

**HUBUNGAN BERMAIN SENSORIMOTOR DENGAN KREATIVITAS
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TUNAS HARAPAN SIDOWARAS
LAMPUNG TENGAH**

(SKRIPSI)

Oleh

Via AdelianaPutri



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2017**

ABSTRAK

HUBUNGAN BERMAIN SENSORIMOTOR DENGAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TUNAS HARAPAN SIDOWARAS BUMIRATU NUBAN LAMPUNG TENGAH

Oleh

VIA ADELIANA PUTRI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kreativitas anak pada TK Tunas Harapan Sidowaras. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara bermain sensorimotor dengan kreativitas anak. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Metodologi penelitian menggunakan korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 Tahun kelompok B. Sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B berjumlah 18 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Teknik pengambilan sampel dengan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data menggunakan korelasi *product moment*. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan bermain sensorimotor dengan kreativitas dengan koefisien r sebesar 0.715.

Kata kunci :anak usia dini, bermain sensorimotor, kreativitas.

ABSTRACT

THE CORRELATION BETWEEN SENSORIMOTOR PLAYING AND CHILDREN CREATIVITY ON AGE 5-6 YEARS AT TUNAS HARAPAN KINDERGARTEN SIDOWARAS BUMIRATU NUBAN LAMPUNG TENGAH

By

Via Adeliana Putri

The Problem in this research was children low creativity at Tunas Harapan Kindergarten Sidowaras. The purpose of this study was to determine the correlation between sensorimotor play and children creativity. This study was used quantitative research. Research methodology was correlational. The population of this study was children aged 5-6 years old in B group. The samples were 30 children that consisted of 18 boys and 14 girls. Sampling technique was purposive sampling. Data was collected by observation. Data was analyzed by using product moment correlation. The result of this study showed that there was a correlation between sensorimotor play and children creativity with a coefficient r of 0.715.

Keywords: *children, creativity, sensorimotor playing*

**HUBUNGAN BERMAIN SENSORIMOTOR DENGAN KREATIVITAS
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TUNAS HARAPAN SIDOWARAS
LAMPUNG TENGAH**

Oleh

Via Adeliانا Putri

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **HUBUNGAN BERMAIN SENSORIMOTOR
DENGAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK TUNAS HARAPAN
SIDOWARAS LAMPUNG TENGAH**

Nama Mahasiswa : *Via Adelfiana Putri*

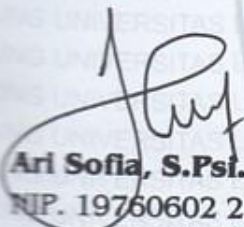
NO. Pokok Mahasiswa : 1313054063

Program Studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.
NIP. 19760602 200812 2 001


Diah Utaminingsih, S.Psi., M.A.Psi.
NIP. 19790714 200312 2 2001

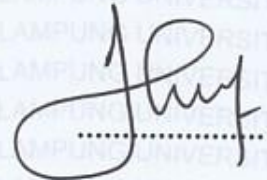
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP. 19600328 198603 2 002

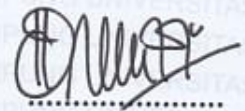
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.



Sekretaris : Diah Utaminingsih, S.Psi., M.A., Psi.



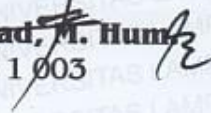
Penguji Utama : Dr. Riswanti Rini, M.Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum
NIP. 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian : 25 September 2017

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Via Adeliana Putri
Nomor Pokok Mahasiswa : 1313054063
Program Studi : PG-PAUD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ Hubungan bermain sensorimotor dengan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah” tersebut adalah asli hasil penelitian saya dan tidak plagiat dari penelitian orang lain kecuali bagian bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 25 September 2017
Penulis



Via Adeliana Putri
NPM. 1313054063

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Via Adeliana Putri, dilahirkan pada tanggal 11 Juni 1995 di Sidowaras, Lampung Tengah yaitu anak pertama dari dua saudara dari pasangan Bapak Tukat dan Ibu Mursiyem.

Penulis menempuh Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri Sidowaras pada tahun 2001 sampai 2007, kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 6 Metro pada tahun 2007 sampai 2010, dan tahun 2010 penulis melanjutkan di SMA Negeri 3 Metro yang diselesaikan pada tahun 2013.

Pada tahun 2013 penulis mendapat kesempatan pendidikan keperguruan tinggi dan terdaftar menjadi mahasiswa PG-PAUD Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SMPTN), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

MOTO

"Wahai orang-orang yang berimanjadikanlah sabar dan sholat sebagai penolong mu"

(QS. AL-Baqarah [2] ayat 153)

“Semakin sering kita membahas harapan kita, mencaritahu cara-cara mencapainya dan memperkayanya dengan pemikiran-pemikiran dari ragam sumber pengetahuan, semakin terdorong kita untuk melakukannya dengan konkret”

(Merry Riana)

“Jangan biarkan keterbatasan membuatmu tidak mampu berbuat lebih dari yang orang lain pikirkan”

(Budi Waluyo)

“Selalu bersabarlah ketika melakukan sesuatu hal, bersabar harus diiringi doa, usaha, ikhtiar dan usaha, doa dan ikhtiar yang dikuatkan dengan rasa keyakinan dan optimisme “

(Via AdelianaPutri)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada ALLAH SWT beserta nabi Muhammad SAW dan ucapan terimakasih serta rasa banggaku kepada

Ibuku tercinta (Mursiyem)

Yang sudah membesarkanku dengan sabar, dengan penuh kasih sayang, dan yang selalu memberikanku semangat untuk meraih cita-citaku

Bapakku tersayang (Tukat)

Terima kasih sudah kerja membanting tulang yang tidak ternilai harganya

Adik (Nova Ariandini)

Terimakasih untuk setiap semangatnya dan kebahagiaan yang tiada henti

Teman-teman Angkatan 2013

Yang mau membantu, memberikan motivasi, senyum dan semangat untuk terus Berjuang dalam menyelesaikan studi ini, terimakasih

Serta

Almamater tercinta Universitas Lampung

Sebagai tempat dalam menggali ilmu, menjadikanku sosok yang mandiri, serta jati Diriku kelak

SANWACANA

Bismillahirrohmanirrohim

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Hubungan Bermain Sensorimotor dengan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah” dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini di Universitas Lampung.

Proses penyusunan skripsi ini, banyak pihak yang telah memberikan sumbangan saran, bantuan, nasihat, serta saran-saran yang membangun. Oleh karena itu, dengan rendah hati penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan ilmu pendidikan FKIP Universitas Lampung sekaligus Pembahas yang telah memberikan saran-saran dan masukan guna perbaikan dalam penyusunan dan kelancaran skripsi ini.
3. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi., selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini sekaligus Pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, saran, dan nasihat.

4. Ibu Diah Utaminingsih, S.Psi., M.A., Psi., selaku Pembimbing II terimakasih atas jasanya dalam memberikan masukan, kritikan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dosen-dosen PAUD Ibu Een, Ibu Sasmiati, Ibu Devy, Ibu Nia, Ibu Gian, Ibu Eska, Ibu Vivi dan serta mbak Eva, Mas Jaya dan seluruh staff Kampus Panglima Polim Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Universitas Lampung terima kasih atas bantuannya.
6. Terkhusus untuk orang tuaku tercinta, Ayah tercinta Tukat dan Ibu Mursiyem yang tiada hentinya memberikan do'a, semangat serta biaya yang tak pernah putus untuk tercapainya gelar sarjana.
7. Orang-orang tersayang Riyan Ardiyanto yang selalu memberikan dukungan, Adikku Nova Ari Andini yang selalu mendoakan.
8. Keluarga besarku (mamak, bapak, tante uji, tante anik, om edi, om saelon, om les,) yang selalu memberikan semangat dan senyuman kebahagiaan.
9. Sahabatku Tri Susanti dan Yuliani yang selalu memberikan semangat dan senyum kebahagiaan.
10. Teman-teman seperjuangan (Ariyanti NovelaCandra, Ira Yurike, Tri Susanti, Rika Risanti, Sierta Anggraini) yang telah memberikan senyuman, motivasi dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
11. Teman KKN_KT Desa Wates Tiras, Reni, Rizky, Eunike, Elok, Angga, Fibri, Yopita terima kasih atas kekeluargaan yang telah kita rajut selama 40 Hari.
12. Teman-teman PAUD 2013 A dan B atas kebersamaan selama hampir 4 Tahun .

13. Para Guru di TK Tunas Harapan terimakasih atas waktu, kesempatan dan bantuan yang diberikan.
14. Siswa-siswi di TK Tunas Harapan Sidowaras yang tersedia melakukan kegiatan bermain.
15. Almamater tercinta.

Bandar Lampung, 25 September 2017
Penulis,

Via Adeliana Putri
NPM. 1313054063

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAM PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTO.....	viii
PESEMBAHAN	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. RumusanMasalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Pendidikan Anak UsiaDini.....	10
B. Teori Belajar Anak Usia Dini.....	11
1. Teori Belajar Konstruktivisme.....	11
2. Teori Belajar Behaviorisme.....	13
3. Teori Belajar Kognitif	14
C. Kreativitas.....	15
1. Pengertian Kreativitas.....	15
2. Karakteristik Kreativitas.....	16
3. Strategi Pengembangan Kreativitas.....	18
4. Faktor Pendukung dan Penghambat	19
D. Media Pembelajaran	21
1. Pengertian Media Pembelajaran	21
2. Fungsi MediaPembelajaran	22
3. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran	23
E. Bermain Bagi Anak Usia Dini.....	24
1. Pengertian Bermain	24
2. Manfaat Bermain	25
3. Jenis Bermain	26
F. Main Sensorimotor.....	27
1. Pengertian Sensorimotor.....	27
G. <i>Playdough</i>	33
1. Manfaat Permainan <i>Playdough</i>	34

2. Kelebihan dan Kekurangan Bermain <i>Playdough</i>	34
3. Cara Membuat <i>Playdough</i>	35
H. Penelitian Relevan.....	36
I. Kerangka Pikir	38
J. Hipotesis	40
III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Prosedur Penelitian.....	41
C. Seting Penelitian.....	42
D. Populasi dan Sampel Penelitian	42
E. Definisi Konseptual dan Operasional	43
1. Variabel Bebas.....	44
2. Variabel Terkait.....	45
F. Teknik Pengumpulan Data.....	46
G. Instrumen Penelitian.....	46
H. Uji Instrumen	49
1. Uji Validitas.....	49
2. Uji Reliabilitas.....	52
I. Teknik Analisis Data	54
1. Uji Normalitas	54
2. Uji Linieritas.....	55
3. Uji Hipotesis	55
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	56
1. Profil TK Tunas Harapan Sidowaras	56
2. Visi dan Misi TK Tunas Harapan	57
3. Proses Belajar dan Pembelajaran.....	58
4. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	58
5. Data Anak	58
B. Hasil Penelitian	59
1. Deskripsi Proses Penelitian.....	59
2. Uji Analisis Data.....	61
1. Uji Normalitas Data	62
2. Uji Linieritas	62
3. Uji Hipotesis	63
C. Pembahasan	64
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Kerangka Pikir.....	40

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Hasil Observasi di TK Tunas Harapan	6
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen	47
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Sebelum Validitas	47
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Sesudah Validitas	48
Tabel 5. Hasil Validitas Bermain Sensorimotor	50
Tabel 6. Hasil Validitas Kreativitas	51
Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Bermain Sensorimotor	52
Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kreativitas	53
Tabel 9. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan	58
Tabel 10. Jumlah Siswa-Siswi di TK Tunas Harapan Sidowaras	59
Tabel 11. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian	60
Tabel 12. Hasil Uji Hipotesis	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Observasi Validitas Bermain Sensorimotor	72
2. Hasil Uji Validitas Bermain Sensorimotor	73
3. Hasil Uji Reliabilitas Bermain Sensorimotor	75
4. Lembar Observasi Validitas Kreativitas	76
5. Hasil Uji Validitas Kreativitas	77
6. Hasil Uji Reliabilitas Kreativitas	78
7. Permohonan Uji Validitas Instrumen Ibu Nia Fatmawati, M.Pd	79
8. Permohonan Uji Validitas Instrumen Ibu Devi Nawangsasi, M.Pd	82
9. Permohonan Uji Validitas Instrumen Ibu Nia Fatmawati, M.P.d	85
10. Permohonan Uji Validitas Instrumen Ibu Devi Nawangsasi, M.Pd	88
11. Kisi-Kisi Rubrik Panduan Penilaian Bermain Sensorimotor	91
12. Kisi-Kisi Rubrik Panduan Penilaian Kreativitas	92
13. Rencana Kegiatan Harian I	94
14. Rencana Kegiatan Harian II	96
15. Rencana Kegiatan Harian III	98
16. Lembar Observasi Bermain Sensorimotor I (Satu)	100
17. Lembar Observasi Bermain Sensorimotor II (Dua)	102
18. Lembar Observasi Bermain Sensorimotor III (Tiga)	104
19. Rekapitulasi Perolehan Skor Bermain Sensorimotor (X)	106
20. Lembar Observasi Kreativitas I (Satu)	107
21. Lembar Observasi Kreativitas II (Dua)	109
22. Lembar Observasi Kreativitas III (Tiga)	111
23. Rekapitulasi Perolehan Skor Kreativitas (Y)	113
24. Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	114
25. Uji Linieritas	115
26. Uji Produk Moment Correlations	117
27. Nilai-Nilai r Product Moment	118
28. Foto Hasil Kegiatan	119

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan hidup yang sangat penting saat ini. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia terutama untuk mempersiapkan peserta didik yang kreatif, inovatif, mandiri dan profesional. Seperti yang di atur dalam Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menyatakan :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, penguasaan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan yang diberikan pada anak usia dini dilakukan dengan cara memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membuat anak merasa bosan, yaitu belajar sambil bermain. Menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak diperlukan adanya media pembelajaran yang mendukung perkembangan anak. Hal ini bertujuan agar pembelajaran yang diberikan lebih bermakna bagi anak sehingga potensi yang dimiliki anak dapat berkembang

optimal. Seperti yang diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa :

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Masa ini juga disebut *the golden age* atau periode keemasan, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak akan terulang dimasa yang akan datang. Stimulus yang tepat dari orang tua, guru maupun lingkungan sekitar anak harus diberikan untuk mengembangkan anak-anak membutuhkan stimulasi atau rangsangan-rangsangan untuk mengasah seluruh aspek-aspek perkembangan yang dimiliki.

Pendidikan saat ini hanya menekankan membaca, menulis, membaca dan berhitung karena orangtua menuntut anaknya untuk pandai menulis membaca dan berhitung sejak dini tanpa mengetahui kebutuhan belajar anak yang sebenarnya. Pembelajaran di sekolah membiasakan anak untuk duduk, diam, dengar dan meniru.

Menumbuhkembangkan kreativitas merupakan salah satu tujuan pendidikan, sehingga mengoptimalkan kreativitas anak lingkungan memberikan waktu serta kebebasan anak dalam melakukan kegiatan dan mencoba hal-hal yang baru. Pada saat itulah anak akan bereksplorasi dengan gagasan dan konsep berfikir yang dimiliki.

Kreativitas menurut Munandar dalam Anwar dan Ahmad (2009: 45) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang membuat kombinasi baru dan menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk atau ide-ide yang baru. Pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan yang akan menghasilkan produk kreatif.

Kreativitas juga dapat diartikan “kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan-gagasan maupun karya nyata yang dengan membandingkan hasil karya yang sebelumnya dan kreatif tercipta dengan beragam mulai dari, solusi baru, pernyataanbaru mengenai suatu masalah. Ciri-ciri kreativitasmenurut Jamaris dalam Nurani dan Bambang (2010: 38) terdiri dari kelancaran (*fluency*) kemampuan mengemukakan pendapat atau ide-ide, kelenturan (*flexibility*) kemampuan memecahkan masalah, keaslian (*originality*) kemampuan hasil karya yang bersifat asli atau original hasil pemikiran sendiri, memperinci (*elaborasi*) kemampaun untuk memperluas ide, Keuletan atau kesabaran (*tenacity*), kemampuan dalam menghadapi suatu yang tidak menentu.

Kreativitas sangat penting bagi seseorang dengan adanya kreativitas seseorang dapat mengemukakan kemampuan untuk melahirkan sesuatu.Potensi kreatifnya, seseorang dapat menunjukkan hasil perbuatan, kinerja/karya, baik dalam bentuk barang maupun gagasan secara bermakna dan berkualitas. Kreativitas penting untuk mengembangkan semua bakat dan kemampuan individu dalam pengembangan prestasi hidupnya, dengan kreativitas tinggi yang dimiliki

seseorang maka seseorang tersebut akan mempunyai pengembangan diri secara optimal. Mereka dapat mempergunakan ide-idenya untuk menciptakan kreasi baru demi kelangsungan hidup.

Dampak Kreativitas terhadap anak, semua aspek perkembangan akan berkembang, seperti perkembangan kognitif anak akan mampu memecahkan masalah, sosial emosional anak mampu beradaptasi terhadap lingkungan, aspek perkembangan bahasa anak mampu mengungkapkan banyak kata, aspek perkembangan agama anak akan menghargai segala sesuatu ciptaan Tuhan, aspek seni akan menghasilkan karya yang baru dengan mengkombinasi karya yang dulu.

Faktor penghambat-penghambat kreativitas anak yang diungkapkan oleh Freeman (Susanto 2012: 126) seperti rasa takut, rasa tidak aman, lebih baik tidak mengambil resiko daripada terancam, pengarahan yang terlalu ketat dan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*), hal ini dibuktikan dengan kegiatan guru di dalam kelas hanya menyampaikan informasi yang bersifat satu arah sehingga anak cenderung menjadi pasif (duduk, diam kerjakan), kurangnya penggunaan media yang menarik bagi anak serta pembelajaran tidak dilakukan dengan bermain. Faktor penghambat tersebut menyebabkan kreativitas anak kurang berkembang optimal karena anak tidak diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki serta anak hanya menjalankan semua kegiatan berdasarkan perintah guru.

Adapun faktor pendukung menurut Rachmawati dan Kurniati (2010: 27) memberikan rangsangan mental baik aspek kognitif maupun kepribadiannya serta Susana psikologis, menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihat, peran serta guru, peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas.

Kreativitas tidak lepas dari unsur bermain. Melalui bermain semua aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal, termasuk kreativitas anak, mengingat dengan bermain merupakan awal timbulnya kreativitas anak. Ketika bermain anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide di dalam dirinya. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini dengan menggunakan strategi, metode dan materi atau bahan dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak.

Bermain menurut Latif dkk (2013: 202) terbagi menjadi tiga jenis yaitu bermain sensorimotor atau fungsional, bermain peran dan bermain pembangunan. Salah satu bentuk bermain yang dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu bermain yang akan melibatkan seluruh fisik anak untuk berhubungan langsung dengan lingkungan, bermain tersebut merupakan bermain sensorimotor.

Bermain sensorimotor merupakan suatu aktivitas bermain yang melibatkan anak berinteraksi dengan lingkungan menggunakan panca inderanya. Pada aktivitas ini, anak akan mendapatkan kesempatan langsung untuk berhubungan dengan alat dan media bermainnya, dengan interaksi tersebut maka anak akan melibatkan

panca inderanya sehingga diharapkan potensi anak berkembang optimal. Sensorimotor terbagi menjadi sensori dan motorik, motorik juga terbagi menjadi motorik kasar dan motorik halus. Menurut Hurlock (2013: 159) keterampilan motorik halus yaitu kemampuan menggunakan otot-otot halus yang melibatkan koordinasi antara mata dan tangan.

Kegiatan bermain anak harus menggunakan media sebagai sarana dan prasarana dalam bermain. Media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran, namun tidak semua media tersebut cocok untuk mengajarkan semua materi pelajaran dan untuk semua anak. Media tersebut harus dipilih secara cermat agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil survei pada bulan September di TK Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran terdapat beberapa anak usia 5-6 tahun yang kreativitasnya yang masih rendah.

Tabel 1. Hasil Observasi di TK Tunas Harapan

No	Kreativitas	Jumlah	
		Siswa	Persentase (%)
1.	Belum melakukan eksplorasi berbagai media	15	50
2.	Belum Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan)	13	48,3

Sumber : Observasi TK Tunas Harapan Sidowaras

Kondisi tersebut disebabkan kegiatan pembelajaran yang belum dilaksanakan melalui bermain sehingga membuat anak cepat merasa bosan. Anak jarang diberi kesempatan untuk melakukan aktivitas sesuai keinginan mereka sendiri yang akibatnya berdampak pada aspek perkembangan anak usia dini. Guru jarang menggunakan media saat pembelajaran sehingga anak kesulitan memahami konsep yang diajarkan oleh guru karena yang disampaikan oleh guru masih bersifat abstrak.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa perkembangan kreativitas anak perlu ditingkatkan agar anak dapat menuangkan ide kreatifnya. Terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Atas dasar inilah peneliti ingin meneliti tentang “Hubungan Bermain Sensorimotor dengan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah”.

B. Identifikasi Masalah

Seperti yang telah diterangkan di latar belakang masalah terdapat suatu permasalahan. Masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pembelajaran di sekolah yang menekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung.
2. Anak belum mampu mengungkapkan ide yang dimiliki.
3. Pembelajaran yang belum dilaksanakan melalui bermain.

4. Pembelajaran berpusat pada guru sehingga menjadikan anak pasif dan kurang mandiri.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang timbul diatas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Maka dalam hal ini peneliti membatasi : hanya meneliti terhadap bermain sensorimotor dengan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah, maka masalah dalam penelitian : rendahnya kreativitas anak usia 5–6 Tahun di TK Tunas Harapan Sidowaras Lampung tengah.

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan yang sudah dibuat maka peneliti membuat rumusan permasalahan yakni : Apakah terdapat hubungan bermain sensorimotor dengan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah : mengetahui hubungan bermain sensorimotor dengan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, setidaknya dapat bermanfaat untuk mengetahui teori-teori yang berguna dalam mengembangkan kreativitas anak.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

1. Memberikan kegiatan yang inspiratif bagi guru untuk memberikan permainan yang menarik dikelas dengan mengembangkan kreativitas anak.
2. Mengembangkan kreativitas guru agar dapat menciptakan inovasi baru dalam proses pembelajaran terutama dalam hal mengembangkan kreativitas pada anak.

b. Bagi Kepala Sekolah

Manfaat bagi kepala sekolah dalam penelitian ini adalah untuk memberikan masukan dalam upaya memperbaiki pembelajaran terutama dalam mengembangkan kreativitas pada anak usia dini.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Pendidikan Anak Usia Dini

Dunia anak berbeda dengan dunia orang dewasa, anak-anak memiliki pribadi yang unik. Kadang kita merasa tingkah mereka lucu, menggemaskan, bahkan menjengkelkan, tetapi itulah dunia mereka. Menurut Nurani (2010: 4), “Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan.” Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dari berbagai aspek sedang dialami anak. Seperti yang diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa :

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu Upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan peletak dasar pertama dan utama dalam pengembangan pribadi anak, baik berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri, maupun kemandirian. Ada enam aspek perkembangan yaitu moral agama, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa dan seni. Semua aspek perkembangan ini harus dimiliki oleh semua anak usia dini, salah satu aspek yang dapat dikembangkan yaitu kognitif dan motorik halus dimana aspek perkembangan kognitif dan motorik halus ini dapat mengembangkan kreativitas. Mengingat pentingnya anak dalam pendidikan dan pentingnya anak usia dini dalam perkembangan manusia keseluruhan, maka pendidikan anak usia dini (PAUD) perlu diberikan melalui berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar lebih siap memasuki pendidikan lebih lanjut.

B. Teori Belajar Anak Usia Dini

1. Teori Belajar Konstruktivisme

Anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Perkembangan pada anak terbagi menjadi beberapa bagian, salah satunya yang dapat dilihat dari teori konstruktivisme yang dapat diuraikan dari beberapa para ahli. Menurut Latif dkk dalam Pendidikan Anak Usia Dini

(2013: 74) menyatakan bahwa konstruktivisme merupakan ilmu pengetahuan yang dibangun dalam diri seseorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan.

Menurut pendapat Lev Vygotsky dalam Nurani (2010: 60) berpendapat bahwa :

Pengetahuan bukan diperoleh dengan cara dialihkan dari orang lain, melainkan sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak. Individu dipandang sebagai pembelajar yang aktif membangun pemahaman dan pengetahuan sendiri tentang dunia sebagai hasil tindakan mereka dilingkungan.

Sedangkan Menurut Conny dalam Latif (2013: 74) bahwa :

Ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Dalam praktiknya teori konstruktivisme dapat terwujud dalam tahap-tahap perkembangan yang dikemukakan oleh Jean Piaget dengan “belajar bermakna” dan “belajar penemuan secara bebas” oleh Jerome Bruner.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perubahan merupakan hasil dari pengalamannya yang didapat melalui kehidupan sehari-hari maupun dalam kehidupan kelompok, pengetahuan baru seseorang dapat dibangun berdasarkan pengalaman. Pengalaman yang didapat dari kehidupan sehari-hari sangat berperan penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, seperti halnya menciptakan suatu karya baru dengan memadukan karya yang sebelumnya, dan menghasilkan ide-ide kreatif dalam memecahkan suatu masalah, sehingga perkembangan kognitif anak dalam kreativitasnya dapat berkembang.

2. Teori Belajar Behaviorisme

Proses belajar pada anak usia dini melibatkan anak secara langsung melalui kegiatan bermain. Pelaksanaan proses pembelajaran tentunya dapat menghasilkan sebuah perubahan hasil belajar yang dapat dilihat secara bertahap sesuai dengan proses perkembangan yang dilaluinya sehingga diharapkan munculnya perubahan tingkah laku.

Menurut Budiningsih (2012: 30) menyatakan bahwa :

Teori behaviorisme mengatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia telah mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Pandangan behaviorisme mengakui pentingnya masukan atau input yang berupa stimulus yang berupa respon. Sedangkan apa yang terjadi pada stimulus dan respon dianggap tidak penting diperhatikan sebab tidak bisa diamati dan diukur, yang bisa diamati dan diukur adalah stimulus dan respon.

Sedangkan menurut Conny dalam Isjoni (2011: 75) :

Behaviorisme adalah aliran psikologi yang memandang bahwa manusia belajar dipengaruhi oleh lingkungan. Belajar menurut teori ini merupakan perilaku yang terjadi melalui stimulus dan respon yang bersifat mekanis.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa teori belajar behaviorisme merupakan proses belajar yang dipengaruhi lingkungan yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku seseorang melalui rangsangan yang diberikan secara mekanisme. Oleh karena itu, lingkungan yang diorganisasikan dapat memberi stimulus yang baik.

3. Teori Belajar Kognitif

3.1. Teori Kognitif Vygotsky

Teori Vygotsky merupakan salah satu teori penting dalam psikologi perkembangan. Teori Vygotsky menekankan pada hakikat sosiokultural dari pembelajaran. Menurut Vygotsky dalam Trianto (2012: 76) bahwa :

Pembelajaran terjadi apabila anak bekerja atau belajar menangani tugas-tugas yang belum dipelajari, namun tugas-tugasitu masih berada dalam jangkauan kemampuannya atau tugas-tugas tersebut berada dalam *zone of proximal development*.

Menurut Slavin dalam Trianto (2012: 77), ada dua implikasi utama teori vygotsky dalam pembelajaran sains yaitu :

1. Susunan kelas berbentuk pembelajaran kooperatif antar siswa, sehingga siswa dapat berinteraksi disekitar tugas-tugas yang sulit.
2. saling memunculkan strategi pemecahan masalah yang efektif didalam masing-masing *zone of proximal development* mereka.

Pendekatan Vygotsky dalam pengajaran menekankan *scaffolding*, sehingga siswa semakin lama semakin bertanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri. Kreativitas di Taman Kanak-Kanak (TK) tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu, dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi serta menyenangkan bagi anak. Patmonodewo, (2008: 27) mengemukakan bahwa :

kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.

Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Pemecahan masalah dalam perkembangan kognitif merupakan salah satu faktor kreativitas anak.

C. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan hal yang sangat dibutuhkan pada kehidupan manusia dan merupakan bakat yang dibawa sejak lahir, namun kreativitas akan berkembang optimal apabila diberikan stimulus dari lingkungan sekitar sejak anak usia dini. Stimulus yang seharusnya diberikan guru yakni memberikan pembelajaran yang menarik serta mengemasnya melalui permainan, memfasilitasi anak dengan alat permainan edukatif, dan memberikan kesempatan anak untuk berkreasi dan bereksplorasi dengan kegiatan yang akan dilakukan anak. Menurut Munandar dalam Anwar dan Ahmad (2009:45) menyatakan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan seseorang membuat kombinasi baru dan menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk atau ide-ide yang baru”.

Sedangkan menurut Santrock dalam Nurani (2010: 38) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang di hadapi.

Sejalan dengan yang dikemukakan munandar (2009: 40) mengemukakan bahwa lingkungan yang dapat dapat mempengaruhi kreativitas individu dapat berupa lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Lingkungan keluarga peran utama dalam pengembangan dan meningkatkan kreativitas, lingkungan sekolah berperan dalam menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas. Lingkungan masyarakat dapat mempengaruhi kreativitas.

Berdasarkan pendapat diatas kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, membuat kombinasi baru, kemampuan bereksperimen dan menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk atau ide-ide yang baru dari pengalaman yang mereka lihat dari lingkungan sekitar.

2. Karakteristik Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki anak sejak lahir. Hal ini yang perlu ditekankan bahwa kemampuan setiap anak berbeda-beda. Guru seharusnya tidak menyamaratakan dan membanding-bandingkan setiap kemampuan yang anak miliki. Berikut menurut beberapa ahli mengenai karakteristik atau indikator kreativitas anak :

Catron dan Allen dalam Nurani dan Bambang (2010: 40) menjelaskan 12

(dua belas) indikator kreatif pada anak usia dini yaitu :

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/tetap, terang-terangan, keinginan untuk bicara secara terbuka dan bebas,
4. anak adalah nonkonformis yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri
5. anak mengekspresikan imajinasi secara verbal, contoh, membuat kata-kata lucu atau cerita 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 yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan,
9. anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura,
10. anak menjadi inovatif, penemu dan memiliki banyak sumber daya,
11. anak bereksplorasi, bereksperimen dengan obyek, contoh, memasukkan atau menjadikan sesuatu sebagai bagian dari tujuan,
12. anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu.

Sementara itu ciri kreativitas Menurut Jamaris dalam Nurani dan Bambang (2010: 38) yaitu :

1. Kelancaran (*fluency*), berupa kemampuan dalam memberikan jawaban atau mengemukakan pendapat atau ide-ide,
2. Kelenturan (*flexibility*), berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah,
3. Keaslian (*originality*), berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau hasil karya yang bersifat asli atau original hasil pemikiran sendiri,
4. Memperinci (*elaborasi*), berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain.
5. Keuletan atau kesabaran (*tenacity*), kemampuan dalam menghadapi suatu yang tidak menentu.

Pendapat lain juga menurut Munandar (2009: 37) mengungkapkan sebagai berikut :

1. Penuh energi
2. Mempunyai prakarsa
3. Percaya diri
4. Sopan
5. Rajin
6. Melaksanakan pekerjaan pada waktunya
7. Sehat
8. Berani dalam berpendapat
9. Mempunyai ingatan baik
10. Ulet

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan karakteristik kreativitas dapat dilihat melalui tindakan dan aktivitas yang dilakukan anak setiap harinya. Anak kreatif gemar melakukan kegiatan yang baru, menyukai tantangan tidak menyukai kegiatan yang monoton dan berulang. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah harus lebih bervariasi lagi serta memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeskplor kemampuannya dengan berbagai macam kegiatan. Anak kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka berani mengambil resiko namun dengan perhitungan.

3. Strategi Pengembangan Kreativitas

Seseorang yang memiliki jiwa kreatif mampu membangkitkan semangat hidup baru yang sering digadapkan pada berbagai persoalan rumit dan kompleks, serta membutuhkan penyelesaian yang berbeda dan bervariasi. Kreativitas menjadi aspek penting yang harus dikembangkan pada setiap anak usia dini, karena tidak ada satu pun yang lahir tanpa kreativitas.

Sehubung dengan strategi pengembangan kreativitas anak, Rhodes dalam Munandar (2009: 20) menjelaskan bahwa pengembangan kreativitas pada diri sendiri seseorang dapat dilakukan melalui pendekatan 4 P yaitu : *person* (pribadi), *process* (proses), *press* (dorongan), *product* (hasil akhir).

Berikut penjelasan mengenai hal berikut :

- a. *Person* (pribadi)
Tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungan.
- b. *Process* (proses)
Langkah-langkah proses kreatif yang dimulai tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.
- c. *Press* (dorongan)
Dukungan berupa dorongan internal dan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis.
- d. *Product* (hasil akhir)
Hasil akhir yang ditandai dengan orisinalitas, pembaruan, kebermaknaan dan teramati (*observable*)

Ciri-ciri pribadi kreatif dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk dapat berpikir secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Hendaknya pendidik mengargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikan kepada yang lain, misalnya mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya anak, dengan seperti itu maka akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

Terwujudnya kreativitas seseorang tidak terlepas dari faktor pendukung maupun faktor penghambat. Agar dapat mengembangkan kreativitas perlu

mengetahui apa saja faktor kreativitas. Berikut beberapa uraian mengenai faktor pendukung menurut Rachmawati dan Kurniati (2010: 27):

- a. Memberikan rangsangan mental baik aspek kognitif maupun kepribadiannya serta susana psikologis
- b. Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihat
- c. Peran serta guru
- d. Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas.

Pendapat lain yang dapat mengembangkan kreativitas siswa menurut Rachmawati dan Kurniati(2010: 31) mengungkapkan sebagai berikut :

- a. Percaya diri
- b. Berani mencoba hal baru
- c. Memberikan contoh menyadari keragaman karakteristik siswa
- d. Memberikan kesempatan siswa untuk berekspresi dan bereksplorasi
- e. Positive thinking

Kreativitas anak dapat berkembang secara optimal bukan saja disebabkan dari faktor pendukung, namun adapun faktor penghambat dalam proses peningkatan kreativitas tersebut. Berikut penghambat kreativitas anak yang diungkapkan oleh Freeman (Susanto 2012: 126) mengemukakan bahwa :

- a. Rasa takut
- b. Rasa tidak aman
- c. Lebih baik tidak mengambil resiko daripada terancam
- d. Pengarahan yang terlalu ketat

Berdasarkan faktor – faktor yang mempengaruhi kreativitas di atas, dapat dimengerti tentang faktor pendorong dan penghambur kreativitas. Secara umum, kreativitas dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor potensi nak, guru, orangtua dan lingkungan, dengan memperhatikan faktor

tersebut, pengembangan kreativitas dapat meningkat sesuai dengan potensinya.

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara etimologi berarti “tengah”, ”perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Hetlach dan Ely dalam Arsyad (2014: 3) yang menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Fadillah (2012: 207) bahwa :

Media merupakan suatu alat yang dijadikan sebagai sarana perantara untuk menyampaikan sebuah pesan, supaya pesan yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah dan diterima serta dipahami sebagaimana mestinya.

Berdasarkan pendapat di atas, media adalah segala sesuatu yang dijadikan sebagai perantara kepada pengirim, ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran merupakan suatu perantara dalam menyampaikan materi pelajaran dari guru kepada siswa. E. De Corte dalam Nurani (2013: 10) menyatakan bahwa :

Media pembelajaran suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh tenaga pengajar yang memegang peran penting dalam proses belajar mengajar, untuk mencapai tujuan intruksional.

Sedangkan Menurut Latif dkk (2013: 152) :

Media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (*software*) dan alat (*hardware*) untuk bermain yang membuat AUD mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan menentukan sikap.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar yang digunakan guru untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media digunakan dalam proses belajar agar mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran menurut Latif (2013: 165) membagi manfaat tersebut menjadi 7 yaitu:

1. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
3. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar
4. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar
5. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan

6. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya
7. Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi siswa

Pendapat lain dikemukakan oleh Kemp dan Dayton dalam Latif dkk (2013: 166) mengemukakan bahwa :

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
2. Pembelajaran dapat lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
5. Proses pembelajaran dapat langsung kapan pun dan dimana pun diperlukan
6. Sikap positif siswa terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
7. Peranan guru kearah positif

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi atau bahan pembelajar untuk mempermudah proses pembelajaran dikelas.

3. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai salah satu media yang sangat berpengaruh terdapat kesenangan pada anak. Menurut Latif dkk (2013: 158) prinsip-prinsip media pembelajaran terdiri dari :

- a. Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multi guna
- b. Bahan mudah didapat dilingkungan sekitar paud dan murah atau dibuat dari bahan bekas atau sisa
- c. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak
- d. Dapat menimbulkan kreatifitas
- e. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana
- f. Dapat digunakan secara individual, kelompok, klasikal
- g. dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak

E. Bermain Bagi Anak Usia Dini

1. Pengertian Bermain

Bermain merupakan dunia anak yang menjadi kebutuhan anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Beberapa pendapat para ahli tentang bermain bagi anak usia dini diantaranya menurut Triharso (2013: 1) mengemukakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi.

Sedangkan yang dikemukakan oleh Parten dalam Nurani dan Bambang (2010: 34) yang menyatakan bahwa :

Kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan .

Pendapat lain diungkapkan Jean Piaget dalam Faudzidin (2014: 15) yang mengemukakan bahwa :

Bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur saraf, serta mengembangkan pilar-pilar saraf pemahaman yang berguna untuk masa datang.

Kesimpulan dari pendapat diatas adalah bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi dan berkreasi terhadap kemampuan yang anak miliki secara rileks tanpa ada paksaan. Bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas anak.

2. Manfaat Bermain

Main memiliki manfaat yang sangat penting khususnya anak usia dini diantaranya menurut Latif dkk (2013: 225) :

- a. Aspek fisik
Anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat, sehingga akan merangsang kecerdasan *bodily kinesthetic*-nya baik dalam bentuk motorik kasar atau pun halus.
- b. Aspek sosial emosional
Anak merasa senang karena ada teman bermainnya. Disini dapat membangun kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak.
- c. Aspek kognitif (berhubungan dengan berfikir atau kecerdasan)
anak belajar mengenal alan pengalaman mengenai objek-objek.
- d. Aspek seni
Kemampuan dan kepekaan anajk mengikuti irama, nada berbunyi gerak serta menghargai hasil karya yang kreatif.
- e. Mengasah ketajaman penginderaan
Penginderaan anak perlu diasak agar anak menjadi lebih peka terhadap hal-hal yang terjadi dilingkungan sekitar.
- f. Media terapi
Bermain digunakan sebagai media terapi karena selama bermain perilaku anak lebih bebas.
- g. Media intervensi
Bermain digunakan untuk melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu.

Sedangkan menurut Triharso (2013: 10) ada manfaat bagi perkembangan anak yaitu :

1. Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak
2. Bermain dapat digunakan sebagai terapi
3. Bermain meningkatkan pengetahuan anak
4. Bermain melatih penglihatan dan pendengaran
5. Bermain mempengaruhi perkembangan kraektivitas anak
6. Bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak
7. Bermain mempengaruhi nilai moral anak

Berdasarkan paparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain pada anak adalah suatu kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, baik potensi fisik, kognitif, bahasa, sosial, seni, terapi melalui bermain ini anak dapat memiliki pengalaman dalam dunianya.

3. Jenis Bermain

Bermain memberikan dampak yang menyenangkan bagi anak. Melalui bermain anak dapat mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini harus dilakukan melalui bermain. Terdapat tiga jenis main dalam setiap kegiatan pembelajaran di pendidikan anak usia dini. Menurut Latif dkk (2013: 202) terdapat tiga jenis main di pendidikan anak usia dini yaitu sensorimotor, bermain peran dan pembangunan.

Menurut Latif dkk (2013: 202) bahwa kegiatan main di pendidikan anak usia dini terdiri dari tiga jenis main, diantaranya :

1. Main Sensorimotor
Main sensorimotor atau main fungsional merupakan main anak usia dini, dimana anak belajar melalui panca indera dan hubungan fisik dengan lingkungan mereka.
2. Main main peran
Menurut fowen main peran merupakan sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi dan kognisi.

3. Main pembangunan

Main pembangunan adalah main untuk mempresentasikan ide anak melalui media. Ada dua jenis media yaitu media yang bersifat cair dan terstruktur.

Bermain pada anak usia dini terdapat tiga jenis main yaitu main sensorimotor atau fungsional, main peran dan main pembangunan. Ketiga jenis main ini harus ada dalam setiap pembelajaran di pendidikan anak usia dini, sehingga dalam melaksanakan proses pembelajaran pendidik harus menggunakan ketiga jenis main ini agar aspek perkembangan anak berkembang dengan optimal.

F. Main Sensorimotor

1. Pengertian Main Sensorimotor

Menurut Jean Piaget bermain fungsional atau sensorimotor dimaksudkan bahwa anak belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungannya. Main sensorimotor adalah kegiatan yang menggunakan seluruh panca inderanya untuk bermain. Menurut Smilansky dalam Nurani dan Bambang (2010:118) yang menyatakan bahwa:

Anak usia dini belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungan. Kebutuhan sensorimotor anak didukung ketika disediakan kesempatan untuk berhubungan luas atau di dalam ruangan.

Sedangkan menurut Piaget dalam Nurani dan Bambang (2010: 120), “anak berinteraksi dengan dunia sekitar melalui panca indera”. Menurut Upton (2012: 140) mengemukakan permainan fungsional bahwa aktivitas-aktivitas fisik seperti memantulkan bola, bermain kasar, dan berguling.

Sedangkan Menurut Robbins (2003: 97) yang mendeskripsikan bahwa:

Persepsi atau sensori merupakan kesan yang diperoleh oleh individu melalui panca indera kemudian di analisa (diorganisir), diinterpretasi dan kemudian dievaluasi, sehingga individu tersebut memperoleh makna.

Sejalan dengan Zulkifli dalam Samsudin (2007:11) motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh.

Pendapat lain dikemukakan oleh Catron dan Allen dalam Nurani dan Bambang (2010:63) yang menyatakan bahwa :

Ketika anak mendapat kesempatan yang luas untuk menggunakan sensorimotor yang meliputi penggunaan otot besar dan otot kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan motorik halus.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa main sensorimotor adalah suatu aktivitas bermain yang melibatkan anak berinteraksi dengan lingkungan menggunakan panca inderanya. Pada aktivitas ini, anak akan mendapatkan kesempatan langsung untuk berhubungan dengan alat dan media bermainnya, dengan interaksi tersebut maka anak akan melibatkan panca inderanya sehingga diharapkan potensi anak berkembang optimal, namun bermain difokuskan pada motorik yaitu motorik halus.

1.1.Perkembangan Motorik

Pengertian Motorik Anak-anak yang berada di taman kanak-kanak secara umum sedang menjalani tahap perkembangan fisik yang aktif.

Usia ini sering disebut sebagai puncak perkembangan fisik anak-anak.

Seiring dengan pertumbuhan fisiknya yang beranjak matang, maka

perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Anak menggerakkan anggota badannya dengan tujuan yang jelas, seperti menggerakkan tangan untuk menulis, menggambar, mengambil makanan, melempar bola, menggerakkan kaki untuk menendang bola, dan saat bermain bersama teman-teman.

Seperti yang di ungkapkan oleh Hurlock dalam Arnilah (2016: 4) menjelaskan bahwa :

pengertian motorik yaitu kemampuan mengendalikan gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi yang berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan massa yang ada pada waktu lahir.

Sedangkan menurut Zulkifli dalam Samsudin (2007: 11) “motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh”. Perkembangan motorik terdapat tiga unsur yang menentukannya yaitu otot, saraf, dan otak.

Perkembangan motorik ketiga unsur ini melaksanakan masing-masing perannya secara interaksi positif, artinya unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur lainnya untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna keadaannya. Perkembangan fisik yang normal merupakan salah satu faktor penentu kelancaran proses belajar, baik dalam bidang pengetahuan maupun keterampilan. Oleh karena itu, perkembangan motorik sangat menunjang keberhasilan peserta didik, sesuai dengan perkembangan

fisik atau motorik anak yang sudah siap untuk menerima pelajaran keterampilan, maka sekolah perlu memfasilitasi perkembangan motorik anak itu secara fungsional.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak pada usia PAUD sedang menjalani perkembangan fisik yang sangat pesat. Seiring dengan perkembangan fisik anak yang terus menerus berubah maka perkembangan motorik anak juga semakin meningkat sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan motorik merupakan suatu perkembangan yang berhubungan dengan gerak pada fisik seseorang.

1.1.1 Motorik Halus

Motorik halus merupakan suatu gerakan yang menggunakan otot-otot kecil atau halus dengan mengkoordinasikan mata dan tangan serta keterampilan menggunakan jari-jari dan pergelangan tangan. Hurlock (2013: 159) Keterampilan motorik halus yaitu:

Kemampuan menggunakan otot-otot halus yang melibatkan koordinasi antara mata dan tangan. Pengendalian otot tangan, bahu, dan pergelangan tangan meningkat dengan cepat selama masa kanak-kanak dan pada usia 12 tahun anak hampir mencapai tingkat kesempurnaan seperti orang dewasa.

Sedangkan menurut Sujiono (2009: 114) menjelaskan motorik halus adalah “gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti

keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat”.

Saputra (2005: 118) menyatakan bahwa :

motorik halus adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, memegang, mengadoni, menggenggam, menggambar atau melukis, menyusun balok dan memasukkan kelereng.

Perkembangan motorik halus anak sangatlah penting, karena perkembangan motorik halus anak akan berpengaruh terhadap kesiapan anak dalam menulis dan kegiatan yang melatih kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Perkembangan motorik merupakan suatu perkembangan gerak yang menggunakan otot dengan mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan seperti menulis, meremas, memegang, menggenggam, menggambar atau melukis, menyusun balok dan memasukkan kelereng.

1.1.2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik anak usia dini harus diperhatikan, dari setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak. Perkembangan motorik setiap anak berbeda-beda, sesuai dengan stimulus dan faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak. Jika

stimulus yang diberikan kepada anak tepat dan sesuai dengan usianya maka perkembangan motoriknya berkembang secara optimal. Menurut Rahyubi (2015: 225) faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik yakni :

- a. Perkembangan sistem saraf
Sistem saraf sangat berpengaruh dalam perkembangan motorik karena sistem saraf yang mengontrol aktivitas motorik pada tubuh manusia.
- b. Kondisi fisik
Perkembangan motorik sangat erat kaitannya dengan fisik, maka kondisi fisik tentu saja sangat berpengaruh pada perkembangan motorik anak.
- c. Motivasi yang kuat
Motivasi yang kuat akan menjadi modal besar bagi anak untuk meraih prestasi. Ketika anak mampu melakukan suatu aktivitas motorik dengan baik, kemungkinan besar akan termotivasi untuk menguasai keterampilan motorik yang lebih luas dan lebih tinggi lagi.
- d. Aspek psikologis
Aspek psikologis, psikis, dan kejiwaan sangat berpengaruh pada kemampuan motorik. Anak yang memiliki kondisi psikologis yang baik akan mampu meraih keterampilan motorik dengan baik.
- e. Usia
Usia sangat berpengaruh pada aktivitas motorik anak. Karena setiap rentang usia anak mempunyai karakteristik keterampilan yang berbeda.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus pada anak. Faktor-faktor tersebut antara lain perkembangan sistem saraf, kondisi fisik, motivasi yang kuat, aspek psikologis, usia.

G. Playdough

1. Pengertian *Playdough*

Bermain memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan jiwa anak. Bermain sangat penting bagi anak. Bermain juga merupakan cara belajar yang bersifat alam. *Playdough* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang aman untuk anak dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Melalui bermain *playdough* akan mendapatkan pengalaman langsung yang akan dilakukan oleh anak. Anak dapat menggunakan tangan dan peralatan untuk membentuk adonan melalui pengalaman tersebut, anak-anak mengembangkan koordinasi mata, tangan dan ketangkasan serta kekuatan tangan yang dapat menstimulasi perkembangan motorik anak untuk menulis, mewarnai dan kreativitas anak dalam sensorimotor pada bermain *playdough* yang akan menghasilkan hasil karya. Menurut Anggraini dalam Haryani (2014: 59) menyatakan bahwa :

Permainan *playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak, bermain *playdough*, anak tidak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya dan anak-anak bisa membuat bentuk apapun dengan cetakan, mewarnai *playdough* dan membentuk pola.

Berdasarkan pemaparan di atas terkait pengertian bermain *playdough*, maka dapat disimpulkan bahwa bermain *playdough* adalah aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak, motorik halus anak dan kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

2. Manfaat permainan *playdough*

Playdough merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat merangsang aspek-aspek perkembangan anak. *Playdough* memiliki banyak manfaat bagi anak. Menurut Jatmika dalam Arlinah (2012:3), diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1). Melatih kemampuan sensorik dan motorik. Salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan, dengan bermain plastisin anak belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu.
- 2). Mengembangkan kemampuan berfikir. Bermain plastisin bisa mengasah kemampuan berfikir anak.
- 3). Berguna meningkatkan *Self esteem*. Bermain plastisin merupakan bermain tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, sekaligus mengajarkan tentang pemecahan masalah.
- 4). Mengasah kemampuan berbahasa. Meremas, berguling, dan memutar adalah beberapa kata yang sering didengar anak saat bermain plastisin.
- 5) Memupuk kemampuan sosial. Hal ini karena dengan bermain bersama memberi kesempatan berinteraksi yang akrab, dan bisa belajar bahwa bermain bersama sangat menyenangkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa permainan *playdough* dapat di gunakan untuk mengembangkan kemampuan sensorik, motorik, kemampuan berfikir, kemampuan imajinasi, kemampuan kreativitas, kemampuan bahasa dan dapat melatih otot-otot pada jari tangan.

3. Kelebihan dan kekurangan bermain *Playdough*

Playdough merupakan media sederhana tiga dimensi yang memiliki kelebihan dan kekurangan, memberikan pengalaman secara langsung dan konkrit, obyek dapat ditunjukkan secara utuh baik kontruksinya atau

car kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas. Menurut Arlinah (2012: 5), bahwa bermain *playdough* sangat menyenangkan, anak bisa meremas, menggulung atau mencetak berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi mereka sedangkan kelemahannya tidak dapat membuat obyek yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.

Sedangkan kelebihan menurut Rochayah (2012: 33) mengemukakan bermain *playdough* :

1. Meningkatkan kreativitas pada peringkat awal kanak-kanak
2. Membina imaginasi kreatif anak-anak
3. Mempertingkatkan kemahiran sensorimotor kanak-kanak
4. Melatih kanak-kanak menghubungkan kemahiran sosial dan kognitif ketika bermain *playdough* bersama teman-teman

Menurut Rochayah (2012: 33) kekurangan dari bermain *playdough* :

1. Jika tidak dipantau, dikhawatirkan memudahkan kasihat jika tertelan atau tergigit, terutama jika *playdough* mengandung bahan beracun atau tidak selamat.

4. Cara membuat *playdough*

Bermain *playdough* adalah salah satu aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Orang tua bisa mengenalkan berbagai macam konsep melalui *playdough*, antara lain : tekstur, warna, ukuran, serta merangsang kreativitas (anak berlatih untuk menciptakan sesuatu).

Bahan yang digunakan yaitu :

- a. 5 gelas tepung terigu
- b. 1 sdm Garam halus
- c. 1 sdm minyak goreng
- d. Air secukupnya

e. Pewarna makanan

Cara membuat *playdough*:

1. Campurkan terigu dan garam dalam sebuah piring dan aduk dengan tangan sampai tercampur
2. Beri air pada campuran bahan sedikit demi sedikit sambil terus diaduk sampai menjadi adonan yang lembut dengan tekstur halus dan tidak lengket.
3. Beri minyak goreng, lalu mengadoni bahan benar-benar lembut.
4. Dicoba di remas-remas apakah adonan sudah kalis
5. Bagi adonan sesuai jumlah warna.
6. Ambil satu bagian diberi beberapa tetes pewarna lalu diaduk lagi sampai warna merata.
7. Lakukan hal yang sama terhadap yang lainnya.

H. Penelitian Relevan

1. Penelitian dilakukan Patemi (2014). Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B2 sebanyak 20 orang anak, 10 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan, sedangkan objeknya adalah tentang konsentrasi belajar. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan penugasan. Data dianalisis dengan menggunakan rumus statistik sederhana, yaitu persentase. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh informasi bahwa pada siklus 1 pertemuan 1 yang memperoleh nilai baik pada aspek perhatian sebanyak 50% dan aspek ingatan sebanyak 65%. Selanjutnya pada pertemuan kedua yang

memperoleh nilai baik pada aspek perhatian sebanyak 65% dan aspek ingatan 70%. Pada siklus 2 pertemuan pertama untuk aspek perhatian yang memperoleh nilai baik meningkat menjadi 70% dan aspek ingatan sebanyak 70%. Pada pertemuan kedua untuk aspek perhatian yang memperoleh nilai baik meningkat menjadi 85% dan aspek ingatan meningkat menjadi 80%. Hal ini membuktikan bahwa dengan bermain sensori motor dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak.

2. Penelitian dilakukan Rasdyahati (2015). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui bermain *playdough*. Subyek penelitian³ adalah kelompok usia 3-4 tahun PPT Gading Sehat Surabaya yang berjumlah 18 anak terdiri dari 10 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Hasil penelitian ini menunjukkan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas anak sebesar 25,83% berdasarkan evaluasi hasil dari siklus I dan siklus II.
3. Penelitian dilakukan Sari (2013). Penelitian ini dilakukan anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita. Teknik sampling yang digunakan adalah simple random sampling. Alat pengumpul data menggunakan pedoman observasi yang disusun oleh penulis. Reliabilitas observasinya sebesar 0,93. Analisis data yang menggunakan teknik *Mann-Whitney U Test* dengan menggunakan bantuan SPSS 16.0 for Windows. Dari hasil analisis data diperoleh nilai uji beda sebesar 0,915.

Berdasarkan uraian dari ketiga penelitian relevan di atas, menggambarkan adanya peningkatan bermain sensorimotor dengan meningkatkan konsentrasi belajar, peningkatan kreativitas melalui bermain dan pengaruh bermain plastisin dengan kreativitas, karena itu pada penelitian ini peneliti ingin meneliti hubungan bermain sensorimotor dengan kreativitas anak melalui kegiatan bermain *playdough*. Melalui bermain ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak, namun pada penelitian ini ada perbedaan waktu, tempat, dan subyek penelitian.

I. Kerangka Pikir

Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan sejak anak dilahirkan. Kreativitas berkembang dengan baik melalui pemberian stimulasi yang dilakukan oleh orang tua, lingkungan dan guru. Nuraini dan Bambang (2010: 38) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang di hadapi.

Stimulus yang seharusnya diberikan guru yakni memberikan pembelajaran yang menarik serta mengemasnya melalui permainan, memfasilitasi anak dengan alat permainan edukatif, dan memberikan kesempatan anak untuk berkreasi dan bereksplorasi dengan kegiatan akan dilakukan anak. Jean Piaget dalam Faudzidin (2014: 15) yang mengemukakan bahwa Bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur belahan otak kanan dan kiri secara

seimbang dan membentuk struktur saraf, serta mengembangkan pilar-pilar saraf pemahaman yang berguna untuk masa datang.

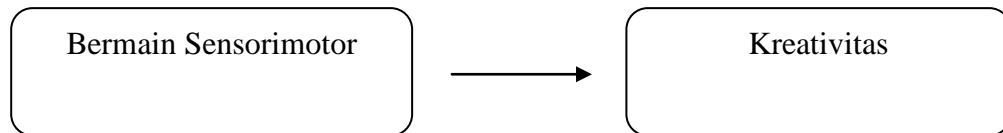
Proses kreativitas pada anak ketika anak mengenal berbagai masalah dan mereka mencari data atau informasi yang relevan, ketika mencari informasi seseorang anak juga membandingkan apakah informasi tersebut relevan atau tidak, proses selanjutnya seorang anak akan menemukan cara-cara memecahkan masalah tersebut. Ketika anak sudah mantap maka mereka membuktikan apakah keputusan mereka tepat. Kreativitas akan berkembang dengan optimal, bila distimulasi dengan bermain. Aktivitas dalam bermain anak akan melibatkan fisik anak.

Bermain sensorimotor atau bermain fungsional menurut Latif dkk (2013: 202) mengemukakan main anak usia dini, dimana anak belajar melalui panca indera dan hubungan fisik dengan lingkungan mereka. Pada aktivitas ini, anak akan mendapatkan kesempatan langsung untuk berhubungan dengan alat dan media bermainnya, dengan interaksi tersebut maka anak akan melibatkan panca inderanya sehingga diharapkan potensi anak berkembang optimal.

Hurlock (2013:159) Motorik Halus merupakan kemampuan menggunakan otot-otot halus yang melibatkan koordinasi antara mata dan tangan. Seperti halnya bermain sensorimotor menggunakan *playdough*. Bermain sensorimotor dengan *playdough* memiliki hubungan terhadap kreativitas anak. Anak diberi kesempatan bermain sensorimotor menggunakan *playdough* dengan

membentuk hasil karya dengan tema lingkungan. Anak membuat bentuk sesuai dengan imajinasi kemudian anak diarahkan untuk mengadoni, meremas, menuangkan, menempel bentuk dari *playdough* yang mengembangkan koordinasi mata, tangan, dan kreativitas anak dalam sensorimotor pada bermain *playdough* yang akan menghasilkan hasil karya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat digambarkan dalam bagan berpikir sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Pikir

J. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara yang harus diuji kebenarannya. Berdasarkan uraian kerangka pikir dalam penelitian, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut: ada hubungan yang signifikan antara bermain sensorimotor dengan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Secara umum metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Menurut Sugiyono (2012: 6) metode penelitian adalah :

Sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya sapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, jenis penelitian *eksplanatif* dengan metode *korelasional*. Metode korelasional yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan suatu variabel dengan variabel lainnya. Variabel dependen dalam penelitian ini yaitu bermain sensorimotor dan variabel independen dalam penelitian ini yaitu kreativitas.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari dua tahap, yaitu prapenelitian dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dan setiap penelitian tersebut adalah:

1. Penelitian Pendahuluan

Terdiri dari langkah-langkah berikut:

- a. Membuat surat izin penelitian kesekolah tempat dilakukan penelitian.

- b. Observasi kesekolah tempat dilakukannya penelitian untuk mengumpulkan informasi tentang keadaan kelas yang akan diteliti.

2. Tahap Perencanaan

- a. Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun.
- b. Membuat instrumen evaluasi yaitu berupa lembaran observasi.

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Melaksanakan penelitian sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun.
- b. Mengevaluasi menggunakan lembar observasi.
- c. Mengumpulkan mengolah dan menganalisis data.
- d. Membuat laporan hasil penelitian.

C. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Harapan Sidowaras Kecamatan Bumiratu Nuban Sidowaras Lampung Tengah Tahun ajaran 2016/2017 di semester II.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012: 117) menyatakan populasi adalah wilayahgeneralisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dankarakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dankemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini anak TK Tunas

Harapan Sidowaras berada pada kelompok B dengan usia 5-6 Tahun. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelompok B yang berjumlah 30 anak yang terdiri dari 18 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dengan alasan tertentu. Alasan pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu adalah mengingat jumlah anak yang ada di kelompok A tidak semuanya usia 5-6 tahun oleh karena itu peneliti mengambil sampel di kelompok B karena seluruh anak yang berada di kelompok B tersebut berusia 5-6 tahun yang memiliki rendahnya kreativitas.

E. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Variabel bebas : Bermain sensorimotor

Definisi Konseptual : Main sensorimotor atau main fungsional mengemukakan bahwa bermain sensorimotor main anak usia dini, dimana anak belajar melalui panca indera dan hubungan fisik dengan lingkungan mereka. Sensorimotor terbagi menjadi sensori dan motorik. Motorik Halus merupakan kemampuan menggunakan otot-otot halus yang melibatkan koordinasi antara mata dan tangan. Motorik halus adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, memegang, mengadoni, menggenggam, menggambar atau melukis, menyusun balok dan memasukkan kelereng”.

Definisi operasional : Bermain sensorimotor dengan motorik halus merupakan kemampuan menggunakan otot-otot halus yang melibatkan koordinasi antara mata dan tangan melalui bermain *playdough*. Aspek yang dilihat seperti :

A. Dimensi

1. Kemampuan menggunakan otot-otot halus
2. Koordinasi antara mata dan tangan

B. Indikator bermain sensorimotor yaitu :

1. Kemampuan menggunakan otot-otot halus
 - 1). Mengadoni *playdough*
 - 2). Menggulung-gulung *playdough*
 - 3). Menggenggam *playdough*
 - 4). Meremas *playdough*
2. Koordinasi mata dan tangan
 - 1). Memilih warna
 - 2). Menuangkan air *playdough*
 - 3). Menempel bentuk dengan menggunakan *playdough*

2. Variabel terkait : Kreativitas

Definisi Konseptual : Kreativitas adalah kemampuan seseorang membuat kombinasi baru berdasarkan data, dan menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk atau ide-ide yang baru". Lingkungan yang dapat mempengaruhi kreativitas individu dapat berupa lingkungan keluarga,

sekolah dan masyarakat. Lingkungan keluarga peran utama dalam pengembangan dan meningkatkan kreativitas, lingkungan sekolah berperan dalam menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas. Lingkungan masyarakat dapat mempengaruhi kreativitas.

Definisi operasional : Kreativitas merupakan kemampuan seseorang membuat kombinasi baru sesuai dengan bentuk sekolah dari *playdough*, mencampurkan berbagai warna ke *playdough* dan menciptakan hasil karya seperti sekolah, menggabungkan bentuk-bentuk seperti sekolah, bentuk orang menggunakan media *playdough*, dengan ide-ide yang dimiliki. Aktivitas yang dilakukan anak melalui bermain yang dapat dilihat dari :

A. Dimensi

1. Memiliki ide
2. Membuat Kombinasi baru
3. Menciptakan berbagai hasil karya

B. Indikator dari Kreativitas

1. Memiliki ide
 - 1). Menuangkan ide-ide dalam membuat bentuk dari *playdough*
2. Membuat Kombinasi Baru
 - 1). Mencampurkan warna ke *playdough*
 - 2). Mengkombinasi bentuk
3. Menciptakan Hasil Karya

- 1). Membuat bentuk orang
- 2). Membuat bentuk rumah
- 3). Membuat bentuk sekolah

F. Teknik pengumpulan data

Penelitian ini peneliti menggunakan observasi secara terstruktur dengan menggunakan lembar observasi dalam bentuk rubrik penilaian. Menurut Sanjaya (2013: 270) Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak langsung. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa data yang bersifat domunter seperti profil sekolah, peraturan disekolah, dan catatan harian. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data primer tentang subyek yang akan diteliti.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu (1) menyusun indikator variabel penelitian, (2) menyusun kisi-kisi instrumen, (3) melakukan pengujian validitas dan reliabilitas instrumen dan uji *jugment* kepada dosen ahli PG-PAUD. Adapun kisi-kisi instrumen variabel X (Bermain Sensorimotor) dan variabel Y (Kreativitas) adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Variabel Bermain Sensorimotor dan Kreativitas (Y)

Variabel	Dimensi	Indikator
Bermain Sensorimotor	Kemampuan menggunakan otot-otot halus	1. Mengadoni <i>playdough</i> 2. Menggulung-gulung <i>playdough</i> 3. Menggenggam <i>playdough</i> 4. Meremas <i>playdough</i>
	Koordinasi mata dan tangan	5. Memilih warna 6. Menuangkan airpada <i>playdough</i> 7. Menempel bentuk dengan <i>playdough</i>
Kreativitas	Memiliki ide-ide	1. Menuangkan ide dalam membuat bentuk dari <i>playdough</i>
	Membuat Kombinasi baru	2. Mencampurkan warna ke <i>playdough</i> 3. Mengkombinasikan bentuk
	Menciptakan berbagai hasil karya	4. Membuat bentuk orang 5. Membuat bentuk rumah 6. Membuat bentuk sekolah

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Variabel Bermain Sensorimotor (X) dan Kreativitas (Y) Sebelum Validitas

Variabel	Dimensi	No Item Instrumen
Bermain Sensorimotor	Kemampuan menggunakan otot-otot halus	1,2,3,4
	Koordinasi mata dan tangan	5,6,7
Kreativitas	Menuangkan ide-ide	1
	Membuat Kombinasi baru	2,3
	Menciptakan berbagai hasil karya	4,5,6
Jumlah		13

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Variabel Bermain Sensorimotor (X) dan Kreativitas (Y) Sesudah Validitas

Variabel	Dimensi	No Item Instrumen
Bermain Sensorimotor	Kemampuan menggunakan otot-otot halus	1,2,3,4
	Koordinasi mata dan tangan	5,6,7
Kreativitas	Memiliki Ide	1
	Membuat Kombinasi baru	2,3
	Menciptakan berbagai hasil karya	4,5,6
Jumlah		10

Keterangan: Angka yang dicetak tebal adalah item yang valid

H. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur, valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Suharsimi Arikunto (2014:136) bahwa: “sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat diukur, apabila dapat diungkapkan data dari variabel yang hendak diteliti dengan tepat.”

Penelitian ini untuk menemukan *validitas item* dilakukan kontrol langsung terhadap teori – teori yang melahirkan indikator – indikator yang dipakai. Penelitian ini peneliti mengkonsultasikan kepada pembimbing skripsi yang dianggap peneliti sebagai ahli penelitian.

Setelah kisi-kisi dinyatakan layak, kemudian untuk menguji validitas angket peneliti menggunakan cara uji *validitas internal* dengan melakukan analisis butir dengan menggunakan *SPSS 16*, untuk menguji validitas setiap butir, maka skor – skor yang ada pada butir yang dimaksud dikorelasikan dengan skor total. Skor butir dipandang sebagai nilai X dan skor total dipandang sebagai nilai Y, dengan di perolehnya indeks validitas setiap butir dapat diketahui butir – butir manakah yang tidak memenuhi syarat ditinjau dari validitasnya, Menurut Sugiyono (2009: 126) korelasi 0.30, $r_{hitung} > r_{kritis}$ maka dinyatakan valid.

Hasil Uji validitas instrumen bermain sensorimotor yang dilakukan dengan mengambil 15 responden. Menurut Sundayana (2015: 67) Uji validitas dilakukan dengan rumus *pearson* dalam *spss* 16 dalam tabel berikut :

Tabel 5. Hasil Validitas Bermain Sensorimotor

No	r_{kritis}	r_{hitung}	Keterangan
1	0.30	0.586	Valid
2	0.30	-0.125	Tidak Valid
3	0.30	0.187	Tidak Valid
4	0.30	0.545	Valid
5	0.30	0.805	Valid
6	0.30	0.264	Tidak Valid
7	0.30	0.690	Valid

Sumber : Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel diatas hasil validitas bermain sensorimotor yang dilakukan dengan mengambil 15 responden terdiri 7 item, setelah dilakukan uji validitas ada 4 item yang valid dan 3 yang tidak valid.

Hasil Uji validitas instrumen kreativitas yang dilakukan dengan mengambil 15 responden. Menurut Sundayana (2015: 67) Uji validitas dilakukan dengan rumus *pearson* dalam *spss* 16 dalam tabel berikut :

Tabel 6. Hasil Validitas Kreativitas

NO	r_{kritis}	r_{hitung}	Keterangan
1	0.30	0.472	Valid
2	0.30	0.661	Valid
3	0.30	0.362	Valid
4	0.30	0.353	Valid
5	0.30	0.676	Valid
6	0.30	0.591	Valid

Sumber : Hasil Penelitian

Hasil validitas kreativitas yang dilakukan dengan mengambil 15 responden terdiri 6 item, setelah dilakukan uji validitas dinyatakan 6 item valid.

Berdasarkan hasil validitas instrumen bermain sensorimotor dengan kreativitas, memperoleh hasil $r_{kritis} = 0.30$, kemudian menggunakan rumus *pearson* untuk mendapatkan r_{hitung} atau nilai validitas dari setiap item. Setiap item dapat dikatakan valid apabila nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{kritis} .

Hasil analisis dari 7 item bermain sensorimotor yang dinyatakan tidak valid yaitu 3 item yang mendapatkan r_{hitung} kurang dari 0.30, jadi item dalam penelitian ini yang dinyatakan valid yaitu 4 item r_{hitung} lebih dari 0.30 dan dari 6 item kreativitas yang dinyatakan valid semua karena r_{hitung} lebih dari 0.30, jadi item dalam penelitian ini yaitu 6 item karena mendapatkan r_{hitung} lebih dari 0.30.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ukuran yang menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian mempunyai keandalan sebagai alat ukur, diantaranya diukur melalui konsistensi hasil pengukuran yang telah divalidasi oleh ahlinya. Menurut Suharsimi (2014: 151) menyatakan “bahwa untuk menumbuhkan kemantapan alat pengumpulan data maka akan digunakan uji coba instrumen, reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrumen tersebut sudah baik.”

Setelah melakukan uji validitas instrumen, kemudian peneliti melakukan uji reliabilitas terhadap butir soal yang dinyatakan valid. Penelitian ini pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *SPSS 16*, dimana instrumen (kisi-kisi) dalam penelitian ini dianggap reliabel atau konsisten apabila nilai *alpha* lebih besar dari nilai r_{tabel} .

Uji reliabilitas kisi-kisi bermain sensorimotor dengan kreativitas dilakukan pada 10 item yang dinyatakan valid dengan rumus *Cronbach Alpha* dalam *SPSS 16.0*.

Hasil Uji reliabilitas instrumen bermain sensorimotor dengan 4 item menggunakan *SPSS 16.0* yang disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Bermain Sensorimotor

Variabel	r_{tabel}	<i>Alpha</i>	Keterangan
X	0.361	0.761	Reliabel

Sumber : Hasil Analisis Penelitian

Berdasarkan uji reliabilitas bermain sensorimotor dengan 4 item, menggunakan SPSS 16.0, memperoleh nilai alpha 0.761 dan r_{tabel} memperoleh 0.361. Instrumen dikatakan reliabel karena nilai alpha lebih besar dari r_{tabel} .

Hasil Uji reliabilitas instrumen kreativitas dengan 6 item menggunakan SPSS 16.0, yang disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kreativitas

Variabel	r_{tabel}	Alpha	Keterangan
Y	0.361	0.571	Reliabel

Sumber : Hasil Analisis Penelitian

Berdasarkan uji reliabilitas bermain sensorimotor dengan 6 item, menggunakan SPSS 16.0, memperoleh nilai alpha 0.571 dan r_{tabel} memperoleh 0.361. Instrumen dikatakan reliabel karena nilai alpha lebih besar dari r_{tabel} .

Berdasarkan hasil uji reliabilitas disimpulkan, uji signifikan pada taraf 5% sehingga memperoleh hasil $r_{tabel} = 0.361$, kemudian peneliti menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dalam SPSS16 sehingga memperoleh nilai *alpha* bermain sensorimotor = 0.761 dan nilai *alpha* kreativitas = 0.571. Instrumen dapat dikatakan reliabil apabila nilai *alpha* lebih besar daripada r_{tabel} . Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa instrumen dalam penelitian ini dinyatakan reliabil.

I. Teknik Analisis data

Teknik yang digunakan untuk pengujian dalam penelitian ini adalah teknik analisis korelasional dengan jenis penelitian *eksplanatif* dan jumlah sampel sebanyak 30 anak. Jenis data bermain sensorimotor dan kreativitas yaitu ordinal. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk pengujian hipotesis penelitian, dalam pengujian hipotesis digunakan syarat ketentuan analisis data dengan mencari nilai normalitas untuk mengetahui besaran sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak dan uji korelasional untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* serta mendeskripsikan data sebagai data penjas sebelum dilakukan perhitungan korelasional. Langkah-langkah mengolah data :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah besaran data sampel yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogorof*. Jumlah sampel sebanyak 30 anak maka dilakukan pengujian normalitas yang akan dihitung dengan program *SPSS 16,0 For Windows*. Apabila nilai signifikan yang diperoleh kecil dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$) berarti distribusi sampel tidak normal. Namun bila nilai signifikan yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$) maka distribusi normal.

2. Uji Linieritas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linier. Uji linearitas perlu diuji signifikansi dan linearitasnya agar hasilnya lebih dapat dipertanggung jawabkan dalam mengambil suatu keputusan. Setelah dilakukan uji linearitas dan diperoleh hubungan yang linier secara signifikan, maka dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis yakni menggunakan uji *product moment*.

3. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas kemudian diketahui bahwa data tentang bermain sensorimotor dan kreativitas adalah data berbentuk normal, karena kedua variable berdistribusi normal data dapat diuji hipotesiskan dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan bantuan *SPSS 16.0*, untuk menguji ada atau tidaknya hubungan antara bermain sensorimotor dengan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah maka digunakan rumus korelasi *Product Moment* untuk menguji hipotesisnya.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitiandisimpulkan bahwa ada hubungan bermain sensorimotor dengan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Sidowaras. Hubungan kedua variabel tersebut dapat dilihat saat anak bermain sensorimotor dengan *playdough*. Hal tersebut terlihat dari proses kegiatan anakmemiliki ide dan ide mereka, mereka tuangkan ke media *playdough* seperti membuat bentuk dengan membuat kombinasi baru seperti mencampurkan warna, mengkombinasi bentuk sehingga menghasilkan sebuah karya atau bentuk yang mengembangkan kognitif, salah satunya bereksplorasi dengan *playdough* sesuai kreativitas anak.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Guru

Gurudapat mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan bermain sensorimotor menggunakan media *playdough*.

2. Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang dalam proses pembelajaran agar dapat terlaksana dengan baik dan optimal. Hal tersebut dilakukan agar anak didik dapat meningkatkan kreativitas.

3. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba menggunakan media lainnya dalam mengembangkan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar dan Ahmad. 2009. *Pendidikan Anak Dini Usia*. Alfa Beta: Jakarta
- Arlinah, Siti. 2016. *Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Bermain Plastisin pada Kelompok A di PAUD Plus Al-Fattah Jarak Kulon Kabupaten Jombang*. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/8736>. [Jurnal]. Universitas Negeri Surabaya: Surabaya (diakses pada 12 April 2017)
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Rajawali: Jakarta
- Budiningsih, Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta
- Fadillah, Muhammad. 2014. *Desain Pembelajaran PAUD*. Ar-ruz Media: Jogjakarta
- Fauziddin, Mohammad. 2014. *Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung
- Haryani, Chica. 2014. *Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini*. repository.unib.ac.id/8756/1/I%20II%20CIII%20CII-14-chi.FK.pdf. [Skripsi]. Universitas Bengkulu: Bengkulu (diakses pada 15 April 2017)
- Hurlock, Elizabeth B. 2013. *Child Development: Perkembangan Anak*. Edisi ke enam. Diterjemahkan oleh: Meitasari Tjandra dan Muslichah Zarkasih. Erlangga: Jakarta
- Latif, Mukhtar dkk. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini teori dan aplikasi*: Kencana Predana Media Group: Jakarta
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta: Jakarta
- Nurani, Yuliani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT Indeks: Jakarta.
- _____. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks: Jakarta

- Patemi.2014. *Meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan bermain sensorimotor dikelompok b2 raummtan wahidah.* <http://repository.unib.ac.id/8683/1/I,II,III,II-14-pas.FK.pdf>. [skripsi]. (diakses pada 11 Desember 2016)
- Patmonodewo, Soemiarti. 2008. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Depdikbud dan PT Rineka Cipta: Jakarta
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 tahun 2014 *Tentang Standar Pendidikan Anak usia Dini*.Depdiknas: Jakarta
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati.2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Kencana Prenada media Group: Jakarta
- Rahyubi, Heri. 2015. *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Nusa Media: Bandung
- Rasdyahati, Ririn & Dewi Komalasari. 2015. *Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Bermain Playdough pada Kelompok Usia 3-4 Tahun.* jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/15260/19/article.pdf. [Jurnal]. Universitas Negeri Surabaya (diakses pada 5 Mei 2017)
- Rochayah, Siti. 2012. *Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Plastisin pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap.* <https://sitirochayahroin.files.wordpress.com/2012/12/1-siti-r.pdf>. [Skripsi] Universitas Muhammadiyah Purwokerto: Purwokerto. (diakses pada 11 Maret 2017)
- Samsudin.2007. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Litera: Jakarta
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan (jenis, metode dan prosedur)*.Kencana Media group: Jakarta
- Santrock, John, W. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Salemba Humanika. Jakarta
- Saputra, Yudha. 2005. *Perkembangan Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Departemen Nasional. Jakarta.
- Sari, Dyna Wahyu Perwita.2013.*Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok* [.http://www.e-jurnal.com/2014/12/pengaruh-bermain-plastisin-terhadap.html](http://www.e-jurnal.com/2014/12/pengaruh-bermain-plastisin-terhadap.html). [E-journal]. (diakses 11 Desember 2016)

- Siregar, Sofiyan. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Kencana Predana Media Group: Jakarta
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosda Karya: Jakarta
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung
- _____. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung
- Sujiono, Bambang, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Fisik*. Universitas Terbuka: Jakarta
- Suharsimi, Arikunto. 2014. *Prosedur Penelitian*. PT. Rineka Cipta: Jakarta
- Sundayana, Rostina. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta
- Trianto, 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. C.V Andi Offset: Yogyakarta
- Upton, penney. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Erlangga: Jakarta
- Undang – Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14