

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
PENGUNAAN MEDIA BERMAIN PLASTISIN PADA
ANAK USIA DINI KELOMPOK B AL LAIL DI RA
MASJID AL AZHAR PERMATA PURI NGALIYAN
SEMARANG TAHUN AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

Maulidya Nur Dheana

NIM : 1603106051

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2020**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maulidya Nur Dheana
Nim : 1603106051
Jurusan : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
PENGUNAAN MEDIA BERMAIN PLASTISIN PADA ANAK
USIA DINI KELOMPOK B AL LAIL DI RA MASJID AL
AZHAR PERMATA PURI NGALIYAN SEMARANG
TAHUN AJARAN 2019/2020**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 9 April 2020
Pembuat pernyataan,



Maulidya Nur Dheana
NIM: 1603106051



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA.
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
PENGUNAAN MEDIA BERMAIN PLASTISIN
PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B AL LAIL DI
RA MASJID AL AZHAR PERMATA PURI
NGALIYAN SEMARANG TAHUN AJARAN
2019/2020**


Penulis : Maulidya Nur Dheana
Nim : 1603106051
Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam ilmu pendidikan islam anak usia dini.


Semarang, 18 Juni 2020

DEWAN PENGUJI


Ketua/Penguji I


H. Mursid, M.Ag
NIP. 196703052001121001

Sekretaris/Penguji II


Drs. H. Muslam, M.Ag, M.Pd.
NIP:196603052005011001

Penguji III


Sofa Muthohar, M.Ag
NIP. 197507052005011001

Penguji IV


Dr. Dwi Istiyani, M.Ag.
NIP:197506232005012001

Pembimbing I


H. Mursid, M.Ag
NIP. 196703052001121001

Pembimbing II


Drs. H. Muslam, M.Ag, M.Pd.
NIP:196603052005011001



NOTA DINAS

Semarang, 13 April 2020

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamu'alaikumWr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BERMAIN PLASTISIN PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B AL LAIL DI RA MASJID AL AZHAR PERMATA PURI NGALIYAN SEMARANG TAHUN AJARAN 2019/2020**

Nama : Maulidya Nur Dheana
NIM : 1603106051
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam sidang Munaqosyah.

Wassalamu'alaikumWr. Wb.

Pembimbing I,



H. Mursid, M. Ag
NIP. 196703052001121001

NOTA DINAS

Semarang, 15 April 2020

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamu'alaikumWr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BERMAIN
PLASTISIN PADA ANAK USIA DINI
KELOMPOK B AL LAIL DI RA MASJID AL
AZHAR PERMATA PURI NGALIYAN
SEMARANG TAHUN AJARAN 2019/2020**

Nama : Maulidya Nur Dheana
NIM : 1603106051
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam sidang Munaqosyah.

Wassalamu'alaikumWr. Wb.

Pembimbing II,



Drs. H. Muslam, M.Ag, M.Pd.
NIP: 19660305 200501 1 001

ABSTRAK

Judul : **PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BERMAIN PLASTISIN PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B AL LAIL DI RA MASJID AL AZHAR PERMATA PURI NGALIYAN SEMARANG TAHUN AJARAN 2019/2020**

Penulis : Maulidya Nur Dheana

Nim : 1603106051

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berjudul “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Penggunaan Media Bermain Plastisin Pada Anak Usia Dini Kelompok B Al Lail Di RA Masjid Al Azhar Permata Puri Ngaliyan Semarang Semester genap Tahun Ajaran 2019/2020” bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B Al Lail Di RA Masjid Al Azhar Permata Puri Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang.

Subyek penelitian adalah anak kelompok B Al Lail Di RA Masjid Al Azhar Permata Puri Ngaliyan Semarang, yang berjumlah 18 anak. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dan Siklus II, dengan masing-masing tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah observasi yang berupa lembar pengamatan, dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan secara kolaboratif dengan kolabolator wali kelas B Al lail bu Puji Lestari S.Pd, peneliti

di sini bertindak sebagai guru dan wali kelas B Al lail bertindak sebagai observer/pengamat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain plastisin dari lilin dapat meningkatkan kretaitas pada siswa kelompok B Al Lail di RA Masjid Al Azhar Permata Puri pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020 Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang. Setelah dilaksanakan penelitian peningkatan perkembangan kreativitas anak dari siklus I ke siklus II, peningkatan tersebut dapat dilihat Dari kondisi awal pada pra siklus anak yang sudah berkembang sesuai harapan berjumlah 6 orang atau 33,33%. Pada siklus I jumlah anak yang sudah berkembang sesuai harapan dan anak yang berkembang sangat baik/ optimal berjumlah 12 anak atau 66,67% meningkat pada siklus II menjadi 83,3% atau anak yang terdiri dari 7 anak berkembang sesuai harapan dan 8 anak berkembang sangat baik / optimal. Dengan hasil tersebut bahwa peneliti ini berhasil karena telah mencapai target indikator penelitian sebesar 70%.

Kata Kunci : Plastisin Lilin , Kemampuan Kreativitas

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam penelitian ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	t}
ب	B	ظ	z
ت	T	ع	'
ث	š	غ	G
ج	J	ف	F
ح	ḥ	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	ẓ	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	'
ص	ṣ	ي	Y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā = a panjang
i> = i panjang
u> = u panjang

Bacaan Diftong:

au = أو
ai = أي
iy = إي

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya penulis skripsi ini telah selesai. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa risalah Allah SWT dan membawa manusia keluar dari jurang kesesatan kepada jalan yang lurus.

Merupakan suatu kebanggan tersendiri bagi penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, meskipun dengan segala keterbatasan dan berbagai macam kendala yang dihadapi, tentunya banyak mendapatkan bimbingan, bantuan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang Dr.Hj. Lift Anis Ma'sunnah, M.Ag.
2. Ketua dan Sekretaris jurusan progam Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Uin Walisongo Semarang H. Mursid, M.Ag dan Shofa Muthohar, M.Ag.
3. Dosen wali studi Drs. H. Muslam, M.Ag, M.Pd.
4. Serta pembimbing I H. Mursid, M.Ag yang sudah memberikan arahan dan ilmunya dalam menyusun skripsi sampai akhir .
5. Pembimbing II Drs. H. Muslam, M.Ag, M.Pd yang sudah memberikan arahan dan ilmunya dalam menyusun skripsi sampai akhir.

6. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Uin Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya kepada penulis.
7. Kepada Kepala Sekolah RA Masjid Al Azhar Permata Puri Ngaliyan Niken Murni R. S.Pd yang telah berkenan memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian dengan sangat baik dan terbuka
8. Guru kelas B Al Lail RA Masjid Al Azhar Permata Puri Ngaliyan Puji Lestari, S.Pd yang telah berkenan memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian dikelasnya dengan sangat baik dan terbuka.
9. Kedua orang tua saya Muhammad Ikhwan dan Siti Suharni, yang telah memberikan curahan kasih sayang dan do'a yang tiada hentinya beliau panjatkan. Karena beliau-lah penulis dapat mengenyam pendidikan hingga perguruan tinggi.
10. Teman-teman PIAUD angkatan 2016 selalu solid menyemangati penulis.
11. Bapak, Ibu, teman-teman semuanya yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi ini, dan tidak dapat disebut satu persatu, penulis ucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat lebih baik lagi di masa mendatang. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Semarang, 9 April 2020
Penulis,



Maulidya Nur Dheana
NIM 1603106051

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK.....	vi
TRANSLITERASI	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	7
BAB II : KREATIVITAS ANAK DAN MEDIA BERMAIN PLASTISIN	
A. Deskripsi Teori	
1. Kreativitas Anak	
a. Seni Dan Kreativitas	9
b. Pengertian Kreativitas.....	11
c. Ciri – Ciri Kreativitas.....	15
d. Pengembangan Kreativitas.....	18
e. Pentingnya Pengembangan Kreativitas.....	21
f. Strategi Pengembangan Kreativitas Anak...	23
g. Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas.....	30

2. Media Bermain Plastisin	
a. Konsep Dasar Media Plastisin	31
b. Tujuan Dan Manfaat Plastisin.....	32
c. Kelebihan Dan Kelemahan Plastisn.....	33
d. Langkah–Langkah Pembelajaran Dengan Media Plastisin.....	34
B. Kajian Pustaka.....	35
C. Kerangka Berpikir.....	39
D. Hipotesis Tindakan	42

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian	43
C. Subjek dan Kolaborator Penelitian.....	43
D. Siklus Penelitian.....	44
E. Teknik Pengumpulan Data.....	46
F. Teknik Analisis Data.....	47
G. Indikator Ketercapaian	48

BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data.....	49
B. Analisis Data Persiklus	50
C. Analisis Data Akhir.....	69

BAB V : PENUTUP

D. Kesimpulan	78
E. Saran	78
F. Kata Penutup.....	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN I	: RPP (Rencana PelaksanaaPembelajaran)
LAMPIRAN II	: PEDOMAN WAWANCARA
LAMPIRAN III	: PEDOMAN OBSERVASI
LAMPIRAN IV	: FOTO KEGIATAN YANG DITELITI
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Peta Perbedaan Pendekatan Pembelajaran dalam Penelitian

Tabel 4.1 Hasil Obsevasi Kreativitas Anak Siklus Pra Siklus

Tabel 4.2 Frekuensi dan Presentase Perkembangan Kreativitas Anak
Didik Pra Siklus

Tabel 4.3 Hasil Obsevasi Kreativitas Anak Siklus I

Tabel 4.4 Frekuensi dan Presentase Perkembangan Kreativitas Anak
Didik Siklus I

Tabel 4.5 Hasil Obsevasi Kreativitas Anak Siklus II

Tabel 4.6 Frekuensi dan Presentase Perkembangan Kreativitas Anak
Didik Siklus II

Tabel 4.7. Perbandingan Frekuensi dan Persentase Perkembangan
kreativitas anak didik dari pra siklus ,siklus I ke siklus II

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 4.1 Diagram Batang Frekuensi Peningkatan Kreativitas Anak

Gambar 4.2 Diagram Batang Presentase Peningkatan Kreativitas
Anak

DAFTAR SINGKATAN

APE	: Alat Permainan Edukatif
BB	: Belum Berkembang
BSB	: Berkembang Sangat Baik
BSH	: Berkembang Sesuai Harapan
MB	: Mulai Berkembang
NIM	: Nomoe Identitas Mahasiswa
PAUD	: Pendidikan Anak Usia Dini
PIAUD	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
PPL	: Progam Pembelajaran Lapangan
PTK	: Penelitian Tindakan Kelas
RA	: Roudhotul Athfal
RKH	: Rencana Kegiatan Harian
RPP	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
RPPH	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
RPPM	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan
TK	: Taman Kanak-Kanak
UIN	: Universitas Islam Negeri

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 enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang mefokuskan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap – tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Pengertian lain menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan anak. pendidikan anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun. Pendidikan tahap ini memfokuskan pada physical, intelligence/cognitive, emotional & sosial education.

Pada masa ini usia dini anak mengalami masa keemasan (the golden years) yang merupakan masa anak mulai peka atau sensitive untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik anak dan psikis yang siap merespons stimulasi yang diberikan lingkungan.¹

Dari pengertian diatas disimpulkan bahwa untuk menciptakan generasi yang cerdas dan berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak dini. Dan satu – satunya cara untuk memulainya adalah dengan menyelenggarakan lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD).

Di pendidikan anak usia dini (PAUD) atau yang setara terdapat bidang pengembangan di Struktur kurikulum pendidikan anak usia dini (PAUD) yang terdapat dalam :

¹Mursid, *Pengembangan Pembelajaran Paud*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm.2-4.

1. Program pengembangan nilai agama dan moral
2. Program pengembangan fisik motorik
3. Program pengembangan kognitif
4. Program pengembangan bahasa
5. Program pengembangan sosial emosional
6. Program pengembangan seni
7. Program pengembangan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diberikan melalui rangsangan pendidikan yang dilakukan oleh pendidik dalam kegiatan belajar melalui suasana bermain.²

Dari semua bidang pengembangan tersebut biasanya bertujuan antara lain; nilai-nilai agama dan moral dimana isi pembelajaran bertujuan menanamkan norma agama dan pembentukan akhlaq anak didik agar dapat berperilaku sesuai dengan norma yang berlaku di lingkungan tempat tinggalnya, selain norma agama perkembangan sosial emosional anak didik senantiasa dibimbing agar siswa dapat mengatur keadaan emosi dan bisa menjalankan kehidupannya sebagai makhluk sosial.

Salah satu perkembangan dasar di atas adalah perkembangan kognitif yaitu meningkatkan kreativitas. meningkatkan kreativitas sangatlah penting dalam kehidupan anak didik dan secara tidak langsung dapat meningkatkan prestasi belajar anak didik di tingkat pendidikan selanjutnya.

²Undang-undang Nomor 146 Tahun 2014, *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, pasal 5, ayat(1).

Semiawan (1997) berpendapat sebagaimana dikutip oleh (Yeni dan Euis) mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkan dalam pemecahan masalah.³ Kreativitas merupakan kemampuan suatu potensi dasar yang dimiliki anak yang harus dikembangkan. Pentingnya pengembangan kreativitas anak adalah: (1) kreasi dapat mewujudkan pengualitasan diri, (2) kreativitas merupakan cerminan berpikir kreatif anak, (3) kretaiivitas dapat bermanfaat bagi lingkungan sosial, dan (4) kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidup.

Sebagian lembaga selalu mengutamakan kecerdasan intelektual atau IQ padahal ketrampilan motorik juga penting motorik kasar maupun motorik halus. Kreativitas saat penting dalam kehidupan anak-anak untuk meningkatkan ketrampilan motorik kasar, motoric halus, ketrampilan menggambar, mewarnai, melukis, berkarya. Era global didominasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan individu-individu kreatif dan produktif serta memiliki kemampuan daya saing yang tinggi dan tangguh. Daya saing yang tinggi dan tangguh dapat terwujud jika anak didik memiliki kreativitas, kemandirian dan kemampuan menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada berbagai bidang kehidupan di masyarakat.

³Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta : Kencana,2011), hlm.14.

Hal ini juga terjadi saat peneliti melaksanakan tugas PPL di RA Masjid Al – Azhar Permata Puri Ngaliyan Semarang pada tahun pelajaran 2019 /2020 semester ganjil. Dalam pengamatan di RA Masjid Al – Azhar Permata Puri Ngaliyan ternyata daya kreativitas ketrampilan anak masih rendah harus ditingkatkan karena dalam pembelajaran anak tidak memperhatikan guru saat menjelaskan tentang kreativitas, hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas keterampilan apapun masih banyak terlihat anak yang hanya mencontoh dan tidak berani atau tidak mau mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah, ada yang main sendiri dan hanya dapat menjawab satu pertanyaan dalam waktu satu menit, anak hanya mampu menghasilkan satu bentuk saja dan tidak rapi, tidak berani mengungkapkan gagasan, mengerjakan tugas dengan lambat meskipun diberi bantuan.

Padahal jika anak mengerjakan keterampilan dengan sungguh-sungguh, hasil pekerjaan ketrampilan atau prakarya anak dapat meningkatkan kecerdasan visual anak. Dengan keterampilan tangan anak dapat memanipulasi bahan, kreativitas dan imajinasi anak pun terlatih karenanya. Selain itu kerajinan tangan dapat membangun kepercayaan diri anak.

Berbagai upaya telah dilakukan guru dalam meningkatkan kreativitas anak seperti menggambar, mewarnai gambar. Akan tetapi belum didapat peningkatan kreativitas pada anak usia dini secara signifikan dari 18 anak didik hanya 2 siswa dapat

mengerjakan tugas tanpa bantuan, sedangkan yang lain masih dibantu guru, hal ini berarti kreativitas anak masih rendah.

Berbagai strategi dapat digunakan untuk mengoptimalkan kegiatan membentuk di area seni, yaitu dengan menggunakan media yang baik agar kreativitas anak dapat meningkat. Media pembelajaran berupa alat permainan edukatif (APE) merupakan salah satu media yang dapat mengembangkan kreativitas dalam bermain. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam meningkatkan kreativitas anak adalah media plastisin.

Menurut X - Kanopi, plastisin merupakan benda yang memiliki sifat lembek oleh karena itu plastisin mudah dibentuk.⁴Plastisin adalah bahan lunak yang dapat digunakan untuk membuat berbagai benda, seperti patung hewan, pot bunga , genting dan asbak. Plastisin termasuk bahan lunak yang mudah didapat.

Plastisin dipilih karena bahan dasar pembuatan plastisin ini mudah didapat, dan plastisin yang berbahan dasar tepung sangat aman bagi anak. Sehingga anak diharapkan dapat mengapresiasi karyanya dengan baik.

Berdasarkan pengamatan masalah yang ada pada RA kami, langkah yang akan diambil peneliti agar keterampilan anak anak dapat meningkat adalah dengan metode bermain plastisin. Peneliti mencoba mencari jalan keluar masalah dengan upaya

⁴X – Kanopi , *Seri Cerdas Tangkas Ipa* ,(Jakarta : PT Gramedia, 2011), hlm.73.

perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan merumuskan judul “Meningkatkan kerativitas anak melalui penggunaan bermain media plastisin di RA Masjid Al – Azhar Permata Puri Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2019/2020

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : "Apakah penggunaan media plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak di kelompok B Al-lail RA Masjid Al – Azhar Permata Puri Ngaliyan Semarang Tahun ajaran 2019/2020?"

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat penelitian

1) Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan proses kreativitas anak melalui penggunaan media plastisin di kelompok B Al-lail RA Masjid Al – Azhar Permata Puri Ngaliyan Semarang Tahun ajaran 2019/2020.

2) Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah :

a. Bagi anak didik :

- 1) Siswa dapat percaya diri dalam menyelesaikan tugasnya.
- 2) Siswa dapat mencurahkan imajinasinya sesuai keinginan tanpa takut salah.
- 3) Siswa jadi termotivasi dalam pembelajaran yang meningkatkan kreativitasnya.

4) Siswa dapat meningkatkan prestasi belajarnya secara optimal.

b. Bagi pendidik :

- 1) Untuk menambah pengetahuan penulis.
- 2) Untuk menambah khasanah ilmu bagi pendidik di RA.
- 3) Untuk memotivasi para guru RA khususnya, agar terus berusaha
- 4) memberikan model pembelajarannya kepada anak didiknya jadi lebih menyenangkan
- 5) Agar lebih kreatif dalam mengajar sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tidak monoton dan dapat menyenangkan bagi anak.

3) Bagi sekolah :

- 1) Dapat menyelesaikan masalah pembelajaran yang terjadi di sekolah.
- 2) Dapat meningkatkan kreatif dan kinerja guru dalam mengajar sehingga
- 3) dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan.

4) Bagi Masyarakat

Masyarakat lebih mempercayakan putra/putrinya untuk bersekolah di lembaga / PAUD yang bermutu.

BAB II

KREATIVITAS ANAK DAN MEDIA

BERMAIN PLASTISIN

A. Kajian Teori

1. Kreativitas Anak

a. Seni dan Kreativitas

Supriadi (1994) berpendapat sebagaimana dikutip oleh (Yeni dan Euis) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan yang telah ada.⁵

Menurut Guslinda dan Rita Kurnia, Seni adalah sebuah kegiatan yang tidak bisa terlepas dari manusia, karena seni senantiasa menyertai manusia mulai dari lahir sampai hayat. Seni dalam kehidupan manusia adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan dia akan ada selalu dalam kehidupannya terutama pada anak usia dini.⁶

Pendidikan seni merupakan sarana untuk pengembangan kreativitas anak. Pelaksanaan pendidikan seni dapat dilakukan melalui kegiatan permainan. Tujuan pendidikan seni bukan untuk membina anak menjadi

⁵Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta : Kencana,2011), hlm.13

⁶Guslinda dan Rita Kurnia , *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* , (Surabaya : Jakad Publishing , 2018),hlm.89

seniman, melainkan untuk mendidik anak menjadi kreatif. Seni merupakan ungkapan gagasan dan perasaan manusia yang diwujudkan melalui pengolahan media dan penataan desain.⁷

Oleh karena itu, seni harus diajarkan disekolah sebagai kurikulum wajib, bukan pilihan. Kegiatan-kegiatan seni dalam ektraskulikuler yang hanya diikuti oleh beberapa siswa pecinta seni tidak memadai lagi karena hal ini sama saja dengan membiarkan anak – anak yang kurang minat seni semakin kering jiwanya. Dengan demikian, pelajaran seni bukan hanya untuk calon seniman. Namun, mempelajari seni juga bukan hanya karena untuk meningkatkan kemampuan kognitif akademik. Mempelajari seni harus dijiwai oleh kesadaran budaya sebagai anak bangsa.

Adapun dalam hadis kreativitas yang harus diajarkan pada anak :

عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ السَّبَّاحَةَ الرَّمَائِيَّةَ. وَنِعْمَ لَهُوَ الْمُؤْمِنَاتِي بَيْتِهَا الْمِعْزَلُ
وَإِذَا دَعَاكَ أَبَوَاكَ فَأَجِبْ أُمَّكَ

Ajarilah anak-anak kalian berenang dan memanah, sebaik-baik permainan wanita mukmin dirumahnya adalah menenun. Dan apabila kedua orang tua mu memanggilmu

⁷ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran Paud*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm.115.

secara bersamaan maka penuhilah panggilan ibumu”(Ad-Dailimi).⁸

Dalam hadis diatas, dapat diketahui ketrampilan atau kreativitas anak dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti memberi permainan sesuai umurnya dan berbagai kegiatan agar anak memiliki pengalaman dalam berkreativitas.

Mencermati pembelajaran seni pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), baik bernyanyi, menari, melukis, mewarnai, maupun yang lainnya, sangat menggembarakan. Bahkan, akhir-akhir ini terdapat beberapa sekolah yang mencoba menjadikan seni sebagai dari standar penilaian bagi siswa.⁹

b. Pengertian Kreativitas

Paul Torrance (1970), berpendapat sebagaimana dikutip oleh (Mary Mayesky) *suggest that creativity is the ability to produce something novel, something with the stamp of uniqueness upon it* (mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, sesuatu dengan khas keunikan di atasnya).¹⁰

⁸ Sayyid Ahmad Al- Hasyim, *Syarah Mukhtaarul Ahaadiits: Hadis-Hadis Pilihan*, (Bandung: Cv Sinar Baru, 1993),hlm.590.

⁹Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains* , (Bandung : Pt Remaja Rosdakarya, 2014), hlm.170 – 172.

¹⁰ Mary Mayesky, *Creative Activites And Curriculum For Young Children*, (Usa: Cengage Learning,2014), hlm.3.

Kreativitas berasal dari kata *kreatif* dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, kreatif berarti memiliki kemampuan untuk menciptakan. Jadi, kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beraneka ragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan. Dengan mengembangkan daya kreativitas, daya cipta, dan juga daya kemampuan berpikir anak dapat menjelajah ke dunia imajinasi dan memuaskan rasa ingin tahunya pada berbagai benda dihadapannya.¹¹

Menurut Solso, berpendapat sebagaimana dikutip oleh (Novan dan Barnawi) kreativitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi. Kreativitas ini dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, mungkin mencakup pembentukan pola-pola baru dan gabungan informasi

¹¹Mursid, *Belajar dan Pembelajaran Paud*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm.153.

yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya serta pencangkakan hubungan lama kesituasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru.

Sedangkan menurut James J. Gallagher (1985), berpendapat sebagaimana dikutip oleh (Yeni dan Euis) (*Cretivity is a mental process by which an individual creates new ideas or products*) kreativitas adalah suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk.¹²

Kreativitas adalah hal yang diperlukan. Ayat Al-Qur'an yang menerangkan tentang perintah kreativitas secara tersirat terdapat dalam Surat An-Nahl ayat 78 yang berbunyi :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا ۗ
وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ
{النحل : ٧٨}

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur (Q.S An-Nahl[16] : 78).

Menurut Tafsiran Al Misbah mengenai QS An Nahl ayat 78 yaitu dan sebagaimana Allah mengeluarkanmu

¹² Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta : Kencana,2011), hlm.13.

kamu berdasar kuasa dan ilmu-Nya dari perut ibu-ibu kamu sedang tadinya kamu tidak wujud, demikian juga Dia dapat mengeluarkan kamu dari perut ibu-ibu kamu, kamu semua dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun yang ada disekeliling kamu dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan aneka hati sebagai bekal dan alat alat untuk meraih pengetahuan agar kamu bersyukur dengan menggunakan alat alat tersebut sesuai dengan tujuan Allah menganugerahkannya kepada kamu.¹³

Ayat di atas memberikan penjelasan bahwa dalam pendidikan anak – anak telah dapat dijadikan patokan dalam pengembangan kreativitas bagi anak-anak yang masih duduk di bangku taman kanak-kanak. Hal ini dikarenakan dalam surat tersebut menekankan kemampuan manusia yakni, indra, dan nurani. Tiga komponen itulah yang akan mempengaruhi perilaku seorang anak sehingga dalam awal pendidikannya yaitu pada masa pra sekolah (masa taman kanak-kanak) ketiga potensi tersebut harus dikem-bangkan secara seimbang. Apabila salah satu dari ketiga potensi itu tidak seimbang maka seseorang akan tumbuh secara

¹³ Sri Puji Lestari, “Konsep Belajar Dalam Alquran Surah Al Baqarah Ayat 31-33”, *Skripsi*, (Medan : Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2018), hlm.1

tidak normal. Semua kemampuan yang Allah SWT berikan (sesuai dengan Q.S An-Nahl : 78) tersebut dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kreativitas manusia khususnya kreativitas seorang anak. Pada masa kanak-kanak merupakan masa pembentukan sikap initiative versus guilt (inisiatif dihadapkan pada rasa bersalah). Anak-anak yang mendapat lingkungan pengasuhan dan pendidikan yang baik, akan mampu mengembangkan sikap kreatif; antusias untuk bereksplorasi, bereksperimen, berimajinasi, serta berani mencoba dan mengambil resiko.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsure-unsure yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat. Kreativitas sangat penting dalam kehidupan dengan kreativitas kita akan terdorong untuk mencoba bermacam cara dalam melakukan sesuatu.¹⁴

c. Ciri – Ciri Kreativitas

Proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada macam perilaku

¹⁴Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Format Paud*, (Jogjakarta: Ar – Ruzz Media, 2016), hlm.98-100.

kreatif sebagaimana dipaparkan oleh Parnes (dalam Nursito : 2000) sebagai berikut :

- 1) Kelancaran, yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan masalah. Flexibility
- 2) Keluwesan, yaitu kemampuan untuk menghasilkan beberapa ide
- 3) Orisinalitas, yaitu kemampuan memberikan respons yang unik
- 4) Elaborasi, yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya.

Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

Sedangkan mengenai ciri kepribadian dengan potensi kreatif dapat dikenal secara mudah melalui

pengamatan ciri – ciri yang dimiliki terutama dalam setiap pertemuan atau diskusi, ciri –ciri tersebut, antara lain :

- 1) Mempunyai hasrat ingin mengetahui
- 2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru
- 3) Panjang akal
- 4) Toleran terhadap perbedaan pendapat
- 5) Percaya diri dan mandiri
- 6) Kaya akan inisiatif
- 7) Senang mengajukan pertanyaan yang baik

Selanjutnya Ayan (2002) berpendapat sebagaimana dikutip oleh (Yeni dan Euis) melengkapi ciri kepribadian orang kreatif dengan menambahkan beberapa karakteristik, sebagai berikut:

- 1) Antusias
- 2) Banyak akal
- 3) Berpikiran terbuka
- 4) Bersikap sopan
- 5) Cerdas

Ada beberapa aspek yang menunjang dari perilaku anak sehari-hari yang dapat dipakai untuk mengetahui bakat-bakatnya, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pengamatan yang cermat
- 2) Bahasa lingkungan
- 3) Rasa ingin tahu dan keuletan

4) semangat¹⁵

Dari karakteristik tersebut kita dapat melihat, betapa sangat beragam kepribadian orang kreatif. Orang kreatif memiliki potensi kepribadian yang positif dan negative.¹⁶

d. Pengembangan Kreativitas

Bakat kreatif akan tumbuh dan berkembang jika didukung dengan fasilitas dan kesempatan yang memungkinkan. Orang tua dan guru harus menyadari keragaman bakat dan kreativitas anak.

Cara mendidik dan mengasuh anak harus disesuaikan dengan pribadi dan kecepatan masing-masing anak. Pengembangan bakat dan kreativitas anak dapat diuraikan dengan pendekatan 4P (pribadi, press, proses, dan produk).

1) Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat peserta didiknya dan jangan mengharapkan semua peserta

¹⁵ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran Paud*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm.170.

¹⁶Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta Kencana,2011), hlm.14-17.

melakukan dan menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama. Guru hendaknya membantu anak menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

2) Press atau Pendorong

Untuk perwujudan bakat kreatif anak diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan, yang berupa apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan pujian, insentif dan lain-lainnya. Dan dorongan kuat dalam diri anak itu sendiri untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung tetapi juga dapat dihambat dalam lingkungan yang tidak menunjang pengembangan bakat itu. Di dalam keluarga di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu. Banyak orang tua yang kurang menghargai kegiatan kreatif anak mereka, yang lebih memprioritaskan pencapaian prestasi akademis yang tinggi dan memperoleh ranking di dalam kelas. .

3) Proses

Kreativitas tidak dapat di wujudkan secara instan. Pemunculan kreativitas diperlukan proses melalui pemberian kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Yang penting dalam memunculkan kegiatan kreatif adalah pemberian kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan eksperimen dalam rangka mewujudkan atau melakukan berbagai kegiatan dalam rangka mewujudkan atau mengekspresikan dirinya secara kreatif.

4) Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif. Dengan menemukan bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif dengan menyediakan waktu dan sarana-prasarana yang menggugah minat anak meskipun tidak perlu mahal, maka produkproduk kreativitas anak dipastikan akan timbul. Yang tidak boleh dilupakan adalah bahwa pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misal

dengan menunjukkan hasil karya anak. Hal ini akan menggugah minat anak untuk berkreasi.¹⁷

e. Pentingnya Pengembangan Kreativitas Sejak Dini

Kreativitas memiliki kepentingan yang besar bagi kehidupan anak kelak dikemudian hari. Sebab di dalam jiwa seorang anak yang kreatif memiliki nilai-nilai kreativitas yaitu kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya, menjadi kreatif penting bagi anak kecil untuk menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas, ini sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik., prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik oleh orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar.

Masganti, dkk menekankan perlunya kreativitas dipupuk sejak dini , disebabkan beberapa faktor dibawah ini :

¹⁷ Masganti, Dkk., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini : Teori Dan Praktik* (Medan : Perdana Publishing , 2016), hlm.10-12.

- 1) Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan dari merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia sebagaimana yang dikembangkan oleh teori Maslow. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
- 2) Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Disekolah dasar terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran.
- 3) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan, tetapi berlebih juga memberikan kepuasan kepada individu. Dan wawancara terhadap tokoh-tokoh yang telah mendapat penghargaan karena berhasil mencipta sesuatu yang bermakna, yaitu para seniman, ilmuwan, dan para inventor, ternyata faktor kepuasan ini amat berperan, bahkan lebih dari keuntungan material semata-mata.
- 4) Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini, kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan

kreatif, baru ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru, untuk mencapai hal ini, sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini.

Dari penjelasan di atas, disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas harus dilakukan sejak usia dini agar kelak mereka dapat menciptakan suatu hal yang baru dikemudian hari, baik itu berupa produk dalam bentuk gagasan yang dapat diterapkan untuk pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Di samping itu anak dapat mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia. Namun sebaliknya, orang yang kurang kreatif tidak akan mampu menciptakan suatu hal yang baru dan kurang dapat mengaktualisasikan dirinya dalam kehidupan.¹⁸

f. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini

Dalam garis-garis besar program kegiatan belajar tamankanak-kanak 1994 disebutkan bahwa pengembangan daya cipta adalah kegiatan yang bertujuan untuk membuat anak kreatif, yaitu lancar, fleksibel dan orisinal, dalam bertutur kata, berpikir, serta berolah tangan dan berolah

¹⁸ Masganti, Dkk., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini : Teori Dan Praktik* (Medan : Perdana Publishing , 2016), hlm.25-28.

tubuh sebagai latihan motorik halus dan motorik kasar. Oleh karena itu, daya cipta harus ada dalam pengembangan bahasa, daya pikir, ketrampilan dan jasmani. Berkenaan dengan pengembangan kreativitas disekolah, kurikulum berbasis kompetensi menegaskan bahwa siswa memiliki potensi berbeda. Perbedaan siswa terlihat dalam pola pikir, daya imajinasi, fantasi dan hasil karyanya. Akibatnya kegiatan belajar mengajar perlu dipilih dirancang agar memberikan kegiatan kesempatan dan kebebasan berkreasi secara berkesinambungan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kreativitas siswa.

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka berikut ini akan dikemukakan tujuh strategi pengembangan kreativitas pada anak usia dini.

- 1) Pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hasta karya)

Pengembangan kreativitas pada anak melalui kegiatan hasta karya ini memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan anak. Tidak hanya kreativitas yang akan terfasitasi untuk berkembang dengan baik, tetapi juga kemampuan kognitif anak. Dalam kegiatan hasta karya setiap anak menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya. Dalam pembuatannya pun mereka menggunakan berbagai

bahan yang berbeda. Setiap anak bebas mengekspresikan kreativitasnya, sehingga kita akan memperoleh hasil yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya. Mungkin kita akan menemui anak yang membangun gedung pencakar langit dari toples kue, membuat terowongan dari dus, membuat akan anak rumah dari tanah liat, membuat robot dari bahan bekas, dan lain sebagainya.

2) Pengembangan kreativitas melalui imajinasi

Janice beaty (1994) berpendapat sebagaimana dikutip oleh (Yeni dan Euis) menyatakan bahwa bagi anak, imajinasi adalah kemampuan untuk merespons atau melakukan fantasi yang mereka buat. Kebanyakan anak berusia dibawah tujuh tahun banyak melakukan hal tersebut. Para pakar spesialis anak sekarang ini telah mengetahui bahwa imajinasi merupakan salah satu hal yang efektif untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, bahasa, dan terutama kreativitas anak. Dalam permainan imajinasi anak dapat memperagakan suatu situasi, memainkan perannya dengan cara tertentu, memainkan peran seseorang dan menggantinya bila tidak cocok ataupun membayangkan suatu situasi yang tidak pernah mereka alami. Dalam permainan drama anak dapat memunculkan peristiwa masa lalu dan

menggabungkannya dengan masa depan mirip sebuah novel, menambahkan dialog, menambahkan nuansa baru terhadap karakternya, serta arah baru dalam alurnya. Tidak ada penulis cerita yang lebih baik dari seorang anak. Selain hal tersebut diatas banyak benda yang sederhana dapat dijadikan alat bagi anak untuk berimajinasi. Sebagai contoh misalnya sapu, sapu dapat anak gunakan sesuai fungsi yang sebenarnya yaitu membersihkan debu kotoran atau dapat juga digunakan untuk fungsi yang lain seperti kuda- kudaan , motor, sepeda, sapu nenek sihir yang dapat terbang, dan lain sebagainya.

3) Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi

Kegiatan eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak, terutama sumber alam yang terdapat ditempat itu. Eksplorasi dapat pula dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi baru. Eksplorasi merupakan jenis kegiatan permainan yang dilakukan dengan cara menjelajahi atau mengunjungi suatu tempat untuk mempelajari hal tertentu sambil mencari kesenangan atau sebagai hiburan dan permainan. Tujuan kegiatan eksplorasi ditaman kanak-kanak adalah belajar mengelaborasi dan menggunakan kemampuan analisis sederhana dalam mengenal suatu

objek. Anak dilatih untuk mengamati benda dengan seksama, memerhatikan setiap bagiannya yang unik, serta mengenal cara hidup atau cara kerja objek tersebut. Salah satu upaya yang dapat kita lakukan untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini adalah dengan memperkenalkan dan mengakrabkan mereka pada alam sekitarnya.

4) Pengembangan kreativitas melalui eksperimen

Kegiatan eksperimen dapat pula dilakukan di taman kanak-kanak, melalui eksperimen anak akan terlatih mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir logis, senang mengamati, meningkatkan rasa ingin tahu dan kekaguman pada alam, ilmu pengetahuan, dan Tuhan. Melalui eksperimen sederhana anak akan menemukan hal ajaib dan menakjubkan. Hal ini penting, karena dengan rasa takjub dan kekaguman akan rahasia-rahasia alam inilah anak akan tetap menyukai aktivitas belajar sampai tua. Melalui eksperimen pula anak dapat menemukan ide baru ataupun karya baru yang belum pernah mereka temui sebelumnya.

5) Pengembangan kreativitas melalui proyek

Dalam pembelajaran di taman kanak-kanak, banyak sekali metode yang bisa digunakan salah satu diantaranya adalah metode proyek. Metode proyek ini

merupakan metode pembelajaran yang dilakukan anak untuk melakukan pendalaman tentang satu topic pembelajaran yang diminati satu atau beberapa anak. Metode proyek merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak pada persoalan sehari – hari yang harus dikerjakan secara berkelompok. Didalam kehidupan kelompok, masing–masing anak belajar untuk dapat mengatur diri sendiri agar dapat membina persahabatan, berperan serta dalam kegiatan kelompok, memecahkan masalah yang dihadapi kelompok, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan sama. Metode proyek berasal dari gagasan John Dewey tentang konsep “*Learning by Doing*”, yakni proses perolehan hasil belajar dengan mengerjakan tindakan tertentu sesuai dengan tujuannya, terutama proses penguasaan anak tentang bagaimana melakukan sesuatu pekerjaan yang terdiri atas serangkaian tingkah laku untuk mencapai tujuan. Berkenaan dengan hal tersebut, Piaget mengatakan bahwa kita tidak dapat mengajarkan tentang suatu konsep pada anak secara verbal, namun kita dapat mengajarkannya jika menggunakan metode yang didasarkan pada aktivitas anak.

6) Pengembangan kreativitas melalui music

Kegiatan kreativitas dibidang music bertujuan memantapkan dan mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan music yang telah diperoleh, seperti antara lain :

- a) Melatih kepekaan rasa dan emosi
- b) Melatih mental anak untuk mencintai keindahan dan keharmonisan
- c) Mencoba dan memilih alat music yang sesuai untuk mengungkapkan isi atau maksud perasaan atau pikiran.
- d) Meningkatkan kemampuan mendengar pesan
- e) Meningkatkan kepekaan terhadap isi dan pesan music atau nyanyian untuk dapat menikmati dan menghargai music atau nyanyian.

7) Pengembangan kreativitas melalui bahasa

Yusuf (2001) berpendapat sebagaimana dikutip oleh (Yeni dan Euis) menyatakan bahwa bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini, tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikirsn dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian, seperti menggukan lisan, tulisan, isyarat bilangan, lukisan, dan mimic muka. Sedangkan Smilansky dalam Beaty (1994)

menemukan tiga fungsi utama bahasa pada anak yaitu meniru ucapan orang dewasa ,membayangkan situasi, mengatur permainan. Tiga fungsi kegiatan berbahasa ini dapat dilakukan ditaman kanak-kanak melalui kegiatan mendongeng, menceritakan kembali kisah yang telah didengarkan, berbagai pengalaman. Dengan kegiatan tersebut diharapkan kreativitas dan kemampuan bahasa anak dapat berkembang lebih optimal.¹⁹

g. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas yaitu: pertama, memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis. Kedua, menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apa pun yang dilihat, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Perangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja simultan otak kiri dan kanan. Ketiga, peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan juga

¹⁹Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati,*Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta :Kencana,2011),hlm.52-65.

guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak. Keempat, Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.²⁰

2. Media Bermain Plastisin

a. Konsep Dasar Media Plastisin

Menurut Sanggarang, Plastisin merupakan bahan yang bentuknya hampir sama dengan tanah lempung sehingga dapat dibentuk sesuai dengan keinginan. Plastisin mempunyai kandungan minyak, sehingga tidak lengket ditangan. Sebagian orang menyebut bahan ini dengan sebutan malam mainan. Plastisin berfungsi untuk membuat model atau bentuk kerajinan. Seperti bentuk hewan, pot bunga dan bentuk lainnya.²¹Plastisin merupakan bahan yang digunakan untuk bermain oleh anak-anak di kelas. Plastisin memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi anakanak, namun bukan hanya aktivitas “bersenang-senang”. Melalui media ini, guru dapat menggunakan sebagai pembelajaran awal dan sebagai salah satu cara untuk mengobservasi perkembangan anak dalam berbagai area perkembangan. Ismail mengatakan bahwa media plastisin

²⁰Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta : Kencana,2011), hlm.27.

²¹Sanggarang D.L, *Membuat Kerajinan Berbahan Fiberglass* , (Jakarta : Kawan Pustaka , 2004), hlm.11.

dapat melatih sekaligus mengembangkan kreativitas anak. Sebab, dengannya anak dapat melakukan aktivitas eksplorasi dalam membuat berbagai bentuk model secara bebas dan spontan media plastisin merupakan bahan pokok untuk bermain anak usia dini selain itu, plastisin juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi anak. Kegiatan bermain plastisin ini dilakukan dengan cara membentuk, mewarnai dan sehingga menimbulkan bentuk. Media plastisin ini membuat anak suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya. Anak dilatih untuk menggunakan imajinasi untuk membuat atau menciptakan suatu bangunan atau benda sesuai dengan khayalannya seperti angka, abjad, binatang dan lain-lain.²²

b. Tujuan dan Manfaat Plastisin sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Tujuan dimanfaatkannya lingkungan alam dan budaya dalam pembelajaran adalah:

- 1) Agar pembelajaran bisa lebih efektif, dengan lingkungan yang sudah dikenal anak maka anak dapat menerima dan menguasai dengan baik.

²²Kartini dan Sujarwo, "Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia", *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, (Vol. 1 , No. 2, tahun 2014), hlm.201.

- 2) Agar pelajaran jadi relevan dengan kebutuhan siswa sesuai dengan minat dan perkembangannya.
- 3) Agar lebih efisien murah dan terjangkau yakni dengan menggunakan bahan alam, seperti lilin.
- 4) Karena pembelajaran yang disukai anak adalah melalui bermain maka metode bermain dengan tanah liat sangat tepat untuk langkah awal pembentukan kreativitas karena diawali dengan proses melempaskan tanah liat dengan meremas, merasakan, menggulung, memipihkan, dll.²³
- 5) Meningkatkan kecerdasan motorik anak dan melatih kecerdasan anak.²⁴

c. Kelebihan dan Kekurangan Plastisin

- 1) Bahan sulit menyerap air sehingga tidak cocok untuk dijadikan lahan pertanian.
- 2) Teksturnya cenderung lengket bila dalam keadaan basah dan kuat menyatu antara yang satu dengan lainnya.

²³Milla Anggamala Supriatna, "Penggunaan Tanah Liat sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Bentuk Dasar Tiga Dimensi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini", *Jurnal Cakrawala Dini*, (Vol. 5 No. 1, Mei 2014), hlm.49.

²⁴ Umi Khomsiyatun, Dkk., *Permainan Tradisiobal untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Spektrum Nusantara , 2018), hlm.64.

- 3) Dalam keadaan kering, butiran bahan terpecah-pecah secara halus.
- 4) Merupakan bahan baku pembuatan tembikar dan kerajinan tangan lainnya yang dalam pembuatannya harus dibakar dengan suhu di atas 10000C.
- 5) Membangun daya imajinasi, koordinasi dan keseimbangan motorik anak.
- 6) Melatih kreatifitas pada anak usia dini.
- 7) Membuat karya seni merupakan kerajinan dengan proses yang menarik.
- 8) Melatih ketekunan, kerapihan, dan kesabaran.²⁵

d. Langkah – Langkah Pembelajaran dengan Media Plastisin

Sebagai permulaan guru menunjukkan benda konkrit untuk diperlihatkan pada anak didik misalkan gelas dan piring, kemudian guru membuat gelas dan piring dengan plastisin tanah liat sesuai dengan contoh yang ada, kemudian anak diajarkan untuk membuat yang sama dengan contoh atau membuat bentuk lain sesuka anak. Guru membebaskan apapun yang dibuat anak, guru tidak

²⁵Milla Anggamala Supriatna, ”Penggunaan Tanah Liat sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Bentuk Dasar Tiga Dimensi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini”, *Junal Cakrawala Dini*, (Vol. 5 No. 1, Mei 2014), hlm.49.

boleh membatasi atau menyalahkan apapun yang dibuat anak agar kreatif mereka dapat berkembang.

Sebaiknya belajar lilin/ plastisin dilakukan di lantai daripada di bangku/ meja, sehingga anak dengan leluasa berpindah tempat, dapat duduk dengan nyaman dan dapat menikmati bermain plastisin tanah liat sesuai khayalan anak.

Untuk mengatasi kotornya plastisin anak menggunakan celemek plastic dan disediakan tempat cuci tangan beserta lap agar sewaktu pembelajaran selesai anak dengan mudah dapat segera membersihkan tangannya.²⁶

B. Kajian Pustaka

Pada dasarnya suatu penelitian yang akan dibuat dapat memperhatikan penelitian lain yang dapat dijadikan rujukan dalam mengadakan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang hampir sama diantaranya sebagai berikut :

Pertama ,Susilowati (2010) Nim A52008003 Dalam skripsinya Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Anak Didik Kelompok B TK Bhayangkari 68 Mondokan menyimpulkan bahwa Pembelajaran bercerita melalui buku cerita bergambar dapat meningkatkan kreativitas pada anak

²⁶Umi Khomsiyatu, Dkk., *Permainan Tradisiobal Untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Spektrum Nusantara , 2018) , hlm.64.

usia dini. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan prosentase kreativitas dari sebelum tindakan sampai dengan siklus II yakni sebelum tindakan kreativitas anak sebesar 13.33% atau 4 anak, peningkatan kreativitas siklus I mencapai 46.67 % atau 14 anak dan peningkatan kreativitas pada siklus II mencapai 80.00 % atau 24 anak. Oleh karena itu buku cerita bergambar merupakan media yang efektif untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Hal ini karena buku cerita bergambar merangsang anak untuk berpikir kreatif, perhatian anak terhadap proses pembelajaran makin panjang, anak mampu mengorganisasikan kemampuan diri atau melatih kepercayaan diri pada anak, merangsang imajinasi anak, menambah perbendaharaan kata sehingga menghasilkan cerita yang original.²⁷

Kedua, Mujiyanti (2012) Nim A53C090028 Dengan Skripsinya Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Menggambar Bebas Pada Anak Kelompok BTK Aisyiyah 2 Girioto Penerapan metode menggambar dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas pada anak didik. Hal ini ditujukan dari adanya peningkatan rata-rata presentase kemampuan kreatifitas dari sebelum tindakan sampai pada siklus III yakni pada saat sebelum tindakan 48,75%, siklus I mencapai 61,87%, siklus II mencapai 71,72%, dan siklus III mencapai 84,50%. 2.

²⁷Susilowati, "Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Anak Didik Kelompok B TK Bhayangkari 68 Mondokan ", *Skripsi* (Surakarta:Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2010).

Penggunaan metode menggambar bebas dapat meningkatkan keberanian anak untuk pembelajaran kemampuan kreatifitas. Hal ini karena metode menggambar bebas, suatu metode yang diberikan dalam pembelajaran menjadi kelas lebih aktif, menarik, dan menantang bergairah dalam melakukan aktifitas-aktifitas belajarnya.²⁸

Ketiga, Heni Meila Sari (2017) Nim A1D312058 Dengan Skripsinya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menganyam Dengan Menggunakan Origami Pada Kelompok B2 TK Pinang Masak Muaro Jambi Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan menganyam dengan menggunakan origami mengalami peningkatan setelah di beri tindakan melalui kegiatan menganyam. 0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 hasil observasi ketuntasan Peningkatan tersebut dapat di lihat dari kondisi awal anak yang presentase nya 26,05 % , setelah di lakukan tindakan pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 46,54 %. Pada siklus II kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan menganyam dengan menggunakan origami mengalami

²⁸Mujiyanti, Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Menggambar Bebas Pada Anak Kelompok BTK Aisyiyah 2 Giriroto, ”*Skripsi* (Surakarta:Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012).

peningkatan menjadi berkembang sangat baik presentasinya yaitu 81,58%.²⁹

Dari penelitian yang telah dibahas dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan dari setiap penelitian yaitu antara lain Susilowati (2010) menyimpulkan bahwa Pembelajaran bercerita melalui buku cerita bergambar dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Hal ini karena buku cerita bergambar merangsang anak untuk berpikir kreatif, perhatian anak terhadap proses pembelajaran makin panjang, anak mampu mengorganisasikan kemampuan diri atau melatih kepercayaan diri pada anak, merangsang imajinasi anak, menambah perbendaharaan kata sehingga menghasilkan cerita yang original. Mujiyanti (2012) Penggunaan metode menggambar bebas dapat meningkatkan keberanian anak untuk pembelajaran kemampuan kreatifitas. Hal ini karena metode menggambar bebas, suatu metode yang diberikan dalam pembelajaran menjadi kelas lebih aktif, menarik, dan menantang bergairah dalam melakukan aktifitas-aktifitas belajarnya. Ketiga Heni Meila Sari (2017) kesimpulan bahwa kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan menganyam dengan menggunakan origami mengalami peningkatan setelah di beri tindakan melalui kegiatan menganyam. Penelitian-penelitian tersebut di atas walaupun

²⁹Heni Meila Sari, Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menganyam Dengan Menggunakan Origami Pada Kelompok B2 Tk Pinang Masak Muaro Jambi, *Skripsi* (Jambi : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi, 2017).

berbeda akan tetapi masih berhubungan dengan penelitian ini. Dengan demikian penelitian di atas mendukung penelitian ini. Pada penelitian ini menekankan penggunaan berbagai media untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Tabel 2.1 Peta perbedaan pendekatan pembelajaran dalam penelitian

Nama Peneliti	Pelaksanaan Pembelajaran			Kreativitas
	Cerita Bergambar	Menggambar	Anyaman	
Susilowati	✓			✓
Mujiyanti		✓		✓
Heni Meilas			✓	✓

C. Kerangka Berpikir

Berikut ini akan diuraikan kerangka pikir yang melandasi penelitian ini berdasarkan pembahasan teoritis pada bagaian tinjauan pustaka di atas. Landasan pikir yang dimaksud akan mengarahkan penulis untuk menemukan data dan informasi dalam penelitian ini guna memecahkan masalah yang telah dipaparkan.

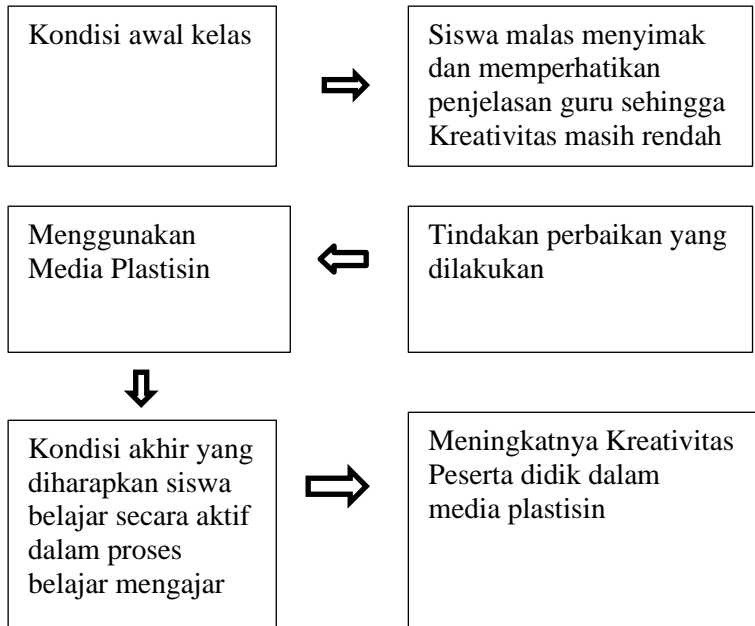
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dalam pengajaran dengan menggunakan media plastisin. Untuk dapat mengetahui berhasil tidaknya peserta didik pada pelajaran yang berlangsung dalam kelas yang diteliti dengan menggunakan pengamatan langsung sebagai alat ukur tingkat keberhasilan siswa

dalam memahami materi pelajarannya. Penyampaian materi oleh guru supaya berhasil mencapai tujuannya perlu memperhatikan masalah yang paling penting disamping materi pelajaran yaitu penggunaan metode pengajaran dan salah satu metodenya yaitu media plastisin.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya, tetapi hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode yang dapat menarik perhatian siswa sehingga materi tersebut dapat memotivasi siswa untuk belajar dan metode yang dimaksudkan adalah media plastisin. Plastisin adalah lilin/malam yang digunakan anak untuk bermain, plastisin dapat digunakan berulang-ulang karena tidak untuk dikeraskan. Dengan bermain plastisin ini, anak belajar meremas, menggilik, menipiskan dan merampingkannya, ia membangun konsep tentang benda, perubahannya dan sebab akibat yang ditimbulkannya. Ia melibatkan indra tubuhnya dalam dunianya, mengembangkan koordinasi tangan dan mata, mengenali kekekalan benda, dan mengeksplorasi konsep ruang dan waktu.

Mengingat pentingnya media plastisin tersebut maka penulis tertarik untuk meneliti dan mengkaji Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Plastisin di RA Masjid Al – Azhar Permata Puri Ngaliyan Semarang.

2.1 Bagan Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan fakta – fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.³⁰

Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa hipotesis adalah pernyataan atau jawaban awal yang kebenarannya belum dapat dipastikan tanpa adanya pembuktian terlebih dahulu.

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah media bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak didik di kelompok B pada semester genap, RA Masjid Al Azhar Permata Puri Semarang tahun pelajaran 2019 / 2020.

³⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2010), hlm. 96.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Actions Research). Pelaksanaannya dibagi atas dua Siklus dan setiap Siklus terdiri atas empat tahapan. tahapan dalam setiap Siklus tersebut meliputi : tahapan perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, evaluasi dan tahap refleksi.³¹

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada RA Masjid Al Azhar Permata Puri Ngaliyan Semarang untuk anak TK B di kelas Al- Lail.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada awal semester 2 tahun ajaran 2019/2020, yaitu bulan Februari sampai dengan bulan Maret 2020. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif dikelas.

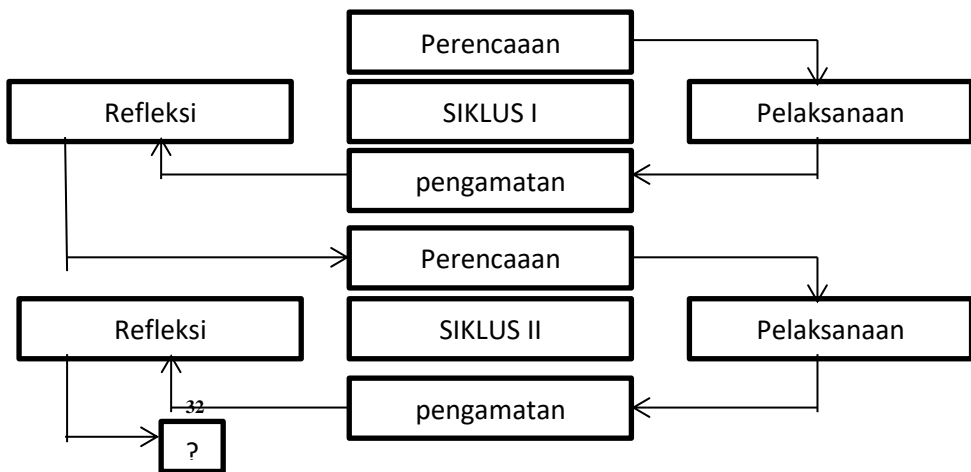
C. Subjek dan Kolobarator

Dalam PTK ini yang menjadi subjek penelitian adalah murid TK B yang terdiri dari 18 murid dengan komposisi 10 orang laki – laki dan 8 orang perempuan. Kegiatan peneliti bersifat kolaboratif antara guru/ kepala sekolah, peneliti dan siswa. Dalam penelitian ini yang terlibat dalam TK B adalah Bu Puji Lestari, S.Pd

³¹ Ishak Abdulhak dan Ugi Supriyogi, *Penelitian Tindakan Dalam Pendidikan Nonformal*, (Jakarta : Pt.Rajagrafindo Persada, 2012), hlm.93

sebagai wali kelas dari Tk B Al – lail. Dalam hal ini guru mempunyai kepentingan untuk meningkatkan kemampuan mengajar, peneliti bertujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan sedangkan subjek yang diteliti atau siswa memiliki kepentingan untuk meningkatkan kinerja / hasil belajar. Penelitian tindakan partisipasi dirancang dilaksanakan dan hasilnya digunakan sendiri oleh peneliti. Kegiatan penelitian sepenuhnya dilakukan oleh peneliti tidak diwakilkan orang lain. Selama proses penelitian berlangsung peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan sekaligus pengamat perubahan perilaku dan langsung mencatat kejadian–kejadian khusus setelah pelaksanaan tindakan tidak kehilangan informasi penting untuk dilaporkan. Dapat merekam dan mendokumentasi kejadian–kejadian penting tersebut.

D. Siklus Penelitian 3.1 Gambar Model Penelitian Tindakan Kelas



³² Rukaesih A Maolani Dan Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada ,2015), hlm.183

- a. Tahap perencanaan, meliputi membuat rpp dan perangkat ajar, *handout*, evaluasi/ tes evaluasi dan instrumen yang digunakan.
- b. Tahap pelaksanaan tindakan, meliputi menyiapkan media yang akan diajarkan, melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP.
- c. Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan meliputi aktivitas guru dan aktivitas afektif siswa.
- d. Tahap refleksi, mengkaji secara menyeluruh tindakan yang dilakukan berdasarkan dari hasil pelaksanaan pembelajaran.

Siklus 2:

- a. Tahap Perencanaan, merevisi tindakan-tindakan yang kurang atau tidak relevan pada siklus
- b. Tahap pelaksanaan tindakan meliputi menyiapkan media / alat peraga yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar dan melaksanakan proses mengajar sesuai dengan RPP yang telah disusun
- c. Tahap observasi meliputi observasi aktivitas guru dan aktivitas afektif siswa,
- d. Tahap refleksi ini mengkaji secara menyeluruh tindakan yang dilakukan berdasarkan dari hasil pelaksanaan pembelajaran.³³

³³Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta : RajagrafindoPersada, 2008), hlm.129-130.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan untuk mengelola data yang telah dikumpulkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Pengamatan (Observasi) merupakan metode pengumpulan data yang digunakan dengan cara mengamati langsung objek penelitian. Data yang diamati adalah data tentang situasi pembelajaran pada saat diadakannya penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media plastisin.

Lembar Observasi Kreativitas Anak

Nama :

kelamin :

Umur :

Tgl observasi :

NO	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN				KET
		****	***	**	*	
1	Ketrampilan Menggunakan Jari Tangan					
2	Ketrampilan Membuat Macam-Macam Bentuk					
3	Kemampuan Membentuk Dengan Rapi					
4	Kemampuan Kemandirian					

Keterangan Penilaian

- * : Artinya anak belum berkembang (BB)
- ** : Artinya anak mulai berkembang (MB)
- *** : Artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)
- **** : Artinya anak berkembang sangat baik/ optimal (BSB)

- b. Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi melalui tanya jawab.
- c. Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis.

F. Teknik Analisis Data

Data tentang hasil penelitian pengamat dan aktivitas-aktivitas peserta didik dianalisis secara kualitatif, sedangkan data tentang Pengamatan kreativitas peserta didik dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan rumus Presentase. Sudijono (2003:40) yaitu :

$$\% = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Ket :

% : Persentase

f : Frekuensi

n : Jumlah Siswa³⁴

Teknik penilaian berpedoman pada Ditjen PAUD dan Dikmas (2015) pedoman penilaian dengan menggunakan lambang bintang (*) apabila anak berkembang sangat baik/optimal diberi nilai (****), apabila berkembang sesuai harapan diberi nilai (***),

³⁴Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Jakarta: Rajawali Press, 2003), hlm.40.

apabila anak mulai berkembang diberi nilai (**) dan apabila anak belum berkembang (*).³⁵

Data tersebut di interpretasikan ke dalam empat tingkatan, yaitu : kriteria baik (76%-100%), kriteria cukup (56%-75%), kriteria kurang baik (45%-55%) , kriteria tidak baik kurang dari 40%.

G. Indikator Ketercapaian Penelitian

Tindakan berhasil ketika presentase dari keseluruhan diperoleh pada penerapan metode bermain plastisin dalam meningkatkan kreativitas anak dilihat dari keterangan sangat baik atau berhasil mencapai 70% dari hasil tes.

³⁵ Ditjen PAUD dan Dikmas , *penilaian pembelajaran pendidikan anak usia dini* , (Jakarta : direktorat pembinaan pendidikan anak usia dini , 2015), hlm.5-6.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Pembelajaran akan kreativitas sebelum penelitian dilakukan sangat kurang diminati anak didik, selain itu secara umum orang lebih mengutamakan kecerdasan IQ saja daripada kreativitas padahal kreativitas penting, hal ini terjadi dikelas dimana kami mengajar. Dalam pengamatan kami anak didik Kelompok B Al – Lail Di Ra Masjid Al- Azhar Permata Puri Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang tahun pelajaran 2019/2020 semester genap ini, kreativitas anak masih harus ditingkatkan karena dalam pembelajaran anak tidak memperhatikan guru saat menjelaskan kreativitas, ini dapat dilihat anak ketika mengerjakan tugas ketrampilan masih banyak yang tidak berani mencoba bentuk lain, anak main sendiri, hanya dapat menghasilkan satu bentuk saja, tidak berani mengungkapkan gagasan, mengerjakan tugas dengan lambat meskipun diberi bantuan. Padahal jika anak mengerjakan ketrampilan dengan sungguh-sungguh, hasil pekerjaan, ketrampilan atau prakarya anak dapat meningkatkan kecerdasan visual anak.

Berdasarkan pengamatan masalah yang ada, langkah yang akan diambil peneliti agar kreativitas anak dapat meningkat adalah dengan metode bermain plastisin. Peneliti

mencoba mencari jalan keluar masalah dengan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan untuk anak didik kelompok B AL Lail di Ra Masjid Al Azhar Permata Puri Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilaksanakan dalam 3 pertemuan, siklus II dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 19 Februari dan Selasa sampai Rabu tanggal 25-26 Februari 2020. Siklus II dilaksanakan hari Selasa sampai Rabu tanggal 3-4 Maret 2020. Pada hari Kamis tanggal 5 Maret saya juga melaksanakan wawancara.

Hasil belajar pada anak didik kelompok B AL Lail di Ra Masjid Al Azhar Permata Puri Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang tahun pelajaran 2019/2020 semester genap dalam upaya meningkatkan kreativitas anak didik melalui metode bermain plastisin secara umum mengalami peningkatan.

B. Analisis Data Persiklus

Dalam penelitian ini terbagi atas dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II yang masing-masing siklus terbagi atas bagian-bagian, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi dan masing-masing bagian terbagi atas beberapa bagian lagi.

Kondisi awal

Pada kondisi awal kemampuan anak dalam peningkatan kreativitas di RA Masjid Al azhar permata puri ngaliyan semarang masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada

kondisi anak yang lebih suka bermain sendiri- sendiri, kurang antusias saat guru memberi pembelajaran kreativitas.

Ketidakmampuan anak menciptakan hasil karya sesuai yang diinginkan disebabkan belum adanya keberanian dalam membuat berbagai hasil karya berupa menggambar, mewarnai, membuat bentuk dengan berbagai media.

Berdasarkan hasil penelitian awal, jumlah anak yang sudah mampu mencapai indikator keberhasilan masih sedikit, dari 18 anak didik hanya 2 siswa yang dapat mengerjakan tugas tanpa bantuan Guru, sedangkan yang lain masih dibantu Guru, hal ini berarti kreativitas siswa masih sangat rendah, hal ini dapat dilihat pada tabel 4.1 hasil kondisi awal ini

Nama Siswa	L/P	Indikator				Ket
		1	2	3	4	
Brian	L	***	***	***	***	BSH
Aqila	P	***	***	***	***	BSH
Dinar	P	***	***	***	***	BSH
Dira	P	***	***	***	***	BSH
Damar	L	*	*	*	*	BB
Erlyta	P	**	*	*	*	BB
Alby	L	*	**	**	***	MB
Kevan	L	***	***	***	***	BSH
Baim	L	**	**	**	**	MB
Ramsey	L	**	***	**	**	MB
Zulfan	L	**	*	*	**	MB
Nay	P	*	*	*	*	BB
Adit	L	**	**	**	**	MB
Zhafira	P	**	**	**	**	MB
Nabila	P	***	***	***	***	BSH
Anisya	P	*	**	*	*	BB
Yazeed	P	**	**	**	*	MB
Fadli	P	*	*	*	*	BB

Keterangan : Indikator Perkembangan Kreativitas Anak

1. Keterampilan menggunakan jari tangan
2. Keterampilan membuat bermacam-macam bentuk
3. Keterampilan membuat bentuk dengan rapi
4. Kemampuan kemandirian

Keterangan Penilaian

* : Artinya anak belum berkembang (BB)

** : Artinya anak mulai berkembang (MB)

*** : Artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)

**** : Artinya anak berkembang sangat baik/ optimal (BSB)

Tabel 4.2 Frekuensi dan Prosentase Dari Kondisi Awal

TAHAP	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
PRA SIKLUS	5	27,77	7	38,88	6	33,33	0	0

Berdasarkan data awal observasi dapat diketahui bahwa jumlah anak yang belum berkembang sebanyak 5 orang atau 27,77% , jumlah anak yang mulai berkembang sebanyak 7 orang atau 38,88 % sedangkan anak yang berkembang sesuai harapan 6 orang atau 33,33%.

Kegiatan Siklus I

1. Perencanaan

- a. Menelaah kurikulum TK/RA untuk menyesuaikan materi sedemikian rupa sehingga dapat diajarkan selama 3 kali pertemuan
- b. Membuat rencana pengajaran sesuai dengan kurikulum untuk setiap pertemuan.
- c. Bekerjasama dengan observer menetapkan urutan materi pembelajaran dan cakupannya
- d. Membuat dan melengkapi alat peraga
- e. Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan media plastisin
- f. Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik dalam kegiatan pembelajaran
- g. Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu media plastis. Pelaksanaan Tindakan selengkapnya sebagai berikut :

a. Pelaksanaan Tindakan Siklus I pertemuan ke-1 Hari Rabu, 19 Februari 2020

Kegiatan Awal

- 1) Peneliti Mengkondisikan anak sebelum memulai pelajaran
- 2) Peneliti Memimpin do'a dan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
- 3) Peneliti menyampaikan apersepsi dengan penyampaian materi ajar
- 4) Peneliti memotivasi kegiatan belajar

Kegiatan Inti

- 1) Peneliti menunjukkan contoh bentuk seperti ember dan gayung
- 2) Peneliti mengenalkan nama dan kegunaan dari bentuk yang dibuat
- 3) Peneliti membuat ember dan gayung, anak memperhatikan kemudian mereka menirukan membuat

Kegiatan Akhir

- 1) Peneliti mengajak anak untuk menyanyikan lagu “ Air Hujan ”

- 2) Peneliti mengulas dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan dalam sehari Rencana Kegiatan Harian (RKH)

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I pertemuan ke-2
Hari Selasa,25 Februari 2020

Kegiatan Awal

- 1) Peneliti Mengkondisikan anak sebelum memulai pelajaran
- 2) Peneliti Memimpin do'a dan membuka pelajaran dengan mengaucaapkan salam
- 3) Peneliti menyampaikan apersepsi dengan penyampaian materi ajar
- 4) Peneliti memotivasi kegiatan belajar

Kegiatan Inti

- 1) Peneliti menunjukkan contoh bentuk seperti kompor dan lilin angka
- 2) Peneliti mengenalkan nama dan kegunaan dari bentuk yang dibuat
- 3) Peneliti membuat kompor dan lilin angka, anak memperhatikan kemudian mereka menirukan membuat

Kegiatan Akhir

- 1) Peneliti mengajak anak untuk menyanyikan tepuk apik
- 2) Peneliti mengulas dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan dalam sehari Rencana Kegiatan Harian (RKH)

c. Pelaksanaan Tindakan Siklus I pertemuan ke-3
Hari Rabu,26 Februari 2020

Kegiatan Awal

- 1) Peneliti Mengkondisikan anak sebelum memulai pelajaran

- 2) Peneliti Memimpin do'a dan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
- 3) Peneliti menyampaikan apersepsi dengan penyampaian materi ajar
- 4) Peneliti memotivasi kegiatan belajar

Kegiatan Inti

- 1) Peneliti menunjukkan contoh bentuk seperti korek api dan alat pemadam kebakaran
- 2) Peneliti mengenalkan nama dan kegunaan dari bentuk yang dibuat
- 3) Peneliti membuat korek api dan alat pemadam kebakaran, anak memperhatikan kemudian mereka menirukan membuat

Kegiatan Akhir

- 1) Peneliti mengajak anak untuk menyanyikan lagu “ Air Hujan dan Tepuk Api ”
- 2) Peneliti mengulas dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan dalam sehari Rencana Kegiatan Harian (RKH)

3. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi perkembangan Kreativitas anak dalam penggunaan plastisin. Setelah diadakan pengamatan pada siklus I dengan 3 kali pertemuan, peneliti mendapatkan hasil observasi seperti yang tertera pada tabel berikut :

Tabel 4.3. Hasil Observasi Kreativitas Anak siklus I

Nama Siswa	L/P	Indikator				Ket
		1	2	3	4	
Brian	L	***	***	***	***	BSH
Aqila	P	***	***	***	***	BSH
Dinar	P	***	***	**	***	BSH
Dira	P	***	***	***	***	BSH
Damar	L	**	**	*	**	MB
Erlyta	P	**	**	**	**	MB
Alby	L	***	***	**	***	BSH
Kevan	L	***	***	***	***	BSH
Baim	L	***	***	***	**	BSH
Ramsey	L	***	***	***	**	BSH
Zulfan	L	**	***	**	**	MB
Nay	P	*	*	*	*	BB
Adit	L	***	***	***	***	BSH
Zhafira	P	***	***	**	**	BSH
Nabila	P	***	***	***	***	BSH
Anisya	P	**	***	**	**	MB
Yazeed	P	***	***	**	**	BSH
Fadli	P	**	**	**	**	MB

Keterangan : Indikator Perkembangan Kreativitas Anak

1. Keterampilan menggunakan jari tangan
2. Keterampilan membuat bermacam-macam bentuk
3. Keterampilan membuat bentuk dengan rapi
4. Kemampuan kemandirian

Keterangan Penilaian

- * : Artinya anak belum berkembang (BB)
 ** : Artinya anak mulai berkembang (MB)

*** : Artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)

**** : Artinya anak berkembang sangat baik/optimal (BSB)

Data Frekuensi dan persentase perkembangan kreativitas anak didik pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4. frekuensi dan presentase perkembangan kreativitas anak didik siklus I

TAHAP	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
SIKLUS I	1	5,5	5	27,78	12	66,67	0	0

Berdasarkan tabel dari hasil observasi pada siklus I dapat diketahui bahwa jumlah anak yang belum berkembang sebanyak 1 orang atau 5,50% persen, jumlah anak yang mulai berkembang sebanyak 5 orang atau 27,78% persen, jumlah anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 12 orang atau 66,67 persen sedangkan anak yang berkembang sangat baik belum ada.

4. Refleksi

Setelah data observasi dianalisis, guru melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, tim observer dan guru berusaha untuk dapat mengetahui kemampuan anak didik dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil

tersebut digunakan untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya. Adapun permasalahan atau kendala yang terjadi pada siklus I :

- a. Pada saat pembelajaran dikelas masih banyak murid yang bermain sendiri tidak mendengarkan guru menjelaskan materi, sehingga saat membuat tugas anak masih meminta bantuan.
- b. Masih ada anak belum bisa membentuk dengan sempurna

Berdasarkan evaluasi permasalahan di siklus I , sudah ada peningkatan dari pra siklus ke siklus 1 tetapi belum mencapai indikator keberhasilan. Maka peneliti dan kolabolator melakukan tindakan selanjutnya yaitu tindakan siklus II.

Kegiatan Siklus II

1. Perencanaan

- a. Menelaah kurikulum TK/RA untuk menyesuaikan materi sedemikian rupa sehingga dapat diajarkan selama 2 kali pertemuan
- b. Membuat rencana pengajaran sesuai dengan kurikulum untuk setiap pertemuan.
- c. Bekerjasama dengan observer menetapkan urutan materi pembelajaran dan cakupannya
- d. Membuat dan melengkapi alat peraga

- e. Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan media plastisin
- f. Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik dalam kegiatan pembelajaran
- g. Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran

2. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu media plastisin. Pelaksanaan Tindakan selengkapnya sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan Tindakan Siklus II pertemuan ke-1
Hari Selasa, 3 Maret 2020

Kegiatan Awal

- 1) Peneliti Mengkondisikan anak sebelum memulai pelajaran
- 2) Peneliti Memimpin do'a dan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
- 3) Peneliti menyampaikan apersepsi dengan penyampaian materi ajar
- 4) Peneliti memotivasi kegiatan belajar

Kegiatan Inti

- 1) Peneliti menunjukkan contoh bentuk seperti balon udara dan balon
- 2) Peneliti mengenalkan nama dan kegunaan dari bentuk yang dibuat
- 3) Peneliti membuat bentuk balon udara dan balon, anak memperhatikan kemudian mereka menirukan membuat

Kegiatan Akhir

- 3) Peneliti mengajak anak untuk menyanyikan lagu “ Balonku ”
- 4) Peneliti mengulas dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan dalam sehari Rencana Kegiatan Harian (RKH)

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II pertemuan ke-2 Hari Rabu, 4 Maret 2020

Kegiatan Awal

- 1) Peneliti Mengkondisikan anak sebelum memulai pelajaran
- 2) Peneliti Memimpin do'a dan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
- 3) Peneliti menyampaikan apersepsi dengan penyampaian materi ajar
- 4) Peneliti memotivasi kegiatan belajar

Kegiatan Inti

- 4) Peneliti menunjukkan contoh bentuk seperti layang-layang dan roda(pelampung)
- 5) Peneliti mengenalkan nama dan kegunaan dari bentuk yang dibuat
- 6) Peneliti membuat layang-layang dan roda(pelampung) , anak memperhatikan kemudian mereka menirukan membuat

Kegiatan Akhir

- 1) Peneliti mengajak anak untuk menyanyikan tepuk apik
- 2) Peneliti mengulas dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan dalam sehari Rencana Kegiatan Harian (RKH)

3. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi perkembangan kreativitas anak. Setelah diadakan pengamatan pada siklus II dengan 2 kali pertemuan, peneliti mendapatkan hasil observasi seperti Tabel 4.5. Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus II

Tabel 4.5. Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus II

Nama Siswa	L/P	Indikator				Ket
		1	2	3	4	
Brian	L	***	****	****	****	BSB
Aqila	P	****	****	****	****	BSB
Dinar	P	****	****	****	***	BSB
Dira	P	***	****	****	****	BSB
Damar	L	**	**	**	**	MB
Erlyta	P	***	***	***	***	BSH
Alby	L	***	****	***	***	BSH
Kevan	L	****	****	****	****	BSB
Baim	L	****	****	****	***	BSB
Ramsey	L	***	***	***	***	BSH
Zulfan	L	***	***	***	***	BSH
Nay	P	*	*	*	*	BB
Adit	L	***	****	****	****	BSB
Zhafira	P	***	***	***	***	BSH
Nabila	P	****	****	****	****	BSB
Anisya	P	***	***	***	***	BSH
Yazeed	P	***	***	***	***	BSH
Fadli	P	**	**	**	**	MB

K

Keterangan : Indikator Perkembangan Kreativitas Anak

1. Keterampilan menggunakan jari tangan
2. Keterampilan membuat bermacam-macam bentuk
3. Keterampilan membuat bentuk dengan rapi
4. Kemampuan kemandirian

Keterangan Penilaian

- * : Artinya anak belum berkembang (BB)
- ** : Artinya anak mulai berkembang (MB)
- *** : Artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)
- **** : Artinya anak berkembang sangat baik/ optimal (BSB)

Data Frekuensi dan persentase perkembangan kreativitas anak didik pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.6. Frekuensi dan Persentase Perkembangan kreativitas anak didik Siklus II

TAHAP	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
SIKLUS II	1	5,5	2	11	7	38,9	8	44,4

Berdasarkan tabel dari hasil observasi pada siklus II dapat diketahui bahwa jumlah anak yang belum berkembang sebanyak 1 orang atau 5,50% persen, jumlah anak yang mulai berkembang sebanyak 2 orang atau 11% persen, jumlah anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 7 orang atau 38,9% sedangkan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 8 orang atau 44,4%.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi seluruh kegiatan kreativitas anak Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak sudah mencapai 70% secara klasikal yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, sehingga tidak perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Kendala yang muncul pada siklus sebelumnya dapat teratasi sehingga kreativitas anak mengalami peningkatan dengan baik dan mencapai tingkat keberhasilan.

C. Analisa Data Akhir

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus ada beberapa tahapan yaitu perencanaan,tindakan,pengamatan refleksi. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Dalam observasi menggunakan instrumen lembar observasi agar dapat mengetahui peningkatan kreativitas anak dengan media plastisin.

Peningkatan kreativitas anak pada pra siklus dan siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan sehingga perlu melakukan tindakan siklus II. karena dalam tindakan sebelumnya terjadi beberapa kendala atau masalah. Saat tindakan siklus I masih banyak anak yang bermain sendiri, tidak nurut apa yang diperintahkan , tidak mendengarkan saat dijelaskan. Pada saat melaksanakan tugas

anak masih minta batuan dan bertanya. Maka perlu solusi agar permasalahan tersebut tidak terulang kembali, yaitu guru harus bisa mengkondisikan anak , memberikan penghargaan saat anak dapat menjawab pertanyaan atau dapat membuat sesuatu sehingga anak tertarik dengan pembelajaran, memberikan semangat disaat anak membuat tugas.

Pelaksanaan tindakan siklus II sama seperti pertemuan sebelumnya meningkatkan kreativitas anak dengan media plastisin. Dalam semua tindakan pra siklus, siklus I dan siklus II setiap pertemuan terdapat nyanyian dan tepuk yang berbeda agar anak tertarik dan semangat dalam pembelajaran.

Prosentase kemampuan dalam mengikuti kegiatan dari mulai pembelajaran pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada table sebagai berikut.

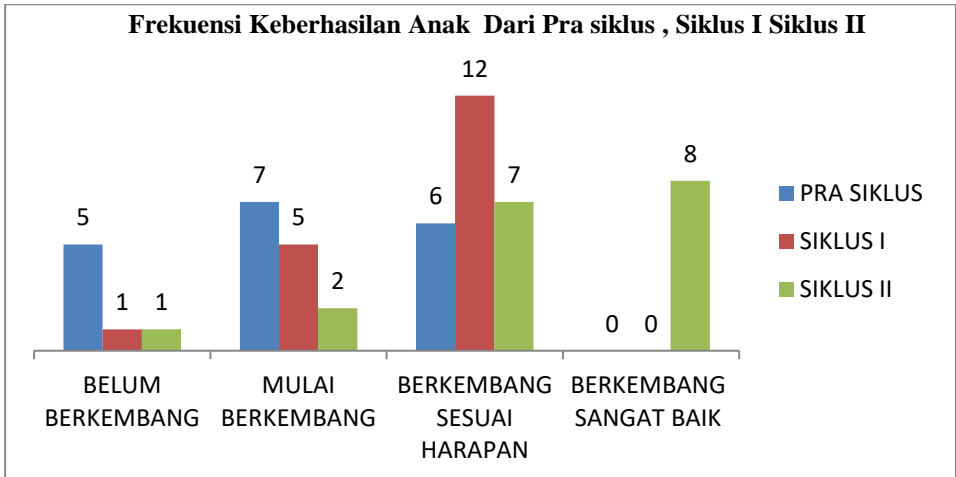
Tabel 4.7. Perbandingan Frekuensi dan Persentase Perkembangan kreativitas anak didik dari pra siklus ,siklus I ke siklus II

TAHAP	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
PRA SIKLUS	5	27,77	7	38,88	6	33,33	0	0
SIKLUS I	1	5,5	5	27,78	12	66,67	0	0
SIKLUS II	1	5,5	2	11	7	38,9	8	44,4

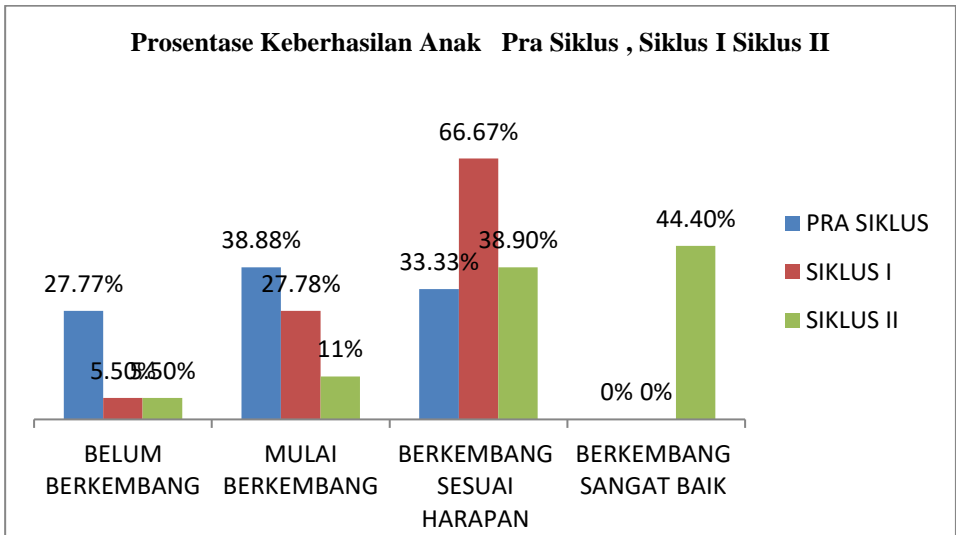
Dari table diatas dapat dilihat bahwa tingkat kemampuan anak dalam meningkatkan kreativitasnya mengalami peningkatan. Dari kondisi awal pada pra siklus anak yang sudah berkembang sesuai harapan berjumlah 6 orang atau 33,33%. Meningkat pada siklus I jumlah anak yang sudah berkembang sesuai harapan dan anak yang berkembang sangat baik/ optimal berjumlah 12 anak atau 66,67% meningkat pada siklus II menjadi 83.3% atau anak yang terdiri dari 7 anak berkembang sesuai harapan dan 8 anak berkembang sangat baik / optimal.

Untuk observasi guru peneliti telah melakukan semua indicator yang ada. Peneliti telah menggunakan waktu dengan tepat waktu yaitu 60 menit.

Tabel 4.7. dapat digambarkan dengan diagram batang sebagai berikut: Gambar 4.1 Diagram batang Frekuensi peningkatan kreativitas anak



Gambar 4.2 Diagram batang presntase peningkatan kreativitas anak



Dari 18 anak didik kelas B Al – Lail RA Masjid AL – Azhar Permata Puri Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang, ada 3 anak yang belum berhasil yaitu Damar, Nay, Dan Fadli. Dari data siklus I dan siklus II dapat dilihat pembahasan secara individual sebagai berikut:

1. Nay

Pada kondisi awal dan siklus I dari empat indikator yang ada Nay belum berkembang, dari empat indicator yang ada nay belum berkembang , dan pada siklus II dari empat indicator yang pertama (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk, (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi, (4) kemampuan kemandirian belum meningkat semua masih pada belum berkembang. Nay belum berkembang disebabkan Nay merupakan anak berkubutuhan khusus atau ABK.

2. Damar

Pada kondisi awal dari inikator yang ada Damar belum berkembang, di siklus I pada indicator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk, (4) kemampuan kemandirian masih kondisi di masih berkembang sedangkan di indicator (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi dengan kondisi belum berkembang.

Pada siklus II terjadi peningkatan di indicator (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi dari belum berkembang menjadi mulai berkembang. Sedangkan indicator lainnya masih sama

pada posisi siklus I. Damar belum kreatif karena Damar sulit berteman. Pada siklus I dan II damar selalu dibimbing dalam membuat berbagai berbentuk. Dan Damar hanya ingin belajar sendiri seperti private.

3. Fadli

Pada kondisi awal dari empat indikator Fadli belum berkembang. Di siklus I terlihat mulai berkembang pada indicator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk, (4) kemampuan kemandirian (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi dengan kondisi mulai berkembang. Pada siklus II belum terjadi peningkatan masih sama pada kondisi siklus I.

4. Brian

Perkembangannya pada pembelajaran membuat bentuk sangat berkembang pesat. Pada kondisi awal dan siklus I dengan indicator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk, (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi, (4) kemampuan kemandirian pada posisi berkembang sesuai harapan. Pada siklus II indicator (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk, (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi, (4) kemampuan kemandirian dari berkembang sesuai harapan menjadi berkembang sangat baik/optimal namun pada indikator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan masih sama pada posisi siklus I berkembang sesuai harapan.

5. Aqila

Perkembangan Aqila sama seperti Brian pada pembelajaran membuat bentuk sangat berkembang dengan pesat. Pada kondisi awal dan siklus I semua indikator yang ada pada posisi berkembang sesuai harapan. Pada siklus II semua indikator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk, (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi, (4) kemampuan kemandirian sudah berkembang yang awalnya berkembang sesuai harapan menjadi berkembang sangat baik / optimal. Dikarena Aqila merupakan anak yang mudah bergaul, tidak memilih-milih teman dan dari keluarga yang selalu memotivasi anaknya.

6. Dinar

Pada kondisi awal dan siklus I indikator (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi mulai berkembang, indikator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk, (4) kemampuan kemandirian berkembang sesuai harapan. Pada siklus II terjadi peningkatan di indikator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk menjadi berkembang sangat baik/optimal, (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi dari mulai berkembang menjadi berkembang sangat baik / optimal dan di indikator (4) kemampuan kemandirian masih sama pada posisi siklus I berkembang sesuai harapan.

7. Dira

Perkembangan Dira pada pembelajaran membuat bentuk berkembang sangat pesat. Pada kondisi awal dan siklus I indicator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk, (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi, (4) kemampuan kemandirian berada diposisi berkembang sesuai harapan. Pada siklus II terjadi peningkatan pada indicator (2), (3), dan (4) menjadi berkembang sangat baik / optimal, di indicator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan masih sama dengan siklus I berkembang sesuai harapan.

8. Erlyta

Pada kondisi awal pada indikator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan mulai berkembang, Pada indikator , (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk, (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi, (4) kemampuan kemandirian belum berkembang. Saat siklus I mengalami peningkatan pada indikator (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk, (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi, (4) kemampuan kemandirian baru mulai berkembang, di indikator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan masih sama dengan kondisi awal. Pada siklus II terjadi peningkatan sangat cepat oleh Erlyta yang awalnya indicator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk, (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi, (4) kemampuan kemandirian baru mulai berkembang menjadi

berkembang sesuai harapan. Dikarenakan Erlyta anak yang aktif, mudah bergaul dan mau mencoba sesuatu atau tantangan.

9. Alby

Pada kondisi awal pada indikator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan belum berkembang, di indikator (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk, (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi masih berkembang dan untuk indikator (4) kemampuan kemandirian berkembang sesuai haraoran. Saat siklus I indicator (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi baru mulai berkembang. Sedangkan indicator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk, (4) kemampuan kemandirian berada di posisi berkembang sesuai harapan. Pada siklus II terjadi peningkatan pada indicator (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk dari berkembang sesuai harapan menjadi berkembang sangat baik / optimal dan indicator (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi dari mulai berkembang menjadi berkembang sesuai harapan. Untuk indicator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan dan (4) kemampuan kemandirian masih sama pada posisi berkembang sesuai harapan.

10. Kevan

Perkembangan Kevan pada pembelajaran membuat bentuk berkembang sangat cepat. Pada kondisi awal dan siklus I indicator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk, (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi, (4) kemampuan kemandirian

sudah di posisi berkembang sesuai harapan. Pada siklus II di indicator (1),(2),(3), dan (4) terjadi peningkatan yang sebelumnya berkembang sesuai harapan menjadi berkembang sangat baik / optimal. Peningkatan ini terjadi karena mungkin kevan tertarik untuk bermain plastisin.

11. Baim

Pada kondisi awal semua indikator Baim mulai berkembang. Di siklus I terjadi peningkatan pada indicator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk, (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi sudah berkembang sesuai harapan, (4) kemampuan kemandirian baru mulai berkembang. Pada siklus II terjadi peningkatan di indicator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk, (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi yang awalnya berkembang sesuai harapan menjadi berkembang sangat baik / optimal untuk indicator (4) kemampuan kemandirian meningkat menjadi berkembang sesuai harapan.

12. Ramsey

Pada kondisi awal di indikator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, 3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi, (4) kemampuan kemandirian mulai berkembang. Pada siklus I indicator (4) kemampuan kemandirian masih mulai berkembang. Untuk indicator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk, (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi sudah berkembang

sesuai harapan. Pada siklus II terjadi peningkatan namun hanya di indikator (4) kemampuan kemandirian yang awalnya masih berkembang menjadi berkembang sesuai harapan. Untuk indikator (1), (2), (3), masih tetap sama di posisi berkembang sesuai harapan.

13.Zulfan

Pada kondisi awal indikator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (4) kemampuan kemandirian mulai berkembang. Indikator (2) dan (3) belum berkembang. Perkembangan zulfan dalam membuat bentuk lumayan baik. Pada siklus I untuk indikator (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk sudah diposisi berkembang sesuai harapan. Namun untuk indikator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi, (4) kemampuan kemandirian masih mulai berkembang. Pada siklus II terjadi peningkatan cukup baik di indikator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi, (4) kemampuan kemandirian menjadi berkembang sesuai harapan dan indikator (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk tetap sama berkembang sesuai harapan.

14.Adit

Pada kondisi awal Adit semua indikator masih mulai berkembang. Perkembangan Adit dalam membuat bentuk berkembang sangat cepat pada siklus I untuk semua indikator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk, (3) ketrampilan membuat

bentuk dengan rapi, (4) kemampuan kemandirian sudah diposisi berkembang sesuai harapan. Pada siklus II terjadi peningkatan di indicator (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk, (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi, (4) kemampuan kemandirian menjadi berkembang sangat baik/optimal untuk indicator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan masih sama di posisi berkembang sesuai harapan.

15. Zhafira

Pada kondisi awal Zhafira semua indikator masih mulai berkembang Pada siklus I di indicator (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi, (4) kemampuan kemandirian masih mulai berkembang, indicator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk sudah berkembang sesuai harapan. Pada siklus II terjadi peningkatan di indicator (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi, (4) kemampuan kemandirian menjadi berkembang sesuai harapan dan indicator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk masih tetap berkemabng sesuai harapan.

16. Nabila

Perkembangan Nabila dalam membuat bentuk berkembang sangat cepat. Pada kondisi awal dan siklus I semua indicator di indicator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk, (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi, (4) kemampuan kemandirian sudah berkembang sesuai harapan. Pada siklus II terjadi peni

ngkatan di indicator (1),(2), (3), dan (4) menjadi berkembang sangat baik / optimal. Peningkatan yang terjadi pada Nabila bisa terjadi karena Nabila merupakan anak yang cukup pintar dan patuh dengan guru.

17. Anisya

Pada kondisi awal di indikator (1),(3),(4) belum berkembang, untuk indikator (2) mulai berkembang. Pada siklus I indicator (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk sudah berkembang sesuai harapan, indicator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi, (4) kemampuan kemandirian masih mulai berkembang. Pada siklus II terjadi peningkatan di indicator (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi, (4) kemampuan kemandirian masih mulai berkembang menjadi berkembang sesuai harapan. Untuk indicator (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk masih tetap sama berkembang sesuai harapan.

18. Yazeed

Di kondisi awal indikator (1),(2),(3) mulai berkembang, untuk indikator (4) belum berkembang. Pada siklus I (1) ketrampilan menggunakan jari tangan, (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk sudah berkembang sesuai harapan, indicator , (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi, (4) kemampuan kemandirian masih mulai berkembang. Pada siklus II terjadi peningkatan di indicator (3) ketrampilan membuat bentuk dengan rapi menjadi berkembang sesuai harapan, indicator (1)

ketrampilan menggunakan jari tangan, (2) ketrampilan membuat macam-macam bentuk masih sama di posisi berkembang sesuai harapan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada tabel hasil penelitian diatas dapat dikatakan bahwa bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B Al- Lail Ra Masjid Al – Azhar Permata Puri Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang pada semester genap tahun 2019/2020.

Dengan dibuktikan adanya hasil diskriptif prosetase ketuntasan belajar yaitu peningkatan tersebut dapat dilihat Dari kondisi awal pada pra siklus anak yang sudah berkembang sesuai harapan berjumlah 6 orang atau 33,33%. Pada siklus I jumlah anak yang sudah berkembang sesuai harapan dan anak yang berkembang sangat baik/ optimal berjumlah 12 anak atau 66,67% meningkat pada siklus II menjadi 80% atau anak yang terdiri dari 7 anak berkembang sesuai harapan dan 8 anak berkembang sangat baik / optimal. Dengan hasil tersebut bahwa peneliti ini berhasil karena telah mencapai target indikator penelitian sebesar 70%.

B. Saran

Dari hasil kesimpulan diatas hasil terhadap tindakan penelitian kelas tersebut ada beberapa hal yang penting untuk dapat ditindak lanjuti yaitu :

1. Saran Untuk Guru

- a. Penggunaan media pembelajaran yang mudah didapat dan guru ikut aktif dapat dijadikan suatu alternatif untuk meningkatkan kreativitas anak.
- b. Hasil penelitian ini mampu mendiskripsikan kemampuan kreativitas anak melalui pembelajaran bermain plastisin atau dengan bahan alam yang lain yang ada dilingkungan sekitar kita.
- c. Pembelajaran dengan adanya benda konkrit dapat mempermudah anak didik dalam mengawali imajinasinya membuat bentuk.
- d. Bimbelinglah dengan kasih sayang serta motivasi dengan sanjungan, hargai hasil karya anak dengan reward.

2. Saran untuk sekolah

Implementasi media pembelajaran bermain media plastisin dari lilin malam, dengan membuat berbagai bentuk dapat meningkatkan hasil belajar anak dan juga sebagai dasar seni ketrampilan yang akan digunakan pada masa depan yang akan datang, dan tidak ada salahnya jika model pembelajaran media plastisin ini dicoba pada aktivitas lain dengan bahan dan metode atau teknik yang lain pula.

3. Saran Untuk Orang Tua

Agar lebih memperhatikan setiap potensi yang dimiliki anak tidak hanya potensi akademik semata tetapi juga pada potensi kreativitas dengan stimulus diri. Termasuk diterapkan kegiatan kreativitas dirumah dengan suasana yang menyenangkan.

C. Kata Penutup

Demikian saya panjatkan puji syukur atas izin dan ridho Allah SWT saya dapat menyelesaikan skripsi, serta salam tak lupa saya panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan ataupun kekeliruan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat serta ketentraman dunia maupun akhirat. Semoga karya ini bermanfaat bagi kita semua dan tentunya selalu mendapatkan hidayahnya dari Allah SWT. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Ditjen PAUD dan Dikmas , *Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* , Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini , 2015.
- Guslinda dan Rita Kurnia , *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* , Surabaya : Jakad Publishing , 2018.
- Heni Meila Sari, Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menganyam Dengan Origami Pada Kelompok B2 TK Pinang Masak Muaro Jambi, *skripsi* (Jambi : Fakultas Dan Pendidikan Universitas Jambi) 2017.
- Ishak Abdulhak dan Ugi Supriyogi, *Penelitian Tindakan Dalam Pendidikan Nonformal*, Jakarta : Pt.Rajagrafindo Persada, 2012.
- Kartini dan Sujarwo, Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia, *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*,(Volume 1 – Nomor 2), 2014.
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* ,Jakarta: RajagrafindoPersada, 2008.
- Maolani, Rukaesih A dan Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta : PT Persada ,2015.

Milla Anggamala Supriatna, ” Penggunaan Tanah Liat Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Bentuk Dasar Tiga Dimensi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini” , *Junal Cakrawala Dini*, (Vol. 5 No. 1, Mei 2014), Hlm.49

Mujiyanti, Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Menggambar Bebas Pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah 2 Girioto, *skripsi* (Surakarta:Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta), 2012.

Masganti, Dkk., *Pengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini : Teori Dan Praktik*, Medan : Perdana Publishing , 2016.

Mary Mayesky, *Creative Activites And Curriculum For Young Children*, Usa: Cengage Learning,2014

Mursid, *Belajar dan Pembelajaran Paud*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2015.

Mursid, *Pengembangan Pembelajaran Paud*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2016..

Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, Jakarta : Kencana, 2011.

Sayyid Ahmad Al- Hasyim, *Syarah Mukhtaarul Ahaadiits: Hadis-Hadis Pilihan*, Bandung: Cv Sinar Baru, 1993.

- Sri Puji Lestari, “Konsep Belajar Dalam Alquran Surah Al Baqarah Ayat 31-33”, *Skripsi*, (Medan : Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan) 2018.
- Sudijono. Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press, 2003.
- Susilowati, Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Anak Didik Kelompok B TK Bhayangkari 68 Mondokan, *skripsi* (Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta), 2010.
- Sugiyono , *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif , Kualitatif, dan R&D*, Bandung : Alfabeta, 2010.
- Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains* , (Bandung : Pt Remaja Rosdakarya), 2014.
- Umi Khomsiyatu, Dkk., *Permainan Tradisiobal Untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta : Spektrum Nusantara , 2018.
- Undang-undang Nomor 146 Tahun 2014, Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini,pasal 5,ayat (1).
- Wiyani , Novan Ardy dan Barnawi, *Format Paud*, Jogjakarta: Ar – Ruzz Media,2016.
- X – Kanopi , *Seri Cerdas Tangkas Ipa* , Jakarta : PT Gramedia, 2011.

LAMPIRAN I : RPPH (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester : 2
Hari, tanggal : Rabu , 19 Februari 2020
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema : Air / manfaat air
Sentra : Sentra persiapan
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 3.8 - 4.8,3.10-4.10, 3.15 – 4.15
Materi Kegiatan: - Menghargai hasil karya orang lain
- Mengetahui sebab akibat
- Saling menghargai sesama teman
- Mengakui kesalahannya
- Manfaat air

Materi Pembiasaan: -Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Potongan kertas , pensil warna , gambar air , gambar ember dan gayung, plastisin

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam air
3. Berdiskusi tentang manfaat air
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Membentuk ember dan gayung dengan plastisin
2. Anak mewarnai gambar ember dan gayung

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam – macam air
 - b. Dapat menyebutkan manfaat air
 - c. Dapat membentuk ember dan gayung
 - d. Dapat mewarnai gambar

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester : 2
Hari, tanggal : Rabu, 26 Februari 2020
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema : Api / Sumber Api
Sentra : Sentra Persiapan
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 3.8 - 4.8.3.10-4.10, 3.15 – 4.15

Materi Kegiatan: - Menghargai hasil karya orang lain
- Mengetahui sebab akibat
- Saling menghargai sesama teman
- Mengetahui api ciptaan Allah
- Manfaat api
- Menyebutkan sumber api

Materi Pembiasaan: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Potongan kertas, gambar korek api dan alat pemadam kebakaran, plastisin

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang manfaat api
3. Berdiskusi tentang sumber api
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Membentuk tabung alat pemadam kebakaran dan korek api dari plastisin
2. Anak menulis sumber api

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menulis sumber api
 - b. Dapat menyebutkan manfaat api
 - c. Dapat menyebutkan sumber api
 - d. Dapat Membentuk tabung alat pemadam kebakaran dan korek api dari plastisin

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester : 2
Hari, tanggal : Selasa, 3 Maret 2020
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema : Udara / manfaat udara
Sentra : Sentra balok
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 3.8 - 4.8, 3.10-4.10, 3.15 – 4.15
Materi Kegiatan: - Menghargai hasil karya orang lain
- Mengetahui sebab akibat
- Saling menghargai sesama teman
- Menyebutkan benda yang membutuhkan udara
- Manfaat udara

Materi Pembiasaan: -Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Potongan kertas , pensil warna , gambar balon udara dan balon , plastisin

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang manfaat udara
3. Berdiskusi tentang benda yang membutuhkan udara
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Membentuk balon udara dan balon dengan plastisin
2. Anak mewarnai gambar balon udara

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan benda yang membutuhkan udara
 - b. Dapat menyebutkan manfaat udara
 - c. Dapat membentuk balon udara dan balon dengan plastisin
 - d. Dapat mewarnai gambar balon udara

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester	: 2
Hari, tanggal	: Rabu, 4 Maret 2020
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Udara / manfaat udara / Layang - layang
Sentra	: Sentra persiapan
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 3.8 - 4.8.3.12-4.12, 3.15 – 4.15

Materi Kegiatan: - Menghargai hasil karya orang lain
- Mengetahui sebab akibat
- Saling menghargai sesama teman
- Menyebutkan benda yang membutuhkan udara
- Menyebutkan udara ciptaan Allah
- Manfaat udara

Materi Pembiasaan: - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Potongan kertas, pensil warna, gambar layang - layang udara dan roda, plastisin

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang manfaat udara
3. Berdiskusi tentang benda yang membutuhkan udara
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Membentuk layang – layang dan roda (pelampung) dari plastisin
2. Anak menulis benda yang membutuhkan udara

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan udara ciptaan Allah
 - b. Dapat menyebutkan manfaat udara
 - c. Dapat membentuk layang – layang dan roda (pelampung) dari plastisin
 - d. Dapat menulis benda yang membutuhkan udara

LAMPIRAN II :

PEDOMAN WAWANCARA

Narasumber

Nama : Puji Lestari, S.Pd

Jabatan : Waka Kurikulum Dan Guru Utama (TK B Al-Lail)

Tanggal : Kamis, 5 Maret 2020

- a. Bagaimana pendapat ibu mengenai pembelajaran kreativitas anak melalui penggunaan media plastisin di RA Masjid Al Azhar Kelas B Al – lail?

Jawaban : Dalam pembelajaran media plastisin ini bisa melatih kretivitas anak

- b. Bagaimana pendapat ibu terhadap mengenai penggunaan media plastisin untuk meningkatkan kreativitas anak yang telah dilakukan di RA Masjid Al Azhar Kelas B Al – lail?

Jawaban : Anak-anak sangat atusias sekali dalam pembelajaran media plastisin ini dan bisa melatih kretivitas anak, membuat berbagai bentuk, melatih motoric anak dan anak terhibur.

- c. Apa kelebihan penerapan metode bermain menggunakan media plastisin dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Masjid Al Azhar Kelas B Al – lail?

Jawaban : Bisa melatih kretivitas anak, membuat berbagai bentuk.

- d. Apakah sebelumnya ibu pernah menerapkan metode bermain menggunakan media plastisin dalam meningkatkan kreativitas anak ?

Jawaban : Pernah, hanya sekali itu juga menggunakan tanah liat.

- e. Menurut ibu sejauh mana peningkatan kreativitas anak setelah menggunakan metode bermain menggunakan media plastisin ?

Jawban : Dengan adanya permainan media plastisin anak terhibur dan anak- anak lebih kreatif dalam membuat bentuk dengan media plastisin sesuai tema yang sudah ada.

LAMPIRAN III : PEDOMAN OBSERVASI

a. Pengamatan

INSTRUMEN PENELITIAN KREATIVITAS ANAK TAMAN KANAK – KANAK MELALUI PENGUNAAN MEDIA PLASTISIN

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Ket
1	Kreativitas Anak	Orisinalitas (Membuat bentuk)	Mampu membuat Berbagai bentuk	observasi	
		Keluwesannya Menghasilkan banyak bentuk	Ketrampilan menggunakan jari tangan	Observasi	
		Keuletannya Kerapian membuat bentuk	Membuat bentuk dengan rapi	Observasi	
		Kemandirian Mengerjakan tugas sendiri penuh tanggungjawab	Langsung mengerjakan tugas dengan cepat tanpa bantuan Langsung mengerjakan tugas dengan cepat, tetapi dimotivasi terlebih	Observasi	

			<p>dahulu Mengerjakan tugas dengan lambat tanpa bantuan Mengerjakan tugas dengan lambat meskipun diberi</p>		
--	--	--	---	--	--

**KISI – KISI PENELITIAN KREATIVITAS ANAK
TAMAN KANAK – KANAK MELALUI PENGGUNAAN
MEDIA PLASTISIN**

Variabel	Sub Variabel	Aspek	Teknik Pengumpulan Data
1. Media Plastisin	1. Perencanaan Pembelajaran	Komponen Pembelajaran a) Perumusan Tujuan Pembelajaran b) Perencanaan Materi Pembelajaran c) Pemilihan Metode Pembelajaran d) Pemilihan Sumber Belajar e) Penentuan Evaluasi	Dokumentasi

		<p>dokumentasi perencanaan pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Kurikulum yang digunakan b) Perencanaan semester c) Rancangan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) d) Rancangan pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM) e) Catatan penilaian 	
	2. Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> a) Guru Mempersiapkan Lingkungan Kelas b) Guru Mempersiapkan Media Plastisin c) Guru Menjelaskan Tema Sesuai Dengan Karakteristik Perkembangan 	Observasi

		Anak d) Guru Menjelaskan Materi Dengan Menggunakan Media Plastisin	
	3. Evaluasi	Guru Menilai Anak Pada Proses Pembelajaran Dan Akhir Pembelajaran	Observasi

LEMBAR PENGAMATAN SISWA DALAM KEGIATAN
PEMBELAJARAN

Nama Siswa	L/ P	Indikator				Ket
		1	2	3	4	
Brian	L					
Aqila	P					
Dinar	P					
Dira	P					
Damar	L					
Erlyta	P					
Alby	L					
Kevan	L					
Baim	L					
Ramsey	L					
Zulfan	L					
Nay	P					
Adit	L					
Zhafira	P					
Nabila	P					
Anisya	P					
Yazeed	P					
Fadli	P					

Keterangan : Indikator Perkembangan Kreativitas Anak

1. Keterampilan menggunakan jari tangan
2. Keterampilan membuat bermacam-macam bentuk
3. Keterampilan membuat bentuk dengan rapi
4. Kemampuan kemandirian

Keterangan Penilaian

* : Artinya anak belum berkembang (BB)

** : Artinya anak mulai berkembang (MB)

*** : Artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)

**** : Artinya anak berkembang sangat baik/ optimal
(BSB)

HASIL LEMBAR PENGAMATAN PER SIKLUS.

SIKLUS I

Penelitian Siklus I Pertemuan Pertama

Hari Rabu , 19 Februari 2020

No	Nama Siswa	L/P	Indikator				Ket
			1	2	3	4	
1	Brian	L	***	***	***	**	BSH
2	Aqila	P	***	***	**	***	BSH
3	Dinar	P	***	***	***	**	BSH
4	Dira	P	***	***	***	**	BSH
5	Damar	L	**	**	**	**	MB
6	Erlyta	P	**	***	**	**	MB
7	Alby	L	**	***	**	**	MB
8	Kevan	L	***	***	***	***	BSH
9	Baim	L	**	**	**	**	MB
10	Ramsey	L	***	***	**	***	BSH
11	Zulfan	L	**	***	**	**	MB
12	Nay	P	*	*	*	**	BB
13	Adit	L	**	***	**	***	BSH
14	Zhafira	P	***	***	***	**	BSH
15	Nabila	P	***	***	***	***	BSH
16	Anisya	P	***	***	**	**	BSH
17	Yazeed	P	***	***	**	**	MB
18	Fadli	P	**	***	**	**	MB

Penelitian Siklus I Pertemuan Kedua
 Hari Selasa , 25 Februari 2020

No	Nama Siswa	L/P	Indikator				Ket
			1	2	3	4	
1	Brian	L	****	***	**	***	BSH
2	Aqila	P	***	***	***	***	BSH
3	Dinar	P	***	***	***	***	BSH
4	Dira	P	****	****	***	**	BSH
5	Damar	L	**	**	**	**	MB
6	Erlyta	P	**	***	**	**	MB
7	Alby	L	***	***	**	**	BSH
8	Kevan	L	***	****	***	***	BSH
9	Baim	L	***	****	***	***	BSH
10	Ramsey	L	***	***	***	***	BSH
11	Zulfan	L	**	**	**	**	MB
12	Nay	P	*	*	*	*	BB
13	Adit	L	***	***	***	***	BSH
14	Zhafira	P	***	****	***	***	BSH
15	Nabila	P	***	***	***	***	BSH
16	Anisya	P	**	***	**	**	MB
17	Yazeed	P	***	***	***	***	BSH
18	Fadli	P	**	***	**	**	MB

Penelitian Siklus I Pertemuan Ketiga
 Hari Rabu , 26 Februari 2020

No	Nama Siswa	L/P	Indikator				Ket
			1	2	3	4	
1	Brian	L	***	***	***	***	BSH
2	Aqila	P	***	***	***	***	BSH
3	Dinar	P	***	***	***	***	BSH
4	Dira	P	***	***	****	***	BSH
5	Damar	L	**	*	**	**	MB
6	Erlyta	P	***	***	***	**	MB
7	Alby	L	***	***	***	***	BSH
8	Kevan	L	***	***	***	***	BSH
9	Baim	L	***	***	***	***	BSH
10	Ramsey	L	***	***	**	***	BSH
11	Zulfan	L	**	**	**	**	MB
12	Nay	P	*	*	*	*	BB
13	Adit	L	***	***	**	***	BSH
14	Zhafira	P	***	****	**	**	BSH
15	Nabila	P	***	***	***	***	BSH
16	Anisya	P	***	***	***	***	BSH
17	Yazeed	P	***	***	**	***	BSH
18	Fadli	P	**	**	**	**	MB

Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus I Pertemuan 1 – 3.

No	Nama Siswa	L/P	Indikator				Ket
			1	2	3	4	
1	Brian	L	***	***	***	***	BSH
2	Aqila	P	***	***	***	***	BSH
3	Dinar	P	***	***	**	***	BSH
4	Dira	P	***	***	***	***	BSH
5	Damar	L	**	**	*	**	MB
6	Erlyta	P	**	**	**	**	MB
7	Alby	L	***	***	**	***	BSH
8	Kevan	L	***	***	***	***	BSH
9	Baim	L	***	***	***	**	BSH
10	Ramsey	L	***	***	***	**	BSH
11	Zulfan	L	**	***	**	**	MB
12	Nay	P	*	*	*	*	BB
13	Adit	L	***	***	***	***	BSH
14	Zhafira	P	***	***	**	**	BSH
15	Nabila	P	***	***	***	***	BSH
16	Anisya	P	**	***	**	**	MB
17	Yazeed	P	***	***	**	**	BSH
18	Fadli	P	**	**	**	**	MB

Penelitian Siklus II Pertemuan Pertama

Hari Selasa, 3 Maret 2020

No	Nama Siswa	L/P	Indikator				Ket
			1	2	3	4	
1	Brian	L	***	****	****	****	BSB
2	Aqila	P	****	****	****	****	BSB
3	Dinar	P	****	****	****	***	BSB
4	Dira	P	***	****	****	****	BSB
5	Damar	L	**	**	**	**	MB
6	Erlyta	P	***	***	***	***	BSH
7	Alby	L	***	****	***	***	BSH
8	Kevan	L	****	****	****	****	BSB
9	Baim	L	****	****	****	***	BSB
10	Ramsey	L	***	***	***	***	BSH
11	Zulfan	L	***	***	***	***	BSH
12	Nay	P	*	*	*	*	BB
13	Adit	L	***	****	****	****	BSB
14	Zhafira	P	***	***	***	***	BSH
15	Nabila	P	****	****	****	****	BSB
16	Anisya	P	***	***	***	***	BSH
17	Yazeed	P	***	***	***	***	BSH
18	Fadli	P	**	**	**	**	MB

Penelitian Siklus II Pertemuan Kedua

Hari Rabu, 4 Maret 2020

No	Nama Siswa	L/P	Indikator				Ket
			1	2	3	4	
1	Brian	L	***	****	****	****	BSB
2	Aqila	P	****	****	****	****	BSB
3	Dinar	P	****	****	****	***	BSB
4	Dira	P	***	****	****	****	BSB
5	Damar	L	**	**	**	**	MB
6	Erlyta	P	***	***	***	***	BSH
7	Alby	L	***	****	***	***	BSH
8	Kevan	L	****	****	****	****	BSB
9	Baim	L	****	****	****	***	BSB
10	Ramsey	L	***	***	***	***	BSH
11	Zulfan	L	***	***	***	***	BSH
12	Nay	P	*	*	*	*	BB
13	Adit	L	***	****	****	****	BSB
14	Zhafira	P	***	***	***	***	BSH
15	Nabila	P	****	****	****	****	BSB
16	Anisya	P	***	***	***	***	BSH
17	Yazeed	P	***	***	***	***	BSH
18	Fadli	P	**	**	**	**	MB

Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus II

Nama Siswa	L/P	Indikator				Ket
		1	2	3	4	
Brian	L	***	****	****	****	BSB
Aqila	P	****	****	****	****	BSB
Dinar	P	****	****	****	***	BSB
Dira	P	***	****	****	****	BSB
Damar	L	**	**	**	**	MB
Erlyta	P	***	***	***	***	BSH
Alby	L	***	****	***	***	BSH
Kevan	L	****	****	****	****	BSB
Baim	L	****	****	****	***	BSB
Ramsey	L	***	***	***	***	BSH
Zulfan	L	***	***	***	***	BSH
Nay	P	*	*	*	*	BB
Adit	L	***	****	****	****	BSB
Zhafira	P	***	***	***	***	BSH
Nabila	P	****	****	****	****	BSB
Anisya	P	***	***	***	***	BSH
Yazeed	P	***	***	***	***	BSH
Fadli	P	**	**	**	**	MB

b. Dokumentasi

- 1) Melalui Arsip Tertulis :
 - a) Letak geografis
 - b) Sejarah RA Masjid Al Azhar Permata Puri
 - c) Visi, Misi dan Tujuan
 - d) Struktur organisasi
 - e) Keadaan guru dan siswa

f) Sarana dan prasarana

2) Foto

a) Bagunanan fisik RA Masjid Al Azhar Permata Puri

b) Program Tahunan siswa RA Masjid Al Azha Permata Puri

KEADAAN GURU DAN SISWA

No	Nama	Tempat dan tanggal lahir	Jabatan	Kelas	Jumlah Siswa
1.	Niken Murni R. S.Pd	Jakarta, 2 Juli 1978	Kepala sekolah	Play Group	18
2.	Puji Lestari, S.Pd	Semarang, 10 November 1985	Waka kurikulum dan Guru Utama	B (al-Lail)	18
3.	Mujiyono, S.Pd.I	Kendal, 11 Oktober 1985	Guru Pendamping dan TU	Semua kelas	Semua anak
4.	Sofiyatun, S. Kom	Semarang, 11 Juni 1981	Guru Utama	B (Al-Fajr)	16
5.	Ninik Ambarwati, S.Pd.I	Tuban, 6 Juli 1985	Guru Utama	A (al komar,	12
6.	Imroatul Afiffah, S.Pd.I	Blora, 28 Januari 1986	Guru Utama dan Administrasi	B (Al-Falaq)	17
7.	Aslahul Munif,S.Pd.I	Bojonegoro, 16 Agustus 1977	Guru Utama dan Administrasi	A (An najm	12
8.	Dwi Endah Nurlaeli,S.Pd.I	Cilacap, 12 Juni 1988	Guru Utama	A (as syam	11
9.	Desy Izzarun Nisa, S.Pd.I	Brebes, 23 Desember 1996	Guru Utama	Play Group	18
10.	Abdul Wachid	Demak, 1 Nopember 1991	Guru ngaji dan Kebersihan	Semua kelas	Semua anak

SARANA DAN PRASARANA

SARANA/ PRASARANA SEKOLAH

1. Jumlah gedung : 1 (satu)
2. Jumlah ruang kelas : 7 Ruang
3. **SARANA UMUM**
 - a. Masjid
 - b. Kantor sekolah
 - c. Gudang

- d. Dapur
- e. Tempat parkir kendaraan
- f. Arena/ lapangan bermain
- g. Kamar mandi/ wc
- h. Air bersih
- i. Listrik
- j. Telepon

4. SARANA SEKOLAH

- a. Meja/ kursi
- b. Meja kursi tamu
- c. Papan tulis
- d. LCD
- e. Komputer
- f. Printer
- g. APE
- h. Sempoa besar
- i. Lemari arsip
- j. Loker guru
- k. Loker siswa
- l. Loker balok
- m. Loker sandal dan sepatu siswa
- n. Loker mainan
- o. Rak sentra alam
- p. Rak peralatan drumband
- q. Mainan indoor (puzzle, ronce kayu, donat hitung, dll)
- r. Mainan out door (ayunan, tangga pelangi, bola dunia, roda humster, jembatan warna)
- s. Perpustakaan mini

**FOTO BANGUNAN FISIK RA MASJID AL AZHAR
PERMATA PURI**



PROGRAM TAHUNAN SISWA RA MASJID AL AZHAR PERMATA PURI

PROGRAM TAHUNAN RA MASJID AL-AZHAR PERMATA PURI
TAHUN PELAJARAN 2019 - 2020

KEGIATAN/PROGRAM UMUM	TARGET	KEBIJAKAN	TUJUAN*	SEMESTER 1						SEMESTER 2						BIAYA	
				1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6		
mengadakan rapat interm	Guru	Rapat kerja lembaga	Shilaturrahim,informasi dan pembinaan	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	Rp 1,500,000	
mengikuti sertakan guru dalam pelatihan	Guru	Rapat kerja lembaga	Peningkatan kompetensi guru			v	v	v	v		v	v	v	v	v	Rp 2,000,000	
kegiatan dalam liburan PAUD	Guru dan anak didik	Rapat kerja lembaga	Ret eski kegiatan												v	Rp 2,000,000	
kegiatan PHRI	Guru dan anak didik	Rapat kerja lembaga	Sy'ar' islam			v	v	v	v			v	v	v	v	Rp 1,000,000	
kegiatan Kesenian	Guru dan anak didik	Rapat kerja lembaga	Meugembangkan kreatifitas anak			v	v	v	v						v	Rp 2,500,000	
PENGAJARAN																	
menyusun PROTA,PROMES,RKM,RKH	Guru	Rapat kerja lembaga	Kelengkapan pembelajaran	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	18	Rp 3,000,000
mengadakan Supervisi Kelas	Guru	Rapat kerja lembaga	Perilaian kinerja			v	v	v	v		v	v	v	v	v		Rp 1,000,000
mengikuti program KKRA	Guru	Rapat kerja lembaga	Shilaturrahim,informasi dan pembinaan			v	v	v	v		v	v	v	v	v		Rp 1,000,000
PERSONALIA																	
mengusahakan kesejahteraan guru	Guru	Rapat kerja lembaga	Kesjahteraan guru			v	v	v	v							v	Rp 3,000,000
pembagian tugas	Guru	Rapat kerja lembaga	Kelengkapan pembelajaran	v							v						Rp 200,000
penilaian pekerjaan	Guru	Rapat kerja lembaga	Perilaian kinerja			v	v	v	v		v	v	v	v	v	v	Rp 200,000
pembinaan Guru	Guru	Rapat kerja lembaga	Shilaturrahim,informasi dan pembinaan	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	Rp 1,500,000

KEMURIDAN																	
penerimaan Anak Didik Baru	Anak didik dan guru	Rapat kerja lembaga	Penerimaan murid baru	v													Rp 1,000,000
laksanakan program Konselings	Anak dan orang tua	Rapat kerja lembaga	Shilaturrahim,informasi dan pembinaan													v	Rp 1,000,000

Semarang, 7 Juli 2019
Kepala RA MASJID AL-AZHAR PERMATA PURI

Niken Murni, Renanigtyas,S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

TEMA : AIR, UDARA, API
 KELOMPOK : B
 SEMESTER / MINGGU : 2 / 9
 KD : 1.1, 1.2, 2.1,2.2, 2.6, 2.10, 2.11, 2.12, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2, 3.4, 4.4, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.8, 4.8, 3.10, 4.10.3.12, 4.12.

NO	SUB TEMA	MUATAN / MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	AIR	1.1.2.Air ciptaan Tuhan	1.Diskusi tentang guna,sumber,manfaat dan bahaya air
	- Sumber air	1.2.1.Bersyukur atas nikmat Tuhan	2.Mengelompokkan sumber – sumber air
	- Guna air	2.1.3.Menjaga kebersihan air	3.Praktek berwudhu
	- Tempat air	2.2.2.Mengetahui sebab akibat	4.Mengurutkan cara anak sedang mandi, cara mencuci baju dll
	- Sifat air	2.6.1.Perilaku baik /buruk	5.Menghubungkan tempat air dengan kartu kata
	- Bahaya air	2.10.5. Toleransi	6.Menggunting gambar bak air
		2.11.1. Menyesuaikan diri dengan orang lain	7.Cuci tangan,gosok gigi yang benar
		2.12.3. Menyelesaikan pekerjaan tanpa bantuan	8.Mencoba membuat hujan, proses terjadinya banjir
		3.1.2dan 4.1.2.Berwudhu	9.Penjumlahan dengan benda-benda:mis cangkir
		3.2.6.dan 4.2.6.Simpaty terhadap orang yang sedang kebanjiran	10.Menirukan 4 urutan kata
		3.4.2.dan 4.4.2.Cuci tangan,mandi,gosok gigi	11.Mengisi wadah dengan air
		3.5.1.dan 4.5.1.Konsep penjumlahan	12.Membuat urutan bilangan
		3.6.5.dan 4.6.5.Sifat air.	13.Diskusi tentang mengapa bisa terjadi hujan,banjir dll
		3.8.7.dan 4.8.7.Proses kerja sesuai prosedur	14.Mewarnai gambar orang mencuci baju
		Mis,Proses terjadinya banjir	15.Meniru gerakan sederhana
		3.10.2.dan 4.10.2.Menirukan 3-4 urutan kata	16.Menyanyi lagu
		3.12.3.dan 4.12.3.Cerita tentang hujan/banjir	17.Memberi tanda perbuatan benar dan salah
			18.Melipat kertas
			19.Perlombaan memindahkan air ke dalam timba
			20.Percampuran air dengan sabun, benda – benda dimasukkan dalam Air (terapung, melayang, tenggelam)
			21.Membuat sajak sederhana
			22.Mencari jejak
			23.Membedakan besar – kecil tempat air
			24.Bermain balok ; membuat tanggul air
			25.Melakukan tiga perintah secara urut

TEMA : AIR, UDARA, API

KELOMPOK : B

SEMESTER / MINGGU : 2 / 10

KD : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.6, 2.10, 2.11, 2.12, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2, 3.4, 4.4, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.8, 4.8, 3.10, 4.10, 3.12, 4.12.

NO	SUB TEMA	MUATAN / MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	API	1.1.2. Api ciptaan Tuhan	1. Diskusi tentang guna, manfaat, sumber dan bahaya api
	- Guna api	1.2.1. Bersyukur atas nikmat Tuhan	2. Menyebutkan benda yang mudah terbakar
	- Sumber api	2.1.3. Menjaga kebersihan lingkungan	3. Cerita tentang Kebakaran
	- Sifat api	2.2.2. Mengetahui sebab akiabt	4. Mengelompokkan sumber-sumber api
	- Bahaya api	2.6.1. Perilaku baik /buruk	5. Membakar kertas, membuat abu
		2.10.5. Toleransi	6. Memberi angka pada gambar lilin sesuai jumlahnya
		2.11.1. Menyesuaikan diri dengan orang lain	7. Mengurutkan bilangan
		2.12.3. Menyelesaikan pekerjaan tanpa bantuan	8. Mengurutkan pola lilin, dop, api unggun
		3.1.2 dan 4.1.2. Beribadah	9. Mencocok gambar alat pemadam api
		3.2.6 dan 4.2.6. Simpati terhadap orang yang sedang	10. Menebali suku kata awal sama
		terkena musibah kebakaran	11. Menggambar dengan arang
		3.4.1 dan 4.4.1. Alat alat	12. Pengurangan dengan benda-benda
		3.5.1 dan 4.5.1. Konsep penjumlahan	13. Mencoba membuat panas dengan menggesek batu
		3.6.5 dan 4.6.5. Sifat api	14. Mewarnai gambar lilin
		3.8.7 dan 4.8.7. Proses kerja sesuai prosedur	15. Senam fantasi
		membuat arang	16. Dramatisasi memadamkan api
		3.10.2 dan 4.10.2. Menirukan 3-4 urutan kata	17. Mencoba memasak air
		3.12.2 dan 4.12.2. Huruf awal sama	18. Permainan fisik kata berantai
			19. Tepuk api
			20. Menyanyi lagu Api
			21. Menyempurnakan / menjiplak gambar kompor
			22. Memasangkan kartu huruf dengan benda
			23. Membuat bentuk api unggun dengan batang korek api
			24. Berjalan pada garis lurus
			25. Mengukur panjang kabel
			26. Mengisi pola pada gambar lampu belajar
			27. Membedakan perilaku baik dan buruk

TEMA : AIR, UDARA, API

KELOMPOK : B

SEMESTER / MINGGU : 2 / 11

KD : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.6, 2.10, 2.11, 2.12, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2, 3.4, 4.4, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.8, 4.8, 3.10, 4.10.3.12, 4.12.

NO	SUB TEMA	MUATAN / MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	UDARA	1.1.2.Udara ciptaan Tuhan	1.Diskusi tentang manfaat udara
	- Manfaat udara	1.2.1.Bersyukur atas nikmat Tuhan	2.Menyanyi lagu balonku
	- Sumber udara	2.1.3.Menjaga kebersihan lingkungan	3.Meniup balon
	- Sifat udara	2.2.2.Mengetahui sebab akibat	4.Menghitung gambar balon
	- Bahaya udara	2.6.1.Perilaku baik /buruk	5.Cerita tentang balon udara, angin puting beliung dll
		2.10.5. Toleransi	6.Membuat layang-layang dari kertas
		2.11.1. Menyesuaikan diri dengan orang lain	7.Menghitung gambar layang-layang
		2.12.3. Menyelesaikan pekerjaan tanpa bantuan	8.Menyebutkan posisi benda
		3.1.2.dan 4.1.2.Beribadah	9.Bercerita tentang pengalaman
		3.2.6.dan 4.2.6.Simpaty terhadap orang yang sedang terkena musibah	10.Menggantung gambar balon udara
		angin puting beliung	11.Membuat coretan bentuk angin puting beliung
		3.4.1.dan 4.4.1.Benda yang membutuhkan udara	12.Melipat kertas menjadi bentuk kipas / baling - baling / kitiran
		3.5.1.dan 4.5.1.Konsep penjumlahan	13.Diskusi tentang sifat/wujud udara
		3.6.5.dan 4.6.5.Sifat udara.	14.Melukis didalam gambar balon, melukis dengan meniup
		3.8.7.dan 4.8.7.Proses kerja sesuai prosedur meniup balon	15.Bermain kempit balon, bermain menggelindingkan roda
		3.10.2.dan 4.10.2.Menirukan 3-4 urutan kata	16.Percobaan tanaman dimasukkan dalam toples (tertutup dan terbuka)
		3.12.3.dan 4.12.3.Cerita tentang balon udara	17.Membedakan besar - kecil pompa
			18.Mengelompokkan benda yang membutuhkan udara
			19.Menirukan 3 - 4 urutan kata
			20.Menceritakan jika tidak ada udara
			21.Menirukan gerakan sederhana (ambil nafas)
			22.Menyalakan kipas angin dan merasakan akibat yang ditimbulkannya
			23.Menggantung gambar kipas angin

LAMPIRAN IV : FOTO KEGIATAN

DOKUMEN KEGIATAN PEMBELAJARAN PENINGKATAN KREATIVITAS DENGAN MEDIA PLASTISIN













KEGIATAN MENULIS



KEGAIATAN MEWARNAI



KEGIATAN SEMPOA



KEGAIATAN DRUM BAND



FOTO BERSAMA KEPALA SEKOLAH



FOTO BERSAMA MURID TK B AL LAIL DAN BU PUJI





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 Semarang 50185
Telepon 024- 7601295, Faksimile 024- 7601295
www.walisongo.ac.id

Semarang, 02 Desember 2019

Nomor : B-8070/UIN.10.3/J.6/PP.00.9/12/2019
Lamp : -
Hal : Penunjuk Pembimbing Skripsi

Kepada Yth,
1. H. Mursid, M.Ag.
2. Drs. H. Muslam, M.Ag, M.Pd.

Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Berdasarkan hasil pembahasan ulasan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Maulidya Nur Dheana
NIM : 1603106051
Judul : Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Penggunaan Media Bermain Plastisin Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di RA Masjid AL Azhar Permata Puri

Dan Menunjuk Saudara:
1. H. Mursid, M.Ag.
2. Drs. H. Muslam, M.Ag, M.Pd.

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb


Dekan
Kapro PIAUD
Mursid, M.Ag
19670305 200112 1 001

Tembusan:
1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai Laporan)
2. Arsip Jurusan PIAUD
3. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile024-7615387www.walisongo.ac.id

Nomor: B-782/Un.10.3/D.1/TL.00/01/2020 Semarang, 31 Januari 2020
Lamp :-
Hal : Mohon izin riset
a.n. : Maulidya Nur Dheana
NIM : 1603106051

Yth.
Kepala Sekolah RA MASJID AL AZHAR PERMATA PURI
Di Semarang

Assalamu'alaikumWr.Wb.,
Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : Maulidya Nur Dheana
NIM : 1603106051
Alamat : Jl Bringin Asri Raya no 795 RT 01 RW 12
Judul skripsi : **PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BERMAIN PLASTISIN PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B AL LAIL DI RA MASJID AL AZHAR PERMATA PURI SEMARANG TAHUN AJARAN 2019 / 2020**

Pembimbing :
1. Mursid, M.Ag
2. Drs. H. Muslam, M.Ag.,M.Pd

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema / judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 1 bulan, mulai tanggal 10 Februari 2020 sampai dengan tanggal 10 Maret 2020
Demikian atas perhatian dan terakabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih.
Wassalamu'alikumWr.Wb.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

M. Kholid Junaedi, M.Ag
NIP. 196903201998031004

Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

HSS BAHASA ARAB II



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
WALISONGO SEMARANG
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



HASIL STUDI SEMESTERAN

NAMA : MAULIDYA NUR DHEANA
NIM : 1603106051
Wali Studi : MUSLAM

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : Semester Gasal 2017/2018

No	Kode MK	Mata Kuliah	Nilai Simbol	Nilai Angka	SKS	Kualitas
1.	UIN-6211	Bahasa Arab II	B+	3.60	2	7.2
2.	UIN-6207	Ulum Al-Hadits	B	3.10	2	6.2
3.	UIN-6202	Ilmu Fiqih	C+	2.50	2	5
4.	UIN-6201	Akhlak Tasawuf	B+	3.50	2	7
5.	UIN-6208	Falsafah Kesatuan Ilmu	B	3.40	2	6.8
6.	FIT-6204	Filsafat Pendidikan Islam	B+	3.80	2	7.6
7.	GRA-6412	Kewirausahaan (Teacher Preneur)	B+	3.50	4	14
8.	GRA-6411	Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus	B+	3.60	4	14.4
9.	GRA-6203	Permasalahan Anak Usia RA	B+	3.70	2	7.4
Jumlah					22	75.6

IP Semester : 3.44
IP Kumulatif : 3.54
Beban SKS Maksimum : 22

Kasubag Akademik dan Kemahasiswaan

Drs. H. Haryana, M.M.
NIP.19651118 199703 1 002

HSS BAHASA INGGRIS II



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
WALISONGO SEMARANG
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



HASIL STUDI SEMESTERAN

NAMA : MAULIDYA NUR DHEANA Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
NIM : 1603106051 Semester : Semester Genap 2017/2018
Wali Studi : MUSLAM

No	Kode MK	Mata Kuliah	Nilai Simbol	Nilai Angka	SKS	Kualitas
1.	UIN-6213	Bahasa Inggris II	B	3.00	2	6
2.	UIN-6203	Pendidikan Pancasila	A	4.00	2	8
3.	FIT-6205	Dasar-Dasar Manajemen Pendidikan	A	4.00	2	8
4.	UIN-6204	Pendidikan Kewarganegaraan	B+	3.50	2	7
5.	GRA-6209	Neurosains dalam Pembelajaran	B+	3.80	2	7.6
6.	GRA-6414	Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak	B+	3.90	4	15.6
7.	GRA-6413	Pemberdayaan Masyarakat dalam Penyelenggaraan RA	B+	3.80	4	15.2
8.	GRA-6202	Statistik Pendidikan	B	3.00	2	6
9.	GRA-6206	Perkembangan Anak I (Lahir 4 Tahun)	B	3.30	2	6.6
Jumlah					22	80

IP Semester : 3.64
IP Kumulatif : 3.54
Beban SKS Maksimum : 24

Kasubag Akademik dan Kemahasiswaan

Drs. H. Haryana, M.M.
NIP.19651118 199703 1 002

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Maulidya Nur Dheana
2. Tempat & Tgl. Lahir : Semarang, 3 Juli 1998
3. Alamat Rumah : Jln Bringin Asri Raya No
795 Rt 01 Rw 12 Kecamatan Ngaliyan Kelurahan
Wonosari Semarang Jawa Tengah
4. Hp : 089682497480
5. E-Mail :maulidyadheana@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. SD Tambak Aji 01 Semarang Lulus Tahun 2010
 - b. SMP Nurul Islam Semarang Lulus Tahun 2013
 - c. SMA N 8 Semarang Lulus Tahun 2016
2. Pendidikan Non Formal
 - a. TK Hang Tuah Semarang Lulus Tahun 2004
 - b. Taman Pendidikan Al Quran Lulus Tahun 2007
(TPQ) Al Iman