menit) - Tanya jawab “Merapikan mainan setelah digunakan” - Diskusi kegiatan sehari - Doa, pulang	Tanggung jawab	Alat mainan	Percakapan	

Mengetahui
Kepala Sekolah

Rembang,
Guru Kelas

Lampiran : 4

Data Peningkatan Kreativitas pada Kelompok Eksperimen

No	Nama	Motorik Kasar		Motorik Halus		Kognitif		Bahasa		Afektif	
		pretes	postes	pretes	postes	pretes	postes	pretes	postes	pretes	postes
1	Andini	14	17	31	41	24	24	29	42	20	24
2	Destya	15	20	28	39	28	24	28	30	15	26
3	Nichola	12	24	21	32	27	12	25	30	18	18
4	Sinta	8	12	21	28	25	19	26	17	16	15
5	Aditya	8	16	16	24	14	25	22	23	16	13
6	Keisha	13	16	27	32	20	24	20	34	14	18
7	Karina	14	16	24	31	23	24	24	30	18	18
8	Febri	16	16	29	35	28	24	27	30	18	18
9	Halim	16	16	18	28	22	24	24	30	18	18
10	Regita	11	15	23	32	22	23	29	30	18	18
11	Salsa	16	15	20	34	23	24	25	30	15	18
12	Ali	12	16	25	30	22	24	27	30	14	18
13	Zalfa	16	16	30	34	27	24	31	28	18	14
14	Novi	16	11	22	29	28	23	25	27	16	15
15	Aulia	11	16	25	32	20	23	24	28	18	18
16	Karel	12	16	20	30	22	24	21	28	14	18
17	Devan	11	15	21	34	22	23	27	30	18	17
18	Arifinb	12	15	22	354	20	24	25	30	18	18
19	Silvi	8	16	29	30	28	24	29	32	18	18
20	Zayua	16	17	29	35	26	23	29	35	18	18
21	Ardi	16	17	24	32	21	23	25	30	18	18
22	Mei	16	13	18	30	17	24	19	28	12	18
23	Siti	8	16	21	32	23	24	24	28	18	18
24	Beny	14	15	16	27	20	23	19	29	12	18
25	Ratu	16	15	20	32	17	24	25	28	12	18

Lampiran : 5

Data Peningkatan Kreativitas pada Kelompok Kontrol

No	Nama	Motorik Kasar		Motorik Halus		Kognitif		Bahasa		Afektif	
		pretes	postes	pretes	postes	pretes	postes	pretes	postes	pretes	postes
1	Ibra	15	19	25	27	30	32	24	32	18	20
2	Nafila	18	18	31	27	28	41	33	42	18	23
3	Ega	17	16	31	34	28	33	27	27	18	23
4	Riwar	21	16	32	30	28	32	29	28	21	22
5	Wahyu	20	19	32	28	28	32	28	24	18	20
6	Bayu	21	19	32	29	28	33	30	31	18	22
7	Adini	18	17	32	28	28	37	30	31	18	23
8	Habibi	18	16	30	29	28	33	28	28	18	19
9	Taufik	18	16	29	26	28	32	25	24	18	19
10	Key	19	16	31	27	28	35	28	28	18	22
11	Munir	19	16	31	28	28	31	25	28	18	20
12	Hami	16	16	26	27	27	32	25	25	18	20
13	Hafid	17	17	36	27	29	37	30	30	18	22
14	Rizky	18	17	31	29	30	37	26	30	20	23
15	Rahma	17	17	31	28	30	33	26	29	18	21
16	Ragil	16	16	34	28	30	32	26	28	18	21
17	Rafi	16	14	26	25	29	31	21	23	18	18
18	Duta	16	18	31	29	30	38	28	29	18	21
19	Afifah	16	16	31	28	30	34	26	27	18	20
20	Fitria	15	16	29	27	29	32	22	29	18	20
21	Nimas	17	218	33	29	30	34	28	31	18	21
22	Widya	15	16	29	28	30	34	22	29	18	21
23	Nivita	15	15	31	27	30	30	23	36	18	20
24	Rosa	15	15	30	27	30	38	28	29	18	21
25	Sakti	13	13	25	24	27	31	20	26	18	19

Lampiran 6 :

Uji coba kreativitas

KELAS	N O	NAMA ANAK	KO 1	KO 2	KO 3	KO 4	KO 5	KO 6	KO 7	KO 8	KO 9	K1 0	K1 1	K1 2	K1 3	K1 4	K1 5	K1 6	K1 7	K1 8	K1 9	K2 0	JUMLAH
EKSPERIMEN	1	Ibra	3	1	3	1	2	3	2	1	1	1	3	2	2	1	3	1	3	1	2	3	39
EKSPERIMEN	2	Nafila	2	2	1	2	3	1	2	1	2	2	2	2	3	2	1	1	1	2	2	1	35
EKSPERIMEN	3	Ega	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	19
EKSPERIMEN	4	Riwar	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	3	1	1	0	27
EKSPERIMEN	5	Wahyu	1	0	1	0	1	0	1	0	1	2	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	14
EKSPERIMEN	6	Bayu	1	1	1	2	1	1	2	1	0	1	2	2	1	1	2	1	1	0	1	1	23
EKSPERIMEN	7	Adini	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	2	1	1	0	1	0	1	1	1	14
EKSPERIMEN	8	Habibi	1	0	1	1	2	1	1	0	1	0	0	0	2	2	1	0	1	0	1	1	16
EKSPERIMEN	9	Taufik	1	1	0	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	3	1	1	2	24
EKSPERIMEN	10	Key	2	2	0	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	27
EKSPERIMEN	11	Munir	2	1	1	1	1	1	0	1	2	1	1	1	2	2	0	1	2	1	2	1	24
EKSPERIMEN	12	Hami	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	28
EKSPERIMEN	13	Hafid	1	2	2	1	1	2	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	2	1	2	22
EKSPERIMEN	14	Rizky	1	0	2	1	2	1	2	3	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	29

KELAS	N O	NAMA ANAK	KO 1	KO 2	KO 3	KO 4	KO 5	KO 6	KO 7	KO 8	KO 9	K1 0	K1 1	K1 2	K1 3	K1 4	K1 5	K1 6	K1 7	K1 8	K1 9	K2 0	JUMLAH
EKSPERIMEN	15	Rahma	3	2	2	1	2	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	22
EKSPERIMEN	16	Ragil	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	2	1	1	1	0	1	0	0	1	13
EKSPERIMEN	17	Rafi	1	1	0	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	22
EKSPERIMEN	18	Duta	1	0	0	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	22
EKSPERIMEN	19	Afifah	1	1	1	1	1	1	0	1	2	1	1	1	1	1	0	1	2	1	1	1	20
CONTROL	20	Fitria	1	1	1	2	1	2	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19
CONTROL	21	Nimas	3	1	3	1	2	3	2	1	1	1	3	2	2	1	3	1	3	1	2	3	39
EKSPERIMEN	22	Widya	2	2	1	2	3	1	2	1	2	2	2	2	3	2	1	1	1	2	2	1	35
EKSPERIMEN	23	Nivita	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	19
EKSPERIMEN	24	Rosa	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	3	1	1	0	27
EKSPERIMEN	25	Sakti	1	0	1	0	1	0	1	0	1	2	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	14

Lampiran 6 :

Data Gain Kreativitas

KELAS	NO	NAMA ANAK	GAIN 01	GAIN 02	GAIN 03	GAIN 04	GAIN 05	GAIN 06	GAIN 07	GAIN 08	GAIN 09	GAIN 10	GAIN 11	GAIN 12	G
Eks	1	Ibra	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	
Eks	2	Nafila	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	
Eks	3	Ega	1	1	1	0	1	0	1	2	0	1	0	1	
Eks	4	Riwar	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	
Eks	5	Bayu	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
Eks	6	Wahyu	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	
Eks	7	Andini	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
Eks	8	Habibi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	
Eks	9	Taufik	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Eks	10	Key	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	
Eks	11	Munir	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	
Eks	12	Hami	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	2	0	
Eks	13	Hafid	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Eks	14	Rizky	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	
Eks	15	Rahma	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
Eks	16	Ragil	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	
Eks	17	Rafi	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	
Eks	18	Duta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	
Eks	19	Afifah	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	2	2	
Eks	20	Fitria	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
Eks	21	Nimas	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	
Eks	22	Widya	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	
Eks	23	Nivita	1	1	1	0	1	0	1	2	0	1	0	1	
Eks	24	Rosa	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	
Eks	25	Sakti	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	

Lampiran 7 :

Data Gain Keterampilan Motorik

KELAS	RESPONDEN	NO	NAMA ANAK	GAIN_01_K_M1	GAIN_01_K_M2	GAIN_01_K_M3	GAIN_01_K_M4	GAIN_01_K_M5	GAIN_01_K_M6	GAIN_01_K_M7	GAIN_01_K_M8	GAIN_01_K_M9	GAIN_01_K_M10	GAIN_01_K_M11	GAIN_01_K_M12	GAIN_01_K_M13	GAIN_01_K_M14	SKOR GAIN MOTORIK
Eks	1	1	Ibra	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	9
Eks	1	2	Nafila	1	1	1	1	0	2	0	1	1	2	2	1	1	1	15
Eks	1	3	Ega	1	1	1	1	1	0	1	1	2	0	1	0	1	1	12
Eks	1	4	Riwar	1	3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	13
Eks	1	5	Bayu	1	2	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2	9
Eks	1	6	Wahyu	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	2	1	1	1	13
Eks	1	7	An dini	2	1	0	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	18
Eks	1	8	Ha bibi	0	2	1	2	2	1	1	2	1	0	1	1	0	1	15
Eks	1	9	Tau fik	0	1	1	2	1	0	1	1	2	1	1	2	1	1	15
Eks	1	10	Key	1	2	2	2	1	0	2	1	1	1	1	1	1	1	17
Eks	1	11	Mu nir	0	1	1	2	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	10
Eks	1	12	Ha mi	1	1	2	0	0	1	0	0	0	0	1	2	1	1	10
Eks	1	13	Haf id	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	20
E	1	1	Rizk	1	1	3	1	2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16

KELAS	RESPONDEN	NO	NAMA ANAK	GA IN 01_K_M1	GA IN 01_K_M2	GA IN 01_K_M3	GA IN 01_K_M4	GA IN 01_K_M5	GA IN 01_K_M6	GA IN 01_K_M7	GA IN 01_K_M8	GA IN 01_K_M9	GA IN 01_K_M10	GA IN 01_K_M11	GA IN 01_K_M12	GA IN 01_K_M13	GA IN 01_K_M14	SKOR GA IN MOTORIK
ks		4	y															
Eks	1	15	Rahma	1	3	2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	2	17
Eks	1	16	Ragil	0	1	1	1	1	0	2	1	0	1	1	1	1	1	12
Eks	1	17	Rafi	1	1	2	0	1	0	1	2	1	1	1	1	1	1	14
Eks	1	18	Duta	2	0	0	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	14
Eks	1	19	Afifah	2	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	2	13
Eks	1	20	Fitria	1	0	0	1	0	1	1	2	1	1	1	1	2	1	13
Eks	1	21	Nimas	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	9
Eks	1	22	Widya	1	1	1	1	0	2	0	1	1	2	2	1	1	1	15
Eks	1	23	Nivita	1	1	1	1	1	0	1	1	2	0	1	0	1	1	12
Eks	1	24	Rosa	1	3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	13
Eks	1	25	Sakti	1	2	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2	9

Lampiran 8 :

Data Kelas Pretes Kreativitas

KELAS	NO	NAMA ANAK	K01	K02	K04	K05	K06	K07	K08	K10	K11	K13	K15	K16	K17
EKSPERIMEN	1	Ibra	3	1	1	2	3	2	1	1	3	2	3	1	3
EKSPERIMEN	2	Nafila	2	2	2	3	1	2	1	2	2	3	1	1	1
EKSPERIMEN	3	Ega	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	2	1	1
EKSPERIMEN	4	Riwar	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	3
EKSPERIMEN	5	Wahyu	1	0	0	1	0	1	0	2	1	1	1	0	1
EKSPERIMEN	6	Bayu	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1
EKSPERIMEN	7	Adini	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0
EKSPERIMEN	8	Habibi	1	0	1	2	1	1	0	0	0	2	1	0	1
EKSPERIMEN	9	Taufik	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3
EKSPERIMEN	10	Key	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1
EKSPERIMEN	11	Munir	2	1	1	1	1	0	1	1	1	2	0	1	2
EKSPERIMEN	12	Hami	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2
EKSPERIMEN	13	Hafid	1	2	1	1	2	1	0	1	1	1	1	0	1
EKSPERIMEN	14	Rizky	1	0	1	2	1	2	3	2	1	1	2	2	1
EKSPERIMEN	15	Rahma	3	2	1	2	1	0	1	1	1	0	0	1	1
EKSPERIMEN	16	Ragil	1	2	1	1	1	1	1	0	2	1	1	2	1
EKSPERIMEN	17	Rafi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
EKSPERIMEN	18	Duta	1	0	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1
EKSPERIMEN	19	Afifah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	2
CONTROL	20	Fitria	1	1	2	1	2	1	1	1	0	1	1	1	1
CONTROL	21	Nimas	2	1	1	2	3	1	1	0	2	2	2	1	2
EKSPERIMEN	22	Widya	2	1	1	3	1	2	1	2	2	2	1	1	1
EKSPERIMEN	23	Nivita	3	1	1	2	3	2	1	1	3	2	3	1	3
EKSPERIMEN	24	Rosa	2	2	2	3	1	2	1	2	2	3	1	1	1
EKSPERIMEN	25	Sakti	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	2	1	1

Lampiran 9 :

Data Pre-tes Keterampilan Motorik

KELAS	NO	NAMA ANAK	Pre_KMO1	Pre_KMO2	Pre_KMO3	Pre_KMO4	Pre_KMO5	Pre_KMO6	Pre_KMO7	Pre_KMO8	Pre_KMO9	Pre_KMO10	Pre_KM11	Pre_KM12	Pre_KM13	Pre_KM14	JUMLAH
EKS PERIMEN	1	Ibra	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	17
EKS PERIMEN	2	Nafila	1	2	1	1	2	0	2	1	1	0	0	1	1	1	14
EKS PERIMEN	3	Ega	0	1	0	1	1	1	1	1	0	2	1	2	1	1	13
EKS PERIMEN	4	Riwar	1	0	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	17
EKS PERIMEN	5	Wahyu	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	2	0	11
EKS PERIMEN	6	Bayu	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13
EKS PERIMEN	7	Adini	1	1	2	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	12
EKS PERIMEN	8	Habibi	1	0	1	0	1	0	1	0	1	2	1	1	2	1	12
EKS PERIMEN	9	Taufik	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	11
EKS	1	K	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8

KELAS	NO	NAMA ANAK	Pre_KMO1	Pre_KMO2	Pre_KMO3	Pre_KMO4	Pre_KMO5	Pre_KMO6	Pre_KMO7	Pre_KMO8	Pre_KMO9	Pre_KM10	Pre_KM11	Pre_KM12	Pre_KM13	Pre_KM14	JUMLAH
PERIMEN	0	ey															
EKS PERIMEN	11	Munir	1	1	1	0	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	16
EKS PERIMEN	12	Hami	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	10
EKS PERIMEN	13	Hafid	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	8
EKS PERIMEN	14	Rizky	1	1	0	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	14
EKS PERIMEN	15	Rahma	1	0	0	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	13
EKS PERIMEN	16	Ragil	1	1	1	1	1	1	0	1	2	1	1	1	1	1	14
EKS PERIMEN	17	Rafi	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	16
EKS PERIMEN	18	Duta	1	2	2	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	14
EKS PERIMEN	19	Afiah	1	0	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	16
CONTROL	20	Fitria	1	2	2	1	2	1	0	1	1	1	1	1	0	1	15

KELAS	NO	NAMA ANAK	Pre_KMO1	Pre_KMO2	Pre_KMO3	Pre_KMO4	Pre_KMO5	Pre_KMO6	Pre_KMO7	Pre_KMO8	Pre_KMO9	Pre_KM10	Pre_KM11	Pre_KM12	Pre_KM13	Pre_KM14	JUMLAH
CONTROL	21	Nimas	1	0	2	0	0	2	1	2	2	1	2	1	0	1	15
EKSPERIMEN	22	Widya	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	17
EKSPERIMEN	23	Nivita	1	2	1	1	2	0	2	1	1	0	0	1	1	1	14
EKSPERIMEN	24	Rosa	0	1	0	1	1	1	1	1	0	2	1	2	1	1	13
EKSPERIMEN	25	Sakti	1	0	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	17

Lampiran 10 :

Data Pre Tes Kreativitas

KELAS	NO	NAMA ANAK	K01	K02	K04	K05	K06	K07	K08	K10	K11	K13	K15	K16	K17	K18
EKSPERIMEN	1	Ibra	3	1	2	2	3	2	2	1	3	2	3	2	3	
EKSPERIMEN	2	Nafila	3	2	2	3	2	2	1	2	2	3	2	1	2	
EKSPERIMEN	3	Ega	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	
EKSPERIMEN	4	Riwar	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	
EKSPERIMEN	5	Wahyu	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	
EKSPERIMEN	6	Bayu	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	
EKSPERIMEN	7	Adini	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	
EKSPERIMEN	8	Habibi	2	1	2	3	2	2	1	1	1	2	2	1	1	
EKSPERIMEN	9	Taufik	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	
EKSPERIMEN	10	Key	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	
EKSPERIMEN	11	Munir	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	
EKSPERIMEN	12	Hami	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	3	1	2	
EKSPERIMEN	13	Hafid	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	1	3	
EKSPERIMEN	14	Rizky	2	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	
EKSPERIMEN	15	Rahma	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	
EKSPERIMEN	16	Ragil	2	2	2	2	2	2	1	1	3	1	2	2	1	
EKSPERIMEN	17	Rafi	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	
EKSPERIMEN	18	Duta	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	
EKSPERIMEN	19	Afifah	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	3	
CONTROL	20	Fitria	2	2	2	1	3	2	2	2	1	2	2	2	1	
CONTROL	21	Nimas	2	1	2	2	2	1	2	1	2	3	2	2	2	
EKSPERIMEN	22	Widya	3	1	2	2	3	2	2	1	3	2	3	2	3	
EKSPERIMEN	23	Nivita	3	2	2	3	2	2	1	2	2	3	2	1	2	
EKSPERIMEN	24	Rosa	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	
EKSPERIMEN	25	Sakti	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	

Lampiran 11 :

Lampiran pos-tes Keterampilan Motorik

KELAS	NO	NAMA ANAK	Pos_KMO1	PoS_KMO2	PoS_KMO3	PoS_KMO4	PoS_KMO5	PoS_KMO6	PoS_KMO7	PoS_KMO8	PoS_KMO9	PoS_KMO10	PoS_KM11	PoS_KM12	PoS_KM13	PoS_KM14	JUMLAH
EKS PERIMEN	1	Ibora	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	26
EKS PERIMEN	2	Nafila	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29
EKS PERIMEN	3	Ega	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	25
EKS PERIMEN	4	Riwar	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	30
EKS PERIMEN	5	Wahyu	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	20
EKS PERIMEN	6	Bayu	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	26
EKS PERIMEN	7	Adini	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
EKS PERIMEN	8	Habibi	1	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	27
EKS PERIMEN	9	Taufik	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	26
EKS	1	K	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	25

KELAS	NO	NAMA ANAK	Pos_KMO1	Pos_KMO2	Pos_KMO3	Pos_KMO4	Pos_KMO5	Pos_KMO6	Pos_KMO7	Pos_KMO8	Pos_KMO9	Pos_KM10	Pos_KM11	Pos_KM12	Pos_KM13	Pos_KM14	JUMLAH
PERIMEN	0	ey															
EKS PERIMEN	11	Munir	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	26
EKS PERIMEN	12	Hami	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	20
EKS PERIMEN	13	Hafid	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
EKS PERIMEN	14	Rizky	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
EKS PERIMEN	15	Rahma	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	30
EKS PERIMEN	16	Ragil	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	26
EKS PERIMEN	17	Rafi	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	30
EKS PERIMEN	18	Duta	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	28
EKS PERIMEN	19	Afiah	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	29
CONTROL	20	Fitria	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	28

KELAS	NO	NAMA ANAK	Pos_KMO1	Pos_KMO2	Pos_KMO3	Pos_KMO4	Pos_KMO5	Pos_KMO6	Pos_KMO7	Pos_KMO8	Pos_KMO9	Pos_KM10	Pos_KM11	Pos_KM12	Pos_KM13	Pos_KM14	JUMLAH
CONTROL	21	Nimas	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	26
EKSPERIMEN	22	Widya	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29
EKSPERIMEN	23	Nivita	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	25
EKSPERIMEN	24	Rosa	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	30
EKSPERIMEN	25	Sakti	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	20

Lampiran 12:

Uji coba kreativitas

KELAS	NO	NAMA ANAK	K01	K02	K03	K04	K05	K06	K07	K08	K09	K10	K11	K12	K13	K14
EKSPERIMEN	1	Ibra	3	1	3	1	2	3	2	1	1	1	3	2	2	1
EKSPERIMEN	2	Nafila	2	2	1	2	3	1	2	1	2	2	2	2	3	1
EKSPERIMEN	3	Ega	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
EKSPERIMEN	4	Riwar	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1
EKSPERIMEN	5	Wahyu	1	0	1	0	1	0	1	0	1	2	1	1	1	1
EKSPERIMEN	6	Bayu	1	1	1	2	1	1	2	1	0	1	2	2	1	1
EKSPERIMEN	7	Adini	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	2	1	1
EKSPERIMEN	8	Habibi	1	0	1	1	2	1	1	0	1	0	0	0	2	1
EKSPERIMEN	9	Taufik	1	1	0	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
EKSPERIMEN	10	Key	2	2	0	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1
EKSPERIMEN	11	Munir	2	1	1	1	1	1	0	1	2	1	1	1	2	1
EKSPERIMEN	12	Hami	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1
EKSPERIMEN	13	Hafid	1	2	2	1	1	2	1	0	1	1	1	0	1	1
EKSPERIMEN	14	Rizky	1	0	2	1	2	1	2	3	1	2	1	2	1	1
EKSPERIMEN	15	Rahma	3	2	2	1	2	1	0	1	1	1	1	1	0	1
EKSPERIMEN	16	Ragil	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	2	1	1
EKSPERIMEN	17	Rafi	1	1	0	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1
EKSPERIMEN	18	Duta	1	0	0	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1
EKSPERIMEN	19	Afifah	1	1	1	1	1	1	0	1	2	1	1	1	1	1
CONTROL	20	Fitria	1	1	1	2	1	2	1	1	0	1	0	1	1	1
CONTROL	21	Nimas	3	1	3	1	2	3	2	1	1	1	3	2	2	1
EKSPERIMEN	22	Widya	2	2	1	2	3	1	2	1	2	2	2	2	3	1
EKSPERIMEN	23	Nivita	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
EKSPERIMEN	24	Rosa	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1
EKSPERIMEN	25	Sakti	1	0	1	0	1	0	1	0	1	2	1	1	1	1

Lampiran 12:

Uji Coba Keterampilan Motorik

N A M A A N A K	M 0 1	M 0 2	M 0 3	M 0 4	M 0 5	M 0 6	M 0 7	M 0 8	M 0 9	M 1 0	M 1 1	M 1 2	M 1 3	M 1 4	M 1 5	M 1 6	M 1 7	M 1 8	M 1 9	M 2 0	M 2 1	M 2 2	M 2 3	M 2 4	M 2 5	M 2 6	M 2 7	M 2 8	M 2 9	M 3 0	M 3 1	M 3 2	M 3 3	J U M L A H		
I b r a	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	2	0	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	59
N a f i l a	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	0	62	
E g a	1	1	2	2	2	1	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	0	1	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	55	
R i w a r	2	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	2	3	2	2	0	3	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	0	58	
W a h y u	1	0	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	0	2	2	2	1	2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	3	2	2	44	
B a y u	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	63	
A d i n i	2	1	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	62	
H a b i b i	1	2	3	2	2	1	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	0	2	2	0	0	2	55

N A M A A N A K	M 0 1	M 0 2	M 0 3	M 0 4	M 0 5	M 0 6	M 0 7	M 0 8	M 0 9	M 1 0	M 1 1	M 1 2	M 1 3	M 1 4	M 1 5	M 1 6	M 1 7	M 1 8	M 1 9	M 2 0	M 2 1	M 2 2	M 2 3	M 2 4	M 2 5	M 2 6	M 2 7	M 2 8	M 2 9	M 3 0	M 3 1	M 3 2	M 3 3	J U M L A H		
T a u f i k	1	0	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	1	0	2	2	2	5 7	
K e y	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	0	2	2	3	2	3	2	2	6 2	
M u n i r	1	3	0	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	6 1	
H a m i	1	2	2	1	1	1	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	2	2	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	5 1	
H a f i d	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	0	2	2	6 3
R i z k y	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	6 5
R a h m a	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	6 6
R a g i l	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	6 0
R a f i	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	6 7	
D u t a	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	6 7	

N A M A A N A K	M 0 1	M 0 2	M 0 3	M 0 4	M 0 5	M 0 6	M 0 7	M 0 8	M 0 9	M 0 10	M 1 1	M 1 2	M 1 3	M 1 4	M 1 5	M 1 6	M 1 7	M 1 8	M 1 9	M 2 0	M 2 1	M 2 2	M 2 3	M 2 4	M 2 5	M 2 6	M 2 7	M 2 8	M 2 9	M 3 0	M 3 1	M 3 2	M 3 3	J U M L A H		
A f i f a h	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	6 2		
F i t r i a	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	6 6		
N i m a s	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	2	0	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5 9	
W i d y a	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	6 2		
N i v i t a	1	1	2	2	2	1	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	0	1	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	5 5	
R o s a	2	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	2	3	2	2	0	3	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	0	5 8	
S a k t i	1	0	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	0	2	2	2	2	1	2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	3	2	2	4 4

