

**BERMAIN PLASTISIN DALAM MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS ANAK**

SKRIPSI

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



Oleh:

**Jaozauz Zahroh
NIM: 1703106042**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jaozauz Zahroh

NIM : 1703106042

Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

EFEKTIVITAS BERMAIN PLASTISIN TERHADAP KREATIVITAS ANAK RA SAFINATUNNAJAH TAHUN 2021/2022

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

Semarang, 25 April 2022

Pembuat Pernyataan



Jaozauz Zahroh

NIM: 1703106042



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus 2) Ngaliyan Semarang Tlp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

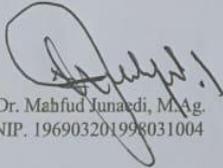
Judul : **Bermain Plastisin dalam Mengembangkan Kreativitas Anak**
Penulis : Jaozauz Zahroh
NIM : 17030106042
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah diujikan dalam sidang *munaqosyah* oleh Dewan penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam.

Semarang, 02 Oktober 2023

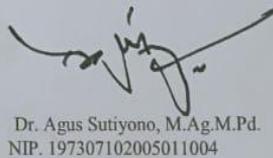
DEWAN PENGUJI

Ketua/ Penguji I



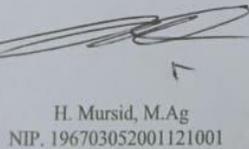
Dr. Mahfud Junaedi, M.Ag.
NIP. 196903201998031004

Sekretaris/ Penguji II



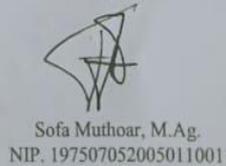
Dr. Agus Sutiyono, M.Ag.M.Pd.
NIP. 197307102005011004

Penguji III



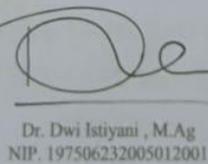
H. Mursid, M.Ag.
NIP. 196703052001121001

Penguji IV



Sofa Muthoar, M.Ag.
NIP. 197507052005011001

Pembimbing



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

NOTA DINAS

Semarang, 25 April 2022

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

Di Semarang

Assalamu 'alaikum wr. Wb

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

Judul : **EFEKTIVITAS BERMAIN PLASTISIN TERHADAP KREATIVITAS ANAK RA SAFINATUNNAJAH KEBUMEN TAHUN 2021/2022**

Nama : Jaozauz Zahroh

NIM : 1703106042

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

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

Wassalamu 'alaikum wr. wb

Pembimbing I



Dr. Dwi Istiyani, M.Ag.

NIP. 197506232005012001

ABSTRAK

Judul : **BERMAIN PLASTISIN DALAM MENGENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK**

Penulis : Jaozauz Zahroh

NIM : 1703106042

Perkembangan kecerdasan pada anak hendaknya diupayakan sejak usia dini yang merupakan usia keemasan (Golden Age). Pada masa itu anak memiliki banyak kemudahan dalam menerima berbagai stimulus yang akan berpengaruh pada fungsi otaknya. Salah satu yang dapat memberikan rangsangan pertumbuhan pada fungsi otaknya yaitu dengan cara bermain, khususnya bermain plastisin karena dipercaya dapat merangsang kemampuan motorik halus anak.

Objek penelitian ini adalah RA Safinatunnajah Kebumen dengan jumlah anak 10 orang dengan usia 5-6 tahun yang terdiri dari 6 anak lakilaki dan 3 anak perempuan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media plastisin dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di RA Safinatunnajah Kebumen.

TRANSLITERASI ARAB LATIN

Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K
Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987

1. Konsonan

No.	Arab	Latin
1	ا	tidak dilambangkan
2	ب	b
3	ت	t
4	ث	s\
5	ج	j
6	ح	h}
7	خ	kh
8	د	d
9	ذ	z\
10	ر	r
11	ز	z
12	س	s
13	ش	sy
14	ص	s}
15	ض	d}

No.	Arab	Latin
16	ط	t}
17	ظ	z}
18	ع	'
19	غ	g
20	ف	f
21	ق	q
21	ك	k
22	ل	l
23	م	m
24	ن	n
25	و	w
26	ه	h
27	ء	'
28	ي	y

2. Vokal Pendek

= a	كَتَبَ	kataba
= i	سُئِلَ	su'ila
= u	يَذْهَبُ	yaz\habu

3. Vokal Panjang

اَ = a>	قَالَ	qa>la
إِ = i>	قِيلَ	qi>la
أُ = u>	يُقُولُ	yaqu>lu

4. Diftong

أَي = ai	كَيْفَ	kaifa
أَوْ = au	حَوْلَ	h}aula

Catatan:

Kata sandang [al-] pada bacaan syamsiyyah atau qamariyyah ditulis [al-] secara konsisten supaya selaras dengan teks Arabnya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, penulis skripsi telah menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul

Merupakan suatu kebanggaan 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 terima kasih kepada:

1. Rektor UIN Walisongo, Prof. Dr. Imam Taufiq, M.Ag. beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada penulis dalam mengenyam Pendidikan dan menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiya dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Bapak Dr. Ahmad Ismail, M.Ag, M.um yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh study di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
3. Yang tersayang kedua orang tuaku, Bapak Darsin Anwari terima kasih atas limpahan perjuangan hingga dapat mengantarkan putri kecilmu ini kepada gelar sarjana, dan Ibu Sunarsih terima kasih atas kasih sayang yang telah diberikan hingga saat ini, limpahan do'a dan kasih sayang tak terhingga selalu mengiringi langkahku.

4. Teruntuk kakakku Khotim Makhrus, adek tercinta Ikhsan Nur Huda (alm), Achmad Nur Rohman, dan Feela Zekka Ramadhani. Terima kasih telah memberikan semangat kepadaku selama ini untuk mendapatkan gelar sarjana ini
5. Dan untuk semua keluargaku yang selalu menyemangati dan menanti keberhasilanku.
6. Ketua dan Sekertaris Jurusan program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang H. Mursid, M.Ag dan Shofa Mutohar, M.Ag.
7. Dosen wali studi sekaligus pembimbing skripsi, Ibu Dwi Istiyani, M.Ag., terima kasih telah membimbing penulis dengan sangat sabar selama ini.
8. Kepada keluarga besar kelas PIAUD B, terima kasih untuk kebersamaan dan kehangatannya.
9. Keluarga kecil KKN RDR-75 Kelompok 126. Terima kasih untuk cerita indah selama 45 hari di Desa Wotbuono, Klirong, Kebumen.
10. Kepada Kepala Sekolah RA Safinatunnajah Kebumen Ibu Elida Rifghana Noor yang telah berkenan memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian dengan sangat baik dan terbuka. Tak lupa saya ucapkan kepada Ibu Imroatus Solikhah dan Ikfiyatul Mubarakah.
11. Almamater UIN Walisongo Semarang.

12. Semua pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang mendukung sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi penulis secara khusus dan umumnya bagi pembaca semuanya. *Aamiin Ya Rabbal 'Alamiin*

Semarang, 25 April 2022

Penulis

Jaouz Zahroh
NIM: 1703106042

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	v
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI ARAB LATIN	vi
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	17
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	18
BAB II BERMAIN PLASTISIN UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI	
A. Deskripsi Teori.....	20
1. Usia Dini.....	20
2. Kreativitas Anak Usia Dini.....	24
3. Media Plastisin.....	42
B. Kajian Pustaka Relevan.....	51
C. Rumusan Hipotesis.....	53
D. Hipotesis tindakan.....	54
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	55
B. Ruang Lingkup Penelitian	56
C. Teknik Pengumpulan Data	57
D. Analisis Data.....	58

BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISA DATA

A. Profil Sekolah RA Safinatunnajah Kebumen..... 62
B. Hasil Penelitian 67

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 72
B. Saran..... 73
C. Kata Penutup..... 74

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Lingkungan yang Mempengaruhi Kreativitas	38
Tabel 4.1	Keadaan Guru di RA Safinatunnajah Kebumen ...	65
Tabel 4.2	Daftar Nama Peserta Didik RA Safinatunnajah Kebumen.....	66
Tabel 4.3	Keadaan Sarana dan Pra-sarana RA Safinatunnajah	66

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam peraturan menteri Nomor 58 Tahun 2009 standar pendidikan anak usia dini diantaranya, yaitu standar tingkat pencapaian perkembangan. Maka dari itu dapat dikatakan standar tingkat pencapaian merupakan gambar pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dalam rentang usia tertentu, seperti perkembangan nilai, agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial emosional.

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi kehidupan manusia. Dengan pendidikan telah menghantarkan manusia pada tingkat peradaban yang tinggi. Pendidikan dapat meningkatkan kualitas hidup manusia dalam segala bidang kehidupan. Pendidikan merupakan tolak ukur bagi kehidupan suatu bangsa, karena dengan pendidikan suatu bangsa biasa dihargai oleh bangsa lain.¹ Dengan demikian, pendidikan merupakan faktor penting untuk mengangkat bangsa ini dari keterpurukan. Pendidikan berfungsi membantu peserta didik dalam mengembangkan dirinya, yaitu pengembangan semua potensi, baik bagi dirinya maupun lingkungannya.² Dan pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia yang harus

¹Kaelan, *Pendidikan Pancasila*, (Yogyakarta: Paradigma, 2016), hlm 6.

²Nana Rosdiyana Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), hlm 4.

dipenuhi, maka dari itulah pemerintah mengatur hal ini sedemikian rupa, baik dalam aturan undang-undang maupun kebijakan-kebijakan agar setiap individu berhak dan mendapatkan pendidikan. PAUD adalah pendidikan anak usia dini yang upaya pembinaannya dengan memberikan stimulasi pendidikan untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kecakapan hidup dalam mempersiapkan anak untuk masuk ke jenjang selanjutnya. Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Busthoni berikut:

Salah satu amanat luhur yang tercantum dalam UUD 1945 adalah “Mencerdaskan kehidupan bangsa”. Setiap manusia pasti memiliki potensi atau bakat kecerdasan, tanggungjawab pendidikan untuk memupuk dan mengembangkan secara sistematis “Pentingnya PAUD dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, BAB I, Pasal I, Butir 14 bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.³ Pendidikan Anak Usia dini (PAUD) pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan,,,,,,,,,,,,,memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak

³ Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Depdiknas, 2003), hlm. 8.

secara keseluruhan atau menekankan pengembangan aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi mereka sepenuhnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikiran, 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.⁴ Seperti sabda Nabi Muhammad SAW, “tuntutlah ilmu sejak dari buaian sampai ke liang lahat”. Selanjutnya, memori yang dimiliki oleh seorang anak masih sangat jernih dan belum penuh berbagai macam pikiran ataupun pertimbangan seperti layaknya orang dewasa. Daya ingat anak sangat luar biasa, tidak mudah lupa walaupun hafalan tersebut belum disertai pemahaman, pendidikan harus diberikan sejak dini oleh orang tua.⁵

Adapun definisi dari Taman Kanak-kanak ialah merupakan sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yang bertujuan membantu mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak

⁴ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm 2.

⁵ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 92.

agar kelak anak mempunyai kesiapan kegiatan belajar selanjutnya pada tingkat sekolah dasar. Sebagai lembaga pendidikan anak usia dini, TK/RA merupakan peletak dasar/pondasi awal bagi pertumbuhan anak selanjutnya. Pada Taman Kanak-kanak perlu diajarkan berbagai macam bentuk permainan agar dapat membina, menumbuhkan, dan menciptakan rasa gembira, jiwa dan raga yang sehat, sportifitas yang tinggi bagi anak. Hal yang utama adalah meletakkan dasar pada anak-anak tanpa melepas atau mengesampingkan unsur yang utama.

Di pendidikan formal baik PAUD, TK, RA, ataupun yang setara terdapat lima bidang pengembangan di dalam KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), yang terdapat dalam:

1. Pengembangan pembiasaan yang mencakup perkembangan nilai-nilai agama dan moral serta sosial, emosional, dan kemandiria.
2. Pengembangan kemampuan dasar mencakup perkembangan bahasa, fisik dan motorik serta kognitif.

Dalam pandangan agama Islam, anak adalah amanah (titipan) Allah swt yang harus dijaga dan dipertahankan sebaik mungkin oleh orang tua. Sejak lahir anak telah diberikan berbagai potensi yang dapat dikembangkan untuk mendukung kehidupannya di masa depan. Jika potensi-potensi ini tidak diperhitungkan, nanti anak akan mengalami hambatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Allah SWT bersabda:

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ
ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا ٤٦

“Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amal kebajikan yang terus-menerus adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan”. (Q.S Al-Kahfi/18: 46)⁶

Dalam kandungan ayat di atas adalah harta yang paling berharga yang didapatkan dari Allah swt.⁷ Jadi kita sebagai orang tua, pendidik, guru, ataupun keluarga harus bisa menanamkan kebaikan dan mencontohkan perilaku yang baik kepada anak agar anak nantinya berkembang dengan baik.

Lingkungan sekolah merupakan lingkungan dimana anak berinteraksi dengan teman seusianya (sebaya) ataupun orang-orang selain keluarganya. Anak-anak berinteraksi dengan teman sebayanya dengan cara bermain. Selain dengan teman-temannya, anak juga berinteraksi dengan gurunya, dimana guru berperan sebagai pengajar atau orang tua ketika ada di sekolah. Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas suatu bangsa. Dengan pendidikan, berbagai bidang kehidupan dapat dirubah menjadi lebih baik. Upaya-upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan sudah dilakukan, baik melengkapi sarana prasarana, meningkatkan profesionalisme guru, dana bantuan pendidikan, dan berbagai upaya lain yang menunjang

⁶ *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Bandung: Sygma Exagrafika), 2016, hlm. 46.

⁷ Fadlillah, Lilif Mualifatu, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Ar-ruzz Media, 2013), hlm. 44.

meningkatnya kualitas pendidikan. Pengajaran yang dilakukan untuk anak-anak seharusnya membiarkan anak-anak untuk berfikir atau mengeksplorasi berbagai hal serta berfikir secara liar. Guru yang membiarkan anak untuk berfikir secara liar dengan cara yang berbeda akan menambahkan kreatif pada anak. Hal lain yang menumbuhkan kemampuan kreatif adalah ketika anak diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya.

Kreativitas merupakan salah satu faktor yang memiliki peran penting dalam kehidupan. Melalui kreativitas, anak dapat berkreasi sesuai dengan bakat ataupun kemampuannya dan dapat memecahkan suatu permasalahan serta dapat meningkatkan kualitas hidupnya di masa yang akan datang. Kreativitas dapat memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar, penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan anak. Masa anak adalah masa belajar yang potensial.

Dalam mengembangkan suatu kreativitas anak, perlu digunakan cara-cara tertentu agar kreativitas tersebut dapat berkembang dalam diri anak. Salah satunya yaitu dengan menerapkan permainan. Permainan adalah salah satu media pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas, meningkatkan motivasi dan dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh pada saat anak belajar.

Usia dini merupakan masa yang sering disebut dengan “golden age”. Golden age adalah masa anak yang merupakan masa penting untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan. Golden age sendiri menentukan dan berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya. Stimulus atau rangsangan yang tepat dapat membuat anak menjadi pribadi yang mandiri, bersosialisasi dengan baik, percaya diri, memiliki keingin-tahuan yang besar, dapat mengembangkan ide, cepat beradaptasi dengan lingkungannya, dan bersemangat untuk mempelajari hal-hal baru. Disinilah pendidik dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak seperti kognitif, fisik motorik, sosiol-emosional, nilai-nilai agama, bahasa dan seni anak. Allah SWT berfirman dalam Al Qur’an surat At-Tahrim ayat 6, yaitu:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ
عَلَيْهَا مَلَكَةٌ غِلَظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا
يُؤْمَرُونَ ٦

“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan” (Q.S At-Tahrim/66: 6).⁸

Kandungan ayat di atas ialah, guru dan orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan potensi bagi anak sehingga mereka dapat berkembang dengan baik, dan

⁸ *Al-Qur’an dan Terjemah*, Bandung: Sygma Exagrafika, 2016, hlm. 560.

menjadi insan yang taat kepada Allah dan berbakti kepada orang tua.

Pada dasarnya, anak telah mempunyai potensi kreatif dalam dirinya sejak lahir. Namun pada kenyataannya, kreativitas lebih berhubungan dengan ketrampilan daripada bakat bawaan, dan untuk orang tua dapat berperan untuk mengembangkannya. Kreativitas lebih dari sekedar memilih warna untuk lukisan atau gambar. Kreativitas merupakan cara berpikir, pemecahan masalah dan juga penerapan pengetahuan. Sejak awal kehidupan, bayi merespons terhadap berbagai perbedaan, warna, suara, dan gerakan. Bagaimana si kecil mengintegrasikan berbagai pengalaman, ini akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya diberbagai bidang. Kreativitas seorang anak berawal dari rasa ingin tahunya yang besar. Bakat kreatif tersebut dimiliki oleh semua orang tanpa terkecuali, dan bakat tersebut dapat ditingkatkan jika diasah sejak dini. Namun jika bakat kreatif tersebut tidak diasah, maka bakat itu tidak akan dapat berkembang bahkan akan menjadi bakat terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Perkembangan kreativitas pada anak akan berkembang secara optimal jika diberikan stimulus yang tepat. Setiap kegiatan anak harus dibuat menyenangkan, menarik perhatian anak, dan membuat nyaman anak agar setiap proses menjadi lebih efektif. Salah satu metode yang dapat memberikan kesenangan anak dan membuatnya menjadi kreatif adalah dengan cara bermain.

Tujuan pendidikan secara umum adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal, sehingga mereka dapat mewujudkan menjadi diri mereka sendiri dan berfungsi penuh, sesuai dengan kebutuhan pribadi dan kebutuhan masyarakat. Setiap anak memiliki bakat dan kemampuan yang berbeda-beda. Dulu orang biasanya mengatakan “anak berbakat” sebagai anak yang memiliki tingkat kecerdasan (IQ) yang tinggi. Namun, sekarang makin disadari bahwa yang menentukan keberbakatan bukan hanya intelegensi melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berprestasi.⁹ Secara umum orang lebih mengutamakan IQ, para orangtua menuntut anaknya untuk meningkatkan IQnya daripada perkembangan kreativitasnya.

Di dalam ajaran Islam juga didapati pernyataan yang sesuai dengan pentingnya pendidikan anak usia dini yang terdapat dalam Q.S Al-Hajj ayat 46:

أَفَلَمْ يَسِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَتَكُونُ لَهُمْ قُلُوبٌ يَعْقِلُونَ بِهَا أَوْ آذَانٌ
يَسْمَعُونَ بِهَا فَإِنَّهَا لَا تَعْمَى الْأَبْصَارُ وَلَكِنْ تَعْمَى الْقُلُوبُ الَّتِي فِي
الصُّدُورِ ٤٦

“Maka apakah mereka tidak berjalan di muka bumi, lalu mereka mempunyai hati yang dengan itu mereka dapat memahami atau mempunyai telinga yang dengan itu mereka dapat mendengar?

⁹ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat (Ed 3)*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2012), hlm. 6.

Karena sesungguhnya bukanlah mata itu yang buta, tetapi yang buta, ialah hati yang di dalam dada” (Q.S Al-Hajj/22: 46).¹⁰

Dunia anak adalah dunia bermain.¹¹ Bermain merupakan metode efektif untuk mengembangkan kreativitas anak. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir dan dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan, atau tekanan dari pihak luar. Menurut Rachmawati dan Kurniati, mereka mengungkapkan bahwa melalui kegiatan bermain, anak dapat mengembangkan kreativitasnya yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi dan ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, dan lain-lain. Namun sayangnya, di zaman serba modern saat ini anak lebih sering bermain gadgetnya dibandingkan permainan membentuk sesuatu yang dapat melatih motorik anak seperti bermain lego dan lilin plastisin.

Menurut sebagian anak, bermain gadget lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan bermain lego dan lilin plastisin yang mereka anggap kuno. Padahal menurut tokoh tersebut (Rachmawati dan Kurniati), pengembangan kreativitas yang dapat dilakukan melalui menciptakan hasta karya. Plastisin merupakan media yang memiliki karakteristik yang hampir sama dengan playdough. Playdough merupakan salah satu alat permainan

¹⁰ *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Bandung: Sygma Exagrafika, 2016), hlm. 337.

¹¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 4.

edukatif karena dapat mendorong imajinasi anak. Media playdough akan membuat anak lebih suka berkreasi untuk membuat atau menciptakan hasta karya. Hanya saja tingkat elastisitas playdough sedikit berbeda dengan plastisin. Plastisin mempunyai karakter cepat mengeras dibandingkan playdough.¹²

Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Motorik adalah terjemahan dari kata “*motor*” yang menurut Samsudin adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak.¹³ Dengan kata lain, gerak (movement) adalah refleksi dari suatu tindakan yang didasarkan oleh proses motorik. Karena motorik (motor) menyebabkan terjadinya suatu gerak (movement), maka setiap penggunaan kata motorik selalu dikaitkan dengan gerak. Di dalam penggunaan sehari-hari sering tidak dibedakan antara motorik dengan gerak. Namun yang harus selalu diperhatikan adalah bahwa gerak yang dimaksudkan di sini bukan hanya semata-mata berhubungan dengan gerak seperti yang kita lihat sehari-hari, yakni gerakannya anggota (otot dan rangka),

¹² Anik Purwanti, *Efektifitas Playdog dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus anak Siswa Kelompok A TK ABA Al-Amin Pasaranom Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo*, (Magelang: Skripsi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang).

¹³ Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Litera Media Group, 2008), hlm 72.

tetapi motorik merupakan gerak yang didalamnya melibatkan fungsi motorik seperti otak, saraf, otot, dan rangka.¹⁴

Sumantri menyatakan bahwa motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek.¹⁵ Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat.

Hal yang senada dikemukakan oleh Yudha dan Rudyanto yang dikutip oleh Imam Musbikin, menyatakan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak yang tengah beraktivitas dengan menggunakan otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menyusun balok, menggambar, dan memasukkan kelereng.¹⁶ Sedangkan menurut Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin, motorik halus ialah kemampuan anak dalam menunjukkan dan menguasai gerakan-gerakan otot indah dalam bentuk koordinasi,

¹⁴ *Ibid*, hlm 74.

¹⁵ Sumatri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikti, 2005), hlm 143.

¹⁶ Imam Musbikin, *Tumbuh Kembang Anak*, (Jogjakarta: Flash Book, 2012), hlm. 75.

ketangkasan, dan kecekatan dalam menggunakan tangan dan jari jemari.¹⁷

Oleh karena itu, gerakan itu tidak membutuhkan tenaga, namun gerakan tersebut membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Semakin baiknya gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas, menggambar, mewarnai, serta menganyam. Namun tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama. Kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis dan sebagainya. Pada masa ini, anak telah mampu mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan, lengan, dan tubuh secara bersamaan.¹⁸ Pentingnya keterampilan motorik halus anak dalam tahap perkembangan anak.¹⁹

Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu menurut Hurlock adalah sebagai berikut:

1. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dapat memperoleh perasaan yang senang. Seperti anak merasa

¹⁷ Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, (Bandung: Refika Aditama, 2001), hlm. 34-35.

¹⁸ Ahmad Rudiyanto, 2016, *Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia Dini*, (Lampung: Darussalam Press Lampung, 2018), hlm. 17.

¹⁹ Mulyasa, *Standar Kompetensi Sertifikasi Guru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 53.

senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat-alat bermain lainnya.

2. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucilkan atau menjadi anak yang *finger* (terpinggirkan)²⁰
3. Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya, ke kondisi yang independen. Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan rasa percaya diri.

Di RA Safinatunnajah, Bulus, Kritig, Petanahan, Kebumen, motorik halus anak pada umumnya masih rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran dalam proses belajar. Dalam meningkatkan motorik halus anak kurang dimotivasi oleh guru sehingga dapat menyebabkan motorik halus anak menjadi rendah. Di RA ini dalam meningkatkan motorik halus anak, guru pernah menggunakan media plastisin, tetapi jarang. Yang lebih sering digunakan adalah menggunakan pensil dan kertas, hal ini menyebabkan anak menjadi cepat bosan. Dalam

²⁰ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1979), hlm. 96.

meningkatkan motorik halus, orang tua di rumah cenderung mengenalkan permainan ini (plastisin).

Sebagian orang tua menunjukkan gadgetnya untuk mendiamkan anaknya. Penelitian ini memberikan saran kepada kepala sekolah agar menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan memperhatikan fasilitas, sarana dan prasarana sekolah yang menunjang proses belajar mengajar, khususnya pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak, menjaga hubungan baik antara kepala sekolah, guru, wali murid, dan komite sekolah melalui kolaborasi kerja, mendengarkan setiap masukan, kritik dan saran dari guru, melakukan pemantauan pada saat mengajar.

Dalam jurnal Ilmiah PG PAUD IKIP Veteran Semarang, Volume I, No. I yang berjudul "*Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Plastisin di RA Khoirul Ummah*", yang dikarang oleh Leni Mushonifah berpendapat bahwa orang tua ataupun guru dapat mengalihkan gadget dengan permainan yang membuat anak menjadi trampil akan kreativitasnya, seperti halnya bermain dengan menggunakan media plastisin. Dengan bermain media plastisin ini, anak belajar meremas, 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 suatu benda, dan mengeksplorasi konsep ruang dan waktu.²¹

Di dalam kegiatan bermain menggunakan media plastisin yang dilakukan oleh anak-anak, sering kita jumpai suasana yang menyenangkan, dan penuh dengan kegembiraan. Kegembiraan anak-anak dapat ditandai dengan beberapa ciri yang ditimbulkan oleh keaktifan dan kebebasan untuk bergerak, berlomba, bereksperimen, berkomunikasi, dan lain sebagainya. Dapat kita lihat betapa senang dan bahagianya anak-anak bermain menggunakan media plastisin, mereka bergerak secara sadar ataupun tidak.

Berdasarkan pengamatan pra-penelitian yang peneliti lakukan di RA Safinatunnajah, Bulus, Kritik, Petanahan, Kebumen, peneliti mewawancarai salah satu guru yakni Ikfiyatul Mubarakah mengatakan bahwa guru dalam proses pembelajaran kreativitas anak hanya dengan menggambar, mewarnai, membuat bentuk, mewarnai, dan menyusun balok, sehingga perkembangan kreativitas anak masih kurang begitu baik dan anak sering kali merasa bosan dan jenuh selama berada di ruang kelas. Sehingga perkembangan kreativitas anakpun kurang signifikan.²²

²¹ Leni Mushonifah, *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Plastisin di RA Khorul Ummah*, *Jurnal Ilmiah PG PAUD IKIP Veteran Semarang*, Volume I, No. I (Semarang: Veteran, 2013), hlm. 93.

²² Ikfiyatul Mubarakah, Guru RA Safinatunnajah Kebumen 20 Juni 2020.

Berdasarkan temuan permasalahan-permasalahan tersebut dan mengingat betapa pentingnya mengembangkan kreativitas bagi keberhasilan anak di masa yang akan datang maka perlu diadakan upaya meningkatkan kreativitas anak sejak dini. Oleh karena itu maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian lebih mendalam dan menuangkannya dalam sebuah penelitian yang berjudul “Bermain Plastisin dalam Mengembangkan Kreativitas Anak”

Adapun faktor-faktor yang menghambat kreativitas anak adalah kurangnya pelatihan dalam pembentukan dan keterbatasan media pembelajaran yang akan digunakan lagi pada proses pembelajaran berikutnya, sehingga anak-anak tidak dapat menghargai pekerjaan mereka dengan benar.²³ Selain dari kurangnya respon anak selama proses pembelajaran dalam membentuk kegiatan kreativitas dianggap kurang, karena sebagian anak tidak terlalu antusias terhadap media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masa penelitian ini sebagai berikut: Apakah bermain plastisin dapat mengembangkan kreativitas anak?.

²³ Sumber wawancara dengan Guru RA Safinatunnajah (Ikfiyatul Mubarakah), Kebumen, 3 April 2021, pukul 09.30 WIB.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian: untuk mengetahui bahwa bermain plastisin dapat mengembangkan kreativitas anak.

Manfaat penelitian: penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu menambah dan memperkaya wawasan pengetahuan, dan dapat mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan dalam Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya mengenai kreativitas anak dengan teknik peningkatannya melalui bermain plastisin.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Anak

- 1) Untuk meningkatkan semangat anak dalam pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun di RA Safinatunnajah Kebumen.
- 2) Untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun di RA Safinatunnajah Kebumen.

b. Bagi Guru

Menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan guru dalam memilih kegiatan dan media pembelajaran yang menarik bagi anak.

c. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan informasi tentang pentingnya menggunakan kegiatan bermain plastisin dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak dengan kegiatan bermain plastisin.

e. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan dapat menjadi referensi dan pengembangan selanjutnya dalam mengembangkan pembelajaran bermain plastisin.

BAB II

BERMAIN PLASTISIN UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

A. Deskripsi Teori

1. Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Dunia anak berbeda dengan dunia orang dewasa, anak-anak memiliki pribadi yang unik. Kadang kita merasa tingkah mereka lucu, menggemaskan, bahkan menjengkelkan, tetapi itulah dunia mereka. Menurut Nurani Yuliani, anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini, proses pertumbuhan dan perkembangan dari berbagai aspek sedang dialami anak. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum melanjutkan jenjang pendidikan selanjutnya (SD/MI), yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak.

Rentangan anak usia dini menurut Pasal 28 UU Sisdiknas No. 20/2003 ayat I adalah 0-6 tahun. Sementara menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun (masa emas).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan anak perkembangan: agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD.

b. Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

Proses pendidikan dan pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang dapat memungkinkan mereka untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal dan menempatkan posisi pendidik sebagai pendamping, pembimbing, serta fasilitator bagi anak. Ada beberapa prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini:

1) Belajar melalui bermain

Sekalipun sudah agak jadul, kata-kata ini perlu diketahui bahwa anak usia 0-6 tahun masih berada pada masa-masa bermain. Bermain merupakan cara yang tepat dalam memberikan rangsangan pendidikan. Karena prinsip dan pola pembelajaran sambil bermain si anak dapat diberikan pembelajaran yang bermakna dan si anak tentu tidak cepat bosan.

Orientasi pada perkembangan anak Semua aspek perkembangan anak usia 0-6 tahun harus disesuaikan dengan tahapan usia anak.

2) Orientasi pada Pengembangan Nilai-Nilai Karakter

Karakter positif harus dibentuk sejak dini terhadap anak. Hal ini karena pengembangan karakter tidak bisa dilakukan dengan pembelajaran langsung dan sesaat. Karakter positif hanya akan melekat pada diri anak apabila diberikan melalui proses pembelajaran dengan mengembangkan potensi pengetahuan anak dan keterampilan yang dimilikinya lewat proses pembiasaan dan keteladanan.

3) Orientasi pada Kebutuhan Anak

Bagi anak, stimulasi dan rangsangan yang diberikan harus mampu memenuhi kebutuhan anak sesuai dengan usia dan kemampuannya.

4) Berpusat pada Anak

Prinsip pembelajaran terhadap anak PAUD berikutnya adalah bahwa semua pola pendidikan harus berpusat pada anak tersebut. Artinya, orang tua, pendidik seharusnya dapat menciptakan suasana yang bisa mendorong agar si anak bersemangat dalam agar belajar, memiliki motivasi yang kuat, punya keinginan dan minat yang tinggi, mampu berkeaktifitas, memiliki inisiatif, punya inspirasi, inovasi, dan memiliki kemandirian tentunya sesuai dengan potensi, minat,

karakteristik, dan tingkat perkembangan anak serta disesuaikan lagi dengan kebutuhan anak PAUD.

5) Pembelajaran Aktif

Anak PAUD haruslah didorong agar anak mampu melakukannya dengan memberikan kesempatan terhadap anak untuk mengalami sendiri suatu pembelajaran agar memori si anak menjadi lebih kuat terhadap sesuatu.

6) Orientasi pada Pengembangan Kecakapan Hidup

Salah satu target mendidik anak usia Paud adalah menciptakan si anak pada kemandirian. Kemandirian merupakan salah satu kecakapan hidup yang menjadi asupan anak yang dilakukan secara terpadu dalam proses pembelajaran pada kompetensi pengetahuan dan keterampilan anak PAUD. Kegiatan ini juga lebih mudah apabila dilakukan dengan metode pembiasaan dan keteladanan dari orang tua dan pendidik.

7) Salah satu target mendidik anak usia Paud

Salah satu target mendidik anak usia dini adalah menciptakan si anak pada kemandirian. Kemandirian merupakan salah satu kecakapan hidup yang menjadi asupan anak yang dilakukan secara terpadu dalam proses pembelajaran pada kompetensi pengetahuan dan keterampilan anak PAUD. Kegiatan ini juga lebih mudah apabila dilakukan dengan metode pembiasaan dan keteladanan dari orang tua dan pendidik.

8) Dukungan Lingkungan yang Kondusif

Dukungan yang dimaksud adalah apabila lembaga PAUD/TK/RA mampu menciptakan lingkungan yang sedemikian rupa agar terlihat lebih menarik, menyenangkan, aman dan nyaman bagi si anak. Salah satu contoh dalam penataan ruangan harus diatur agar interaksi antara pendidik dengan anak, pengasuh dengan anak, dan antar anak dengan anak lainnya harus disesuaikan. sesuai dengan kebutuhan, perkembangan, dan kemampuan daya jangkau anak.

2. Kreativitas Anak Usia Dini

a. Pengertian Kreativitas

Ditinjau dari berbagai aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Banyak permasalahan serta tantangan hidup untuk menuntut kemampuan beradaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Kreativitas yang berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang solutif, yaitu keterampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan-perencanaan dalam mencari pemecahan masalah.

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, keadaan, kepribadian, jasmani, dan sosialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang inheren (telah ada) dalam dirinya untuk berpikir kreatif dan produktif. Anak akan beraktivitas sesuai minat dan potensi yang dimiliki pada

dirinya, pengembangan kreativitas anak harus diberikan dengan stimulasi sejak usia dini sehingga anak akan berfikir secara kreatif, karena dengan kreativitaslah bisa memungkinkan bisa menjadi manusia yang berkualitas dan survive dalam hidupnya. Anak akan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.¹

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik yang benar-benar merupakan hal baru atau sesuatu ide baru yang diperoleh dengan cara menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya suatu hal yang baru.² Menurut Elizabeth B Hurlock, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya berupa kegiatan imajinatif atau sintesa pemikiran yang hasilnya bukan rangkuman, melainkan merupakan pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh daripengalam sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru.³ Kreativitas merupakan suatu aktifitas yang sifatnya sangat kompleks, sehingga tidak dapat dipungkiri pengertian kreativitas menyebar luas dan

¹ Maimunah Hasan, *Membangun Kreativitas Anak Secara Islami*, (Yogyakarta: Bintang Cemerlang, 2021), hlm. 4

² <https://www.studilmu.com/blogs/detailspengertian-kreativitas-dan-contoh-kreativitas>

³ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Ed 2), (Jakarta: Erlangga, 2012), hlm. 4.

banyak digunakan melalui individu-individu yang memiliki keahlian berbeda dan peradaban yang variatif.

Adapun menurut Suyatno, kreativitas ialah bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli/original.⁴ Adapun ciri-ciri kreativitas, yaitu:

- 1) Kelancaran berfikir (*Fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berfikir, yang ditekankan adalah kuantitas.
- 2) Keluwesan berfikir (*Flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari suatu pandang yang berbeda-beda, mencari cara atau alternative yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berfikir.
- 3) Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berfikir lama dan menggantikannya dengan cara yang baru.
- 4) Elaborati (*elabration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi menarik.
- 5) Originalitas (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

⁴ S. Suyatno, *Strategi Pendidikan*, (Yogyakarta: Hikayat, 2008), hlm. 43.

Dunia anak merupakan dunia kreativitas, di mana anak membutuhkan ruang gerak, berpikir, dan emosional yang terbimbing dan cukup memadai. Kemampuan otak ataupun berpikir merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang, kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berpikir secara divergen. Kemampuan berpikir secara divergen adalah kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah. Sedangkan perasaan atau kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran, dan ketabahan dalam menghadapi ketidakpastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas.

Anak memiliki karakteristik yang unik dan berbeda dari orang dewasa, perilaku yang mencerminkan anak kreatif dapat didefinisikan sebagai berikut:

- 1) Senang menjajaki lingkungan.
- 2) Mengamati dan memegang sesuatu: eksplorasi secara ekspantasi dan ekseisif.
- 3) Rasa ingin tahu yang besar dan suka mengajukan pertanyaan.
- 4) Bersifat spontanitas menyatakan pikiran dan perasaannya.
- 5) Suka melakukan eksperimen, membongkar dan mencoba-coba berbagai hal.
- 6) Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.

Menurut National Advisory juga memaparkan karakteristik kreativitas adalah sebagai berikut:

- 1) Berpikir dan bertindak imajinatif.
- 2) Seluruh aktivatis imajinatif memiliki tujuan yang jelas.
- 3) Memiliki proses yang dapat melahirkan sesuatu yang orisinal.
- 4) Hasilnya harus dapat memberikan nilai tambahan.⁵

Anak yang kreatif adalah anak yang selalu berusaha mewujudkan ide gagasannya dalam kegiatan kreatif untuk menghasilkan karya.⁶ Karya yang baru dan bagus, yang tentu saja diciptakan berdasarkan pada hasil pengalaman dan pengetahuan anak dalam belajar. Menurut Munandar, yang menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu: persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.⁷

- 1) Tahap persiapan, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar untuk berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain.
- 2) Tahap inkubasi adalah tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar tetapi “mengeram atau mengunci” dalam alam pra sadar.
- 3) Tahap iluminasi adalah tahap timbulnya “insight” atau “Aha-Erlebnis”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru beserta

⁵ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 43.

⁶ Heru Kurniawan, *Sekolah Kreatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media), hlm. 166.

⁷ *Ibid*, hlm. 6-8.

proses-proses psikologi yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.

- 4) Tahap verifikasi atau evaluasi adalah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini diperlukan pemikiran yang kritis dan konvergen. Dengan kata lain, proses dinvergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis).

Perkembangan kreativitas anak juga tidak lepas dari dorongan orang tua, guru, dan lingkungan sekitarnya. Upaya untuk membantu perkembangan kreativitas anak dini adalah sebagai berikut:

- 1) Berusaha memahami pemikiran dan perasaan anak.
- 2) Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya.
- 3) Berusaha mendorong anak untuk mengungkapkan gagasan-gagasan tanpa mengalami hambatan, serta menghargai gagasannya.
- 4) Hendaknya lebih menekankan pada proses dari pada hasil.
- 5) Tidak memaksakan pendapat, pandangan, atau nilai-nilai tertentu kepada anak.
- 6) Berusaha mengeksplorasi segi-segi positif yang dimiliki anak dan bukan sebaliknya mencari-cari kelemahan anak.

- 7) Menyediakan lingkungan yang mengizinkan anak untuk menjelajah dan bermain tanpa pengekangan yang tidak seharusnya dilakukan.⁸

Kreativitas anak dalam menghasilkan produk atau hasil karya perlu diupayakan agar anak memiliki motivasi dan kepuasan dalam menghasilkan hasil karya yang sifatnya baru. Anak yang kreatif ingin memuaskan rasa ingin tahunya melalui berbagai cara, seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain. Disinilah orang tua, guru, dan anggota keluarga yang lebih tua mestinya harus lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak dan menjawab pertanyaan si anak dengan hati-hati. Kreativitas kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru. Biasanya seorang anak yang kreatif memiliki sifat yang mandiri, anak tidak merasa terikat pada nilai-nilai dan norma-norma yang ada.

Munandar memberikan empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas pada anak, yaitu:

- 1) Dengan berkreasi anak dapat dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok manusia.
- 2) Kreativitas atau cara berpikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk menemukan cara-cara baru dapat memecahkan suatu permasalahan yang ada.

⁸ Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini", *Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Sains*, Vol. 4, No. 2, (2016), hlm. 199.

- 3) Bersibuk diri secara kreatif tidak saja berguna tapi juga memberikan kepuasan pada individu. Hal ini terlihat jelas pada anak-anak yang bermain balok-balok atau permainan konstruktif lainnya. Mereka tanpa bosan menyusun bentuk-bentuk kombinasi baru dengan alat permainannya sehingga sehingga seringkali lupa terhadap hal-hal lain.
- 4) Kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya. Dengan kreativitas seseorang terdorong untuk membuat ide-ide, penemuan-penemuan baru atau teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas.⁹

Selain melakukan kegiatan bermain plastisin, berikut adalah beberapa contoh kreativitas anak usia dini, yaitu: melukis, menggambar, mewarnai, berkebun, bermain tebak-tebakan, serta kegiatan lain yang membuat anak dapat belajar sambil bermain.

Adapun jenis-jenis kreativitas terbagi menjadi tiga kategori, yaitu:

- 1) Kreativitas motorik

Kreativitas motorik adalah salah satu jenis kreativitas yang banyak didominasi oleh kemampuan gerak reflex motorik seseorang. Kemampuan kreativitas yang tercipta secara alami dalam bentuk gerak-gerakan tubuh. Misalnya gerak lentur penari balet.

⁹ *Ibid.* hlm. 32.

2) Kreativitas Imajinatif

Kreativitas imajinatif adalah jenis kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berimajinasi dalam diri seseorang. Kreativitas imajinatif merupakan salah satu jenis kreativitas yang paling unik, indah, dan bisa dikatakan istimewa.

3) Kreativitas Intelektual

Kreativitas intelektual adalah salah satu jenis kreativitas yang didominasi pembentukan oleh kemampuan akal pikir dan rasionalitas manusia.

4) Kreativitas Gabungan

Kreativitas yang tidak hanya didominasi oleh suatu unsur atau elemen tertentu. Tetapi merupakan gabungan dua atau tiga unsur.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Faktor yang mempengaruhi kreativitas anak ada dua macam, yaitu faktor yang mendukung kreativitas dan faktor yang menghambat kreativitas anak. Adapun faktor-faktor yang dapat mendukung kreativitas anak ialah:

- 1) Situasi yang menghadirkan ketidak lengkapan dan keterbukaan.
- 2) Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu.
- 3) Situasi yang memungkinkan dan mendorong banyak pertanyaan.

- 4) Situasi yang mendorong tanggungjawab dan kemandirian.
- 5) Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, mengklarifikasi, mencatat, dan menerjemahkan, mempraktikan, menguji hasil prakiraan dan mengomunikasikan.

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat kreativitas anak adalah:

- 1) Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko ataupun upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.
- 2) Komprinitas terhadap teman-teman dan tekanan sosial.
- 3) Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi dan penyelidikan.
- 4) Stereotif peran seks atau jenis kelamin.
- 5) Diferensiasi antara bekerja dan bermain.
- 6) Otoritarianisme.
- 7) Tidak menghargai fantasi dan khayalan.¹⁰

c. Teori Kreativitas

Banyak teori-teori yang mengungkapkan tentang kreativitas ataupun pembentukan kepribadian kreatif. Berikut merupakan teori-teori yang melandasi tentang kreativitas yang dikemukakan oleh Munandar:

¹⁰ Yeni Rachmawati, Luis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 28-44.

1) Teori Psikoanalisis

Secara umum, teori psikoanalisis melihat kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah yang biasanya mulai di masa anak-anak. Pribadi kreatif dipandang sebagai seseorang yang pernah mempunyai pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan memungkinkan gagasan-gagasan yang disadari dan tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari kondisi yang pernah dialami.¹¹

2) Teori Freud

Menurut beberapa pakar psikologi kemampuan kreatif merupakan ciri kepribadian yang menetap pada lima tahun pertama dari kehidupan, Sigmund Freud merupakan tokoh utama yang menganut pandangan ini. Ia menjelaskan proses kreatif dari mekanisme pertahanan, yang merupakan upaya tak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai ide-ide yang menyenangkan atau yang tidak dapat diterima.

3) Teori Jung

Carl Jung juga mempercayai bahwa ketidaksadaran memainkan peran yang amat penting dalam kreativitas tingkat tinggi. Di samping itu, ingatan kabur dari pengalaman-pengalaman seluruh umat manusia tersimpan disana. Secara tidak sadar kita mengingat pengalaman-pengalaman yang paling berpengaruh pada nenek moyang kita. Dari

¹¹ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Cet. Ke-3, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), hlm. 32.

ketidaksadaran kolektif ini timbul penemuan, teori, seni, dan karya-karya baru yang lainnya.

4) Teori Humanistik

Teori humanistik melihat kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Beberapa tokoh dalam aliran humanistik percaya bahwa kreativitas dapat berkembang selama hidup.¹² Adapun tokoh-tokohnya ialah:

a) Teori Maslow

Menurut Abraham Maslow, manusia mempunyai naluri-naluri dasar yang menjadi nyata sebagai kebutuhan. Kebutuhan ini harus dipenuhi dalam urutan tertentu, kebutuhan primitif muncul pada saat lahir dan kebutuhan tingkat berkembang sebagai proses pematangan.

b) Teori Rogers

Menurut Carl Rogers, ada tiga kondisi dari pribadi yang kreatif:

- 1) Keterbukaan terhadap pengalaman.
- 2) Kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan.
- 3) Kemampuan untuk bereksperimen untuk bermain dengan konsep-konsep.

Setiap orang yang memiliki ketiga ciri ini kesehatan psikologisnya sangat baik. Orang ini berfungsi sepenuhnya, menghasilkan karya-karya kreatif dan hidup secara kreatif. Kesimpulan dari teori Humanistik adalah bahwa suatu

¹² *Ibid*, hlm. 31-31.

keaktivitas ialah sifatnya keturunan naluri dasar yang ada di dalam diri manusia disertai dorongan dari diri dalam diri orang tersebut. Pandangan teori Humanistik melihat kreativitas erat kaitannya dengan aktualisasi diri. Perwujudan aktualisasi tersebut berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan kemauan yang telah dimiliki anak.¹³

Untuk meningkatkan kreativitas anak tidak terlalu sulit, karena mengembangkan kemampuan ini bisa melalui bermain plastisin. Salah satu contoh langkah-langkah dalam meningkatkan kreativitas anak didik melalui bermain plastisin adalah sebagai berikut:

- a) Memiliki rencana untuk membentuk sesuatu tetapi masih dapat berubah.
- b) Meremas-remas plastisin.
- c) Memilin dan mencubit plastisin.
- d) Mencoba membuat sesuatu meski rencananya berubah-ubah.
- e) Memilin, memijit, memipihkan plastisin.
- f) Membuat bola dan sosis, kemudian menyatukan menjadi orang-orangan.
- g) Memipihkan bola menjadi piring dan meletakkan sosis di atasnya.
- h) Model bahannya semakin rumit.

¹³ Masganti, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm. 32-35.

- i) Membuat sekelompok orang-orangan, bintang, buah-buahan, dan bunga dari plastik.
- j) Dapat mengikuti urutan langkah pembuatan model dengan plastisin.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Hasil penelitian dari beberapa ahli menunjukkan bahwa faktor-faktor dalam kreativitas meliputi: daya imajinasi, rasa ingin tahu, dan orisinilitas (kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan tidak biasa), dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingat, daya tangkap, penalaran, pemahaman terhadap tugas dan faktor lain dalam intelegensi. Jadi, pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kreativitas sangatlah penting. Kreativitas perlu dicari/dilatih oleh pendidik dan orang tua, setiap anak pada dasarnya memiliki potensi kreativitasnya. Oleh karena itu pendidik atau orang tua harus bisa meningkatkan kreativitas dengan melakukan pengamatan dan penilaian secara terus menerus dan berkesinambungan sebagai alat pemantau keefektifan kemampuan berkekrativitas.

Guru yang waspada pada karakteristik anak didik yang menunjukkan potensi kreatif dapat mengakui perbedaan individu dalam masa kanak-kanak dan pemeliharaan perkembangan dari kreativitas melalui tingkat dalam semua daerah perkembangan. Oleh karena itu dukungan guru untuk memahami segala aspek perkembangan anak hendaknya dapat memunculkan ataupun menggali potensi anak yang masih tersembunyi, dan

mengembangkan yang sudah muncul di dalam bermain sampai anak merasa senang melakukan semua kegiatan.

Menurut B.E.F Montolalu, ada beberapa faktor lingkungan yang dapat menunjang dan menghambat kreativitas.

Tabel 2.1
Lingkungan yang Mempengaruhi Kreativitas¹⁴

Jenis Lingkungan Yang Terlihat	Lingkungan yang Menunjang	Lingkungan yang Menghambat
Sarana dan prasarana	Suasana kelas (pengaturan fisik di kelas) bersifat fleksibel	Suasana kelas
Orang dewasa (guru, kepala sekolah)	Sering mengajukan pertanyaan terbuka (mengapa, bagaimana, kira-kira pendapat kamu tentang penggunaan plastisin)	Mengajukan pertanyaan tertutup
Program pembelajaran	Kegiatan-kegiatan yang disajikan penuh tantangan sesuai usia dan karakteristik anak	Kegiatan yang disajikan sulit membuat anak frustrasi
Program pembelajaran	Menekankan pada proses belajar	Lebih mementingkan produk
Orang dewasa	Menghindar memberikan contoh dan mengarahkan pemikiran anak	Cenderung memberikan contoh dan berada di depan anak untuk mengarahka
Orang dewasa	Sebagai mitra belajar	Sebagai sumber belajar dan penyampaian informasi satu-satunya

¹⁴ Montalalu, B.E.F, *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009).

e. Metode Pengembangan Kreativitas

Menurut Nursisto, kreativitas bukanlah sesuatu yang mandiri ataupun berdiri sendiri, dan bukanlah semata-mata kelebihan yang dimiliki oleh seseorang, bisa dikatakan lebih dari itu, kreativitas merupakan bagian dari buah usaha seseorang. Kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan.

Kreativitas merupakan salah satu sumber dari keberbakatan. Keberbakatan mempunyai persamaan dengan genius karena keduanya biasanya berkaitan dengan kualitas intelektual. Namun keberbakatan seperti halnya talent dan belum tentu terwujud dalam suatu karya unggul yang mendapat pengakuan universal. Jadi tidak semua anak berbakat merupakan anak genius, sedangkan anak yang cerdas lebih mengandung pengertian sebagai anak yang memiliki intelegensi dan kecerdasan yang tinggi. Maka dapat disimpulkan bagi pendidik, bahwa pendidik sedikitnya dapat melihat kreativitas anak didik sedini mungkin agar dapat dikembangkan. Maka kreativitas yang ada bisa jadi hilang dan anak didik menjadi biasa saja, karena kreativitas terhambat dan tidak terwujud.

Untuk memaksimalkan kreativitas seseorang, dapat dicapai melalui dengan beberapa tindakan yang nyata. Ibarat pisau yang semula tumpul ingin ditajamkan maka pisau itu harus terus diasah agar menjadi tajam. Mengasah ketajaman daya kreasi dapat dilakukan dengan beberapa cara antara lain aktif berapresiasi,

responsive terhadap kejadian sekeliling, gemar merenung, sering berinisiatif, mendinamiskan otak, banyak membaca dan menulis.

Pada Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004, pengembangan kreativitas terdapat pada bidang pengembangan seni, akan tetapi sekarang pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pengembangan kreativitas terdapat pada bidang pengembangan fisik motorik halus anak usia dini.

f. Fungsi Pengembangan Kreativitas Untuk Anak Usia Dini

Menurut B.E.F Montolalu, pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana belajar yang menunjang untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak. Fungsi pengembangan kreativitas pada anak usia dini adalah:

- 1) Fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak.

Melalui pengembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan bereksperimen dengan caranya sendiri. Pemenuhan keinginan itu diperoleh anak dengan menciptakan sesuatu yang lain dan baru. Kegiatan yang menghasilkan sesuatu ini memupuk sikap anak untuk terus bersibuk diri dengan kegiatan kreatif yang akan mengacu perkembangan kognitif atau ketrampilan berfikirnya.

- 2) Fungsi pengembangan kreativitas terhadap kesehatan jiwa.

Craig mengemukakan dalam Narsisto bahwa hasil penelitian Dr. Abraham h. Maslow 1972, menunjukkan suatu

kesimpulan bahwa segala sesuatu yang mendukung pembangunan kreativitas seseorang secara positif akan mempengaruhi kesehatan mentalnya.

Pengembangan kreativitas mempunyai nilai terapis, karena dalam kegiatan bereksperimen ini anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan-ketegangan pada dirinya, seperti perasaan sedih, kecewa, takut, khawatir, dan lain-lain yang mungkin tidak dapat dikatakannya. Apabila perasaan-perasaan tersebut tidak dapat disalurkan anak akan hidup dalam ketegangan-ketegangan sehingga jiwa anak akan tertekan. Hal ini akan menimbulkan penyimpangan-penyimpangan tingkah laku sehingga keseimbangan emosional anak terganggu. Dengan demikian, orang dewasa dapat memberikan kegiatan-kegiatan kreativitas pada anak, seperti menggambar, membentuk dari berbagai media, menari, dan lain sebagainya. Kegiatan tersebut dapat menjadi alat untuk menyeimbangkan emosi anak sehingga perkembangan kepribadian anak kembali harmonis.

- 3) Fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika.

Disamping kegiatan-kegiatan berekspresi yang sifatnya mencipta anak, dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan, tarian, musik, dan lain sebagainya. Dengan kegiatan tersebut maka anak akan senantiasa menyerap pengaruh indah yang

didengar, dilihat dan dihayatinya. Ini berarti perasaan estetika atau perasaan keindahan anak terbina dan dikembangkan. Pada akhirnya anak akan memperoleh kecakapan untuk merasakan, membedakan, menghargai keindahan yang akan mengatur dan mempengaruhi kehalusan budi pekertinya. Dengan demikian, anak didekatkan pada sifat-sifat yang indah dan baik dalam kehidupannya sebagai manusia.

3. Media Plastisin

a. Pengertian Media

Media adalah sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima tersebut mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa berupa bentuk cetak maupun non-cetak.¹⁵

Media merupakan suatu komponen sistem pembelajaran yang mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Berarti, media memiliki posisi yang strategis sebagai bagian integral dari pembelajaran. Maksud dari integral ini yakni mengandung pengertian bahwa media itu merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari pembelajaran.

¹⁵ Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusyidiyah, *Desain pembelajaran Inovatif (dari Teori ke Praktik)*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), hlm. 124

Tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak akan pernah terjadi.¹⁶

Menurut Ismail, media plastisin dapat melatih perkembangan kreativitas anak usia dini. Dimana anak dapat melakukan aktifitas eksplorasi dalam membuat berbagai bentuk model secara bebas dan spontan. Media plastisin merupakan bahan pokok untuk anak usia dini bermain, selain itu plastisin memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak.¹⁷

b. Plastisin

Plastisin adalah termasuk clay (dalam bahasa indonesia adalah tanah liat) yang terbuat dari campuran tepung dan lem. Kegiatan membentuk menggunakan plastisin yaitu kegiatan bermain yang menggunakan adonan berupa campuran dari tepung dan lem, kegiatan ini dilakukan dengan membuat berbagai bentuk dari plastisin sehingga menjadi berbagai bentuk yang diinginkan, misalnya bentukbuah-buahan, hewan, bentuk tata surya, dan lain-lain. Adapun menurut Swartz, plastisin merupakan bahan yang digunakan untuk bermain oleh anak-anak di kelas. Plastisin memiliki struktur yang sangat lunak sehingga sangat mudah dibentuk menjadi apapun sesuai dengan imajinasi yang ada dalam pikiran anak. Plastisin mempunyai tekstur yang sangat lembut jadi

¹⁶ *Ibid*, hlm. 128

¹⁷ Kartini Sujarwa, “*Penggunaan Media Plastisin untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*”, *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. I No.2, November, (2014), hlm. 201

mudah untuk membentuknya. Setelah anak membentuk objek.¹⁸ Melalui media plastisin ini, guru dapat menggunakan sebagai pembelajaran awal dan sebagai salah satu cara untuk mengobsrvasi perkembangan kreativitas anak.

Menurut Dorothy Einon, anak-anak sangat suka untuk membuat suatu bentuk sesuai keinginan dan imajinasinya. Plastisin dapat dibuat sendiri dengan bahan yang aman dan tidak berbahaya untuk anak seperti, tepung terigu, tepung sagu, lem kayu, tepung beras, dan pewarna makanan. Anak dapat menggunakan jari-jarinya untuk berinteraksi dengan berbagai cara, yakni ditepuk-tepuk, dibanting, dan diremas untuk menghasilkan sebuah hasil karya anak sesuai imajinasinya.¹⁹

Adapun menurut Lilis Krisnawati, kegiatan bermain plastisin adalah kegiatan yang dilakukan dengan cara membentuk, mewarnai, dan memberi warna sehingga menimbulkan bentuk. Kegiatan bermain plastisin dapat diibaratkan seperti halnya dengan bernyanyi/menyanyi yang dilakukan dengan kesadaran penuh dengan berupa maksud dan tujuan tertentu maupun sekedar membentuk suatu bentuk tanpa arti.²⁰

¹⁸ Dyana wahyu pertiwi, "Pengaruh bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok", *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, Vol. 2, No. 23 (2013), hlm. 239.

¹⁹ Einon Dorothy, *Permainan Kreatif untuk Anak-anak*, (Jakarta: Karisma Publishing Group, 2012), hlm. 50.

²⁰ Lilis Krisnawati, *Bermain Plastisin*, (Klaten: Intan Pariwara, 2008), hlm. 2.

Plastisin dapat diartikan sebagai lilin-lilin malam yang digunakan untuk bermain, yang dapat digunakan secara berulang-ulang karena bahannya tidak untuk dikeraskan.²¹ Media plastisin adalah bahan terbaik yang digunakan untuk belajar dengan anak-anak. Kebanyakan anak-anak menemukan bahwa tekstur dari plastisin itu sendiri menyenangkan untuk disentuh, dimanipulasi ataupun diubah. Ini amatlah mudah untuk membentuk sesuatu dengan lilin dan merubahnya menjadi bentuk, ukuran, dan tampilan yang lain. Kebanyakan anak-anak telah siap untuk menggunakan plastisin. Mereka asyik dalam perasaannya masing-masing, dengan cara memukul plastisin, membentuk berbagai macam bentuk, dan lain-lain. Mereka memperoleh tentang pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan.²²

Bermain plastisin merupakan konsep yang tidak cukup mudah untuk dijelaskan. Banyak pendapat beragam terhadap permainan ini. Bermain merupakan aktifitas olahraga yang menyenangkan untuk bersenang-senang. Bermain pada anak-anak adalah aktifitas untuk mengembangkan kemampuan serta imajinasi anak, melalui permainan anak-anak dapat melatih kreativitasnya. Sedangkan anak-anak yang berpartisipasi atau aktif dalam permainan menunjukkan bahwa tingkat kreativitasnya sangat tinggi. Bermain plastisin merupakan permainan yang menyenangkan,

²¹ Indira, *Kreasi Plastisin, Buha, Sayur, dan kue*, (Jakarta: Erlangga, 2009), hlm. 32.

²² Igea Siswanto, *Asyik Bermain Plastisin Untuk Sekolah Minggu*, (Jakarta: Andi Publisher, 2011), hlm. 37.

anak-anak menggunakan bahan bertekstur yang bisa dibentuk serta memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan terhadap anak. Sehingga dapat memicu terbangunnya kreativitas dalam diri anak-anak. Permainan ini memiliki pengaruh yang besar terhadap kreativitas anak baik ditinjau secara individu ataupun perorangan terlebih terhadap anak usia dini.

Bermain plastisin juga dapat menstimulus kemampuan motorik anak, untuk dapat mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak, maka perlu adanya stimulasi yang tepat agar dapat menunjang perkembangan tersebut dengan optimal. Maka baiknya dengan cara latihan sambil bermain, salah satunya ialah melalui kegiatan bermain plastisin. Selain dengan permainan edukatif, bermain plastisin juga dapat menstimulus perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Dengan bermain plastisin, slime, kolase, finger painting dan kain flannel dapat menstimulus terjadinya perkembangan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun dengan hasil yang berbeda-beda.

Bermain plastisin peserta didik dapat mengembangkan kreativitas, seni pengenalan konsep warna, menambah wawasan, mengembangkan imajinasi dan keterampilan motorik. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan bermain plastisin dapat menstimulus kemampuan motorik halus anak, sehingga kemampuan kreativitasnya menjadi lebih meningkat.

c. Manfaat bermain dengan plastisin bagi anak usia dini

- 1) Mengembangkan seni dan kreativitas anak, dimana anak mengeluarkan kemampuan seni dan kreasinya dalam membentuk dan membuat bahan sesuai dengan objek yang diinginkan serta warna yang bagus.
- 2) Mengembangkan kemampuan motorik halus anak, karena dengan adanya kegiatan mengepal, meremas dan memijit, memipih, menekan dan lain-lain dapat menggerakkan, melatih dan memperkuat otot halus anak.
- 3) Mengenalkan konsep warna, ketika anak menginginkan membentuk suatu warna yang baru, maka anak dapat mencampurkan macam-macam warna plastisin sesuai dengan keinginannya.
- 4) Mengembangkan imajinasi dan fantasi anak. Anak akan berimajinasi dan berfantasi sesuai dengan apa yang ia pikirkan, dan dituangkan dalam bentuk kegiatan yang ingin ia lakukan.

d. Kelebihan Media Plastisin

Kelebihan media plastisin yang merupakan salah satu media yang digunakan dalam kegiatan belajar atau membentuk suatu gagasan atau benda sesuai dengan imajinasi anak.²³ Kelebihan dari media plastisin, ialah:

²³ Pamandhi Hajar, Sukardi Evan, *Seni Ketrampilan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), hlm. 45.

- 1) Mudah dibentuk.
- 2) Tidak menyisakan kotoran-kotoran pada lengan atau pakaian.
- 3) Memberikan pengalaman secara langsung.
- 4) Konkrit.
- 5) Tidak adanya verbalisme.
- 6) Objek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya maupun cara kerjanya.

Dapat kita ketahui bahwa media plastisin ini dapat membantu guru dalam pembelajaran di sekolah apalagi untuk mengembangkan kreativitas anak. Melalui media plastisin, anak dapat berimajinasi meluangkan pemikirannya sendiri secara mudah dan konkrit untuk membentuk gagasan atau benda.

e. Kelemahan Media Plastisin

Adapun kelemahan dalam media plastisin adalah:

- 1) Tidak dapat membuat bentuk yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.
- 2) Jika sudah digunakan berkali-kali menjadi kotor (warna menjadi hitam) oleh tangan ataupun debu.

f. Tujuan dan Manfaat Plastisin

Menurut Sumanto, tujuan dimanfaatkannya lingkungan alam dan budaya dalam pembelajaran seni rupa pada anak usia dini adalah:

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

- 2) Agar pelajaran jadi relefan dengan kebutuhan anak sesuai dengan minat dan perkembangannya.
- 3) Agar lebih efisien murah dan terjangkau yakni dengan menggunakan bahan alam, seperti tanah liat ataupun plastisin.

Karena pembelajaran yang disukai anak adalah melalui bermain, maka metode bermain plastisin sangat tepat untuk langkah awal pembentukan kreativitas karena diawali dengan proses melempaskan plastisin dengan meremas, merasakan, menggulung, memipihkan, dan lain-lain. Alasan peneliti menggunakan media plastisin yakni menurut Montolalu, bahwa bermain memberi kontribusi pada semua aspek perkembangan anak baik fisik, kognitif, sosial-emosional, moral serta kreativitas anak.²⁴ Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya. Kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kreativitas anak salah satunya adalah dengan menggunakan media plastisin.

g. Hubungan Kreativitas dengan Plastisin

Plastisin dapat meningkatkan kecerdasan ruang dan gambar, karena plastisin bisa membuat bentuk sesuai khayalan atau imajinasi anak. Menurut Teori Primari Mental Abilities yang dikemukakan oleh Thurstone dalam Yuliani Nuraini Sujiono, dkk berpendapat bahwa kognitif merupakan penjelmaan dari

²⁴ Ita Wahyuni, “Peningkatan Kreativitas dalam Membuat Bentuk pada Anak Kelompok B Melalui Bermain Play Dough di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”, Jurnal Edukasi UNEJ, Vol. 3, No. 2 (016), hlm. 1.

kemampuan primer yang salah satunya adalah pemahaman ruang (spatial factors).

Selain itu kreativitas dapat ditingkatkan dengan bermain plastisin membuat berbagai macam bentuk, karena cara berfikir anak usia dini yang menurut Piaget 1972 dalam Slamet Suyanto, perkembangan kognitifnya sedang beralih dari fase pra-operasional ke fase konkret operasional.

Menurut Kak Romy (2007: 28-29), dengan memiliki kecerdasan ruang anak mampu memahami gambar berupa denah ataupun peta. Kecerdasan ini dapat mengembangkan kreativitas anak untuk menciptakan pola-pola gambar yang baru. Apabila kecerdasan ruang dan gambar ini dikembangkan dan terasah dengan baik maka akan dapat membantu individu untuk menekuni berbagai profesi kerja di masa yang akan datang. Berbagai profesi kerja yang dapat ditekuni antara lain: arsitek, pelukis, pemahat, perancang busana, dan lain-lain.

Selain itu kreativitas dapat ditingkatkan dengan bermain plastisin dengan cara membuat berbagai macam bentuk, karena cara berfikir anak RA, TK, maupun PAUD (usia 5-6 tahun) menurut Piaget 1972 dalam Slamet Suyanto (2008: 5), perkembangan kognitifnya sedang beralih dari fase pra-operasional ke fase konkret operasional. Cara berfikir konkret berpijak pada pengalaman akan benda-benda konkret, bukan berdasarkan pengetahuan atau konsep-konsep abstrak.

B. Kajian Pustaka Relevan

Pada bab ini peneliti akan mendeskripsikan tinjauan pustaka dari penelitian-penelitian sebelumnya yang meneliti tentang metode bermain plastisin terhadap plastisin yang bisa meningkatkan kreativitas anak.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Mushonifah (2013) yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Plastisin Di RA Khoirul Ummah”. Peneliti tersebut menemukan bahwa, 1.) Menumbuhkan minat seni anak melalui bermain plastisin pada tahun pelajaran 2012/2013 tersebut bisa diberikan kepada anak. 2.) Keberhasilan belajar anak dalam hal menumbuhkan minat seni anak dalam bermain dengan menggunakan metode bermain plastisin di RA Khoirul Ummah Desa Klaling Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus tahun pelajaran 2012/2013 mengalami kemajuan dan peningkatan dalam pembelajaran menggunakan metode plastisin.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Kartini (2014), yang berjudul “Penggunaan Media Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan mengenai kreativitas anak usia dini antara kelompok anak yang diajarkan menggunakan media pembelajaran plastisin dengan kelompok kontrol yang menggunakan media balok di TK ABA 5 Mataram. Hal ini terbukti pada perolehan mean kreativitas kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol, yaitu $37,00 > 31,17$ dengan nilai $t\text{-hitung } 3,389 > t\text{-tabel } 2,032$ serta $p\text{ value}$

0,002 < taraf nyata 0,005. Penggunaan media pembelajaran dengan metode plastisin terbukti lebih mampu untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun. Penggunaan media plastisin merupakan salah satu alat permainan yang dapat mendorong imajinasi anak. Karena melalui media plastisin ini akan membuat anak suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya.

Ketiga, penelitian yang dikemukakan oleh Sari (2013), yang berjudul ‘Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok’, disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh dalam bermain dengan menggunakan metode plastisin disebabkan dengan beberapa hal, diantaranya: anak telah terbiasa menggunakan mainan yang merangsang kreativitas, anak tersebut sudah bermain gadget, kelemahan dalam alat ukur yaitu panduan observasi, perlakuan yang dilakukan hanya satu kali.

Keempat, hasil penelitian dari Kartini Sujarwo yang berjudul “Penggunaan Media Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini” (2014), menyimpulkan bahwa media pembelajara media plastisin dapat dijadikan pilihan utama dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Adapun perbedaan penelitian, tempat yang dijadikan untuk penelitian, dan waktu penelitian.²⁵

²⁵ Kartini Sujarwo, “*Penggunaan Media Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia dini*”, Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Vol.I No. 2, November (2014).

Kelima, hasil penelitian dari Siti Rochayah tentang meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain plastisin pada kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap (2012), menyimpulkan bahwa bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B TK Masyithoh 02 Kalijeruk, Kec. Kawunganten, Kab. Cilacap. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bermain plastisin dari tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Yang membedakan skripsi dari saudari Siti Rochayah dengan skripsi saya adalah saya menggunakan plastisin yang sudah jadi atau instan, sedangkan Siti Rochayah menggunakan plastisin dari tanah liat.²⁶

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu pernyataan yang penting kedudukannya dalam penelitian. Hipotesis dikatakan sementara karena kebenarannya masih perlu diuji ataupun dites kebenarannya, dimana data tersebut diperoleh dari lapangan. Hipotesis juga penting perannya karena dapat menunjukkan harapan dari si peneliti yang direfleksikan dalam hubungan ubahan atau variable dalam permasalahan penelitian.²⁷ Jadi, dari pernyataan di atas bahwa

²⁶ Siti Rochayah, "*Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012*", Skripsi Program Study Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto (2012).

²⁷ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm. 194.

hipotesis adalah dugaan sementara dari permasalahan yang perlu diuji kebenarannya melalui analisis.

D. Hipotesis tindakan

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah media bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metode kualitatif merupakan metode yang fokus pada pengamatan yang mendalam. Oleh karenanya, penggunaan metode kualitatif dalam penelitian dapat menghasilkan kajian atas suatu fenomena yang lebih komprehensif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam fatchan “kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang menghasilkan deskripsi rinci. Deskripsi itu biasanya berupa kata-kata yang tertulis atau lisan dari individu (orang-perorang) atau sekelompok orang beserta berbagai perilakunya. Deskripsi itu berasal dari pengamatan dan atau wawancara secara mendalam dan holistik (utuh-menyeluruh)”.

Sedangkan menurut Moleong “Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistic dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah”.

Jenis metode penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yaitu prosedur penelitian yang mengasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis ataupun lisan dari orang-orang dan pelaku yang diamati, diarahkan dari latar belakang individu secara utuh (holistic) tanpa memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan. Penelitian kualitatif sering pula disebut metode etnografik, metode fenomenologis,

atau metode impresionistik. Secara umum, penelitian ini didasarkan pada prinsip-prinsip deskriptif kualitatif analitik atau analisis deskriptif. Analisis deskriptif dipahami sebagai suatu bentuk analisis yang ditujukan kepada pemecahan masalah yang terjadi pada masa sekarang.

Berdasarkan pengertian penelitian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang dilakukan secara alamiah dengan prosedur ilmiah untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang fenomenal dengan mengamati dan atau wawancara secara mendalam, kemudian menceritakan atau menjelaskan hasil pengamatan atau wawancara yang telah dilakukan kemudian memberikan kesimpulan.

B. Ruang Lingkup Penelitian

1. Subjek Penelitian

“Penentuan subjek adalah usaha penentuan sumber data, artinya dari mana data penelitian diperoleh”¹ yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah:

- a. Peserta didik RA Safinatunnajah berjumlah 9 anak. 6 anak laki-laki dan 3 anak perempuan.
- b. Dewan guru RA Safinatunnajah Kebumen.

¹ Kumandar, *Langkah-langkah PTK Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 45.

2. Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah Pengaruh Metode Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak RA Safinatunnajah Kebumen Tahun 2021/2022.

3. Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Safinatunnajah yang terletak di Dukuh Bulus, Desa Kritig, Kecamatan Petanahan, Kabupaten Kebumen. Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak-anak RA Safinatunnaja yang berjumlah 3 perempuan dan 6 laki-laki yang berada pada rentang 5-6 tahun.

4. Faktor yang Diselidiki

Pada penelitian ini, faktor yang akan diselidiki adalah berkembangnya kreativitas anak di RA Safinatunnajah Kebumen.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik *fieldresearch*, yaitu penulis terjun langsung ke lapangan untuk memperoleh data yang diperlukan, adapun metode yang digunakan adalah:

1. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara langsung dengan informasi-informasi dan

keterangan-keterangan.² Percakapan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (interviewer), yang menunjukkan pertanyaan itu dan yang diwawancarai (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Maka untuk memperoleh informasi yang diinginkan, penelitian menggunakan metode wawancara yang mendalam.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, surat kabar, buku, majalah, dan lain-lain.³ Metode ini digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data tentang gambaran umum sekolah, seperti letak geografis sekolah, visi-misi, dan hal-hal yang berkaitan dengan sekolah serta proses pembelajarannya sehingga diperoleh gambaran yang jelas tentang sekolah tersebut.

D. Analisis Data

Menganalisis data sangat diperlukan saat penelitian ini agar memperoleh hasil yang dapat digunakan sebagai hasil dari penelitian. Sebagaimana pendapat berikut ini:

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, dokumentasi, dan lain-lain, sehingga mudah dimengerti dan hasil tersebut dapat

² Cholid Narbuko, *Metologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 83.

³ Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian Sebuah Pendekatan Praktek*, Op.Cit, hlm. 102.

diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dapat dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang lebih penting dan yang akan dipelajari, dan kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Dalam hal ini Nasution menyatakan bahwa analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian. Namun dalam penelitian kualitatif, analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan sekaligus pengumpulan data.⁴ Dalam kenyataan ini, analisis data kualitatif berlangsung dengan proses pengumpulan data daripada setelah selesai pengumpulan data.⁵

Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai macam sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam, dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh. Analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh yang selanjutnya dapat dikembangkan dengan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis.

Dalam penelitian ini, teknik analisis data dilakukan melalui tiga kegiatan, yaitu:

⁴ Sugiyono, Op. Cit, hlm. 244.

⁵ *Ibid*, hlm. 245.

1. Reduksi Data (Data Reduction)

Menurut Sugiyono, “data yang dikumpulkan dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti yang telah dikemukakan, semakin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data dan melalui reduksi data. Reduksi data merupakan proses berfikir sensitive yang memerlukan kecerdasan dan keuletakan dan kedalaman wawasan yang tinggi”.

2. Data Display

Pada tahap penyajian data, peneliti akan menyusun data yang relevan untuk menghasilkan informasi yang dapat disimpulkan dan memiliki makna tertentu. Prosesnya dapat dilakukan dengan cara menampilkan dan membuat hubungan antar fenomena untuk memaknai apa yang sebenarnya terjadi dan membuat hubungan antar fenomena untuk memaknai apa yang sebenarnya terjadi dan apa yang perlu ditindaklanjuti untuk mencapai tujuan penelitian.

3. Teknik Analisis Perbandingan

Dalam teknik penelitian ini mengkaji data yang telah diperoleh dari lapangan secara sistematis dan mendalam lalu membandingkan suatu data dengan data yang lainnya sebelum ditarik sebuah kesimpulan.

4. Penarikan Kesimpulan

Langkah selanjutnya, penulis mulai mencari arti benda-benda, pola-pola penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat, dan proposisi. Kesimpulan akhir tergantung pada besarnya kumpulan-kumpulan catatan lapangan, pengkodean, penyimpanan, dan metode pencari ulang yang digunakan, kecakapan penelitian. Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari suatu kegiatan dari konfigurasi yang utuh

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISA DATA

A. Profil Sekolah RA Safinatunnajah Kebumen

1. Sejarah singkat RA Safinatunnajah Kebumen

RA Safinatunnajah terletak di Dukuh Bulus, Desa Kritig RT. 02, RW 02, Kecamatan Petanahan, Kabupaten Kebumen. RA ini berdiri pada tahun 2017 yang luas bangunannya 7x4, dan luas tanahnya 60 m². RA Safinatunnajah terletak di sebelah selatan kota Kebumen. RA ini merupakan dibawah naungan pondok pesantren, yakni Darussa'adah.

2. Visi dan Misi RA Safinatunnajah Kebumen

Menurut KBBI, visi bermakna kepada penglihatan, pengamatan, kemampuan untuk merasakan sesuatu yang tidak tampak melalui kehalusan jiwa dan ketajaman penglihatan, kemampuan untuk melihat pada inti persoalan, pandangan atau wawasan ke depan. Sedangkan secara umum visi merupakan serangkaian kata yang menunjukkan impian, cita-cita, atau nilai inti sebuah keinginan sekelompok orang atau secara pribadi dengan pandangan yang jauh ke masa depan demi mencapai sampai tujuan yang diinginkan.

Sedangkan misi ialah prioritas, metode, atau nilai-nilai kerja yang menjadi landasan untuk memberi petunjuk garis besar dalam mewujudkan sebuah visi.

Adapun visi dan misinya ialah sebagai berikut:

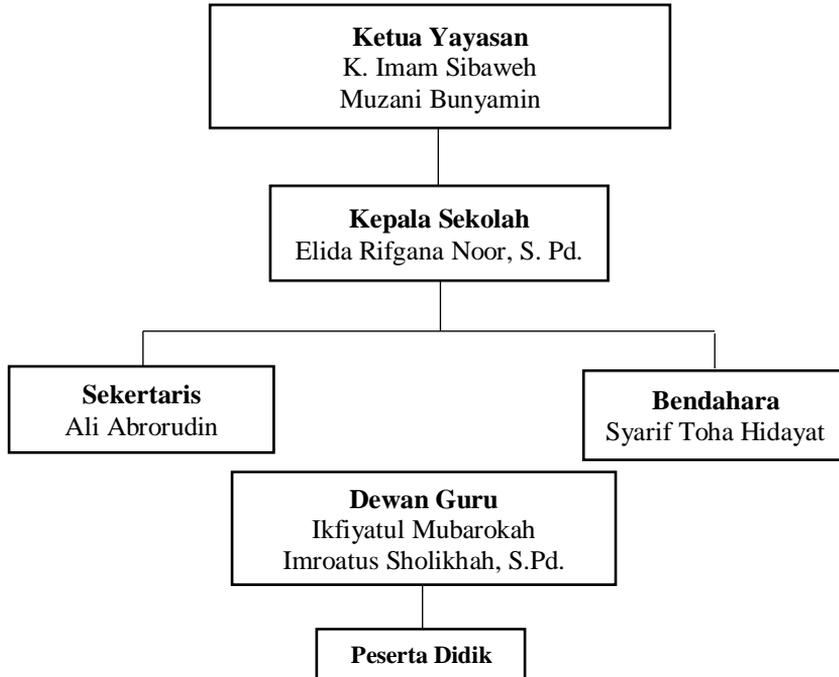
Visi: terwujudnya peserta didik berkepribadian islami, bertaqwa, berprestasi, kreatif, dan mandiri.

Misi:

- a. Mewujudkan pendidikan islami untuk menghasilkan lulusan beriman, bertaqwa, dan berakhlakul karimah.
- b. Mewujudkan pengembangan prestasi akademik dan non akademik.
- c. Mewujudkan pengembangan kreativitas dan kemandirian peserta didik.
- d. Membekali peserta didik menuju jenjang pendidikan berikutnya.

3. Struktur RA Safinatunnjah Kebumen

Adanya organisasi di sekolah tentunya sangat penting. Karena dengan struktur organisasi semua akan mudah dalam menjalankan jalannya suatu lembaga, sehingga program yang disusun dapat terealisasikan dan terkoordinasi secara baik dengan tujuan untuk memajukan suatu lembaga agar menjadi lebih baik lagi. Untuk jelasnya dapat dilihat struktur organisasi di RA Safinatunnjah, yaitu:



4. Keadaan Guru di RA Safinatunnajah Kebumen

Anak-anak RA Safinatunnajah selalu berusaha meningkatkan pelayanan pendidikan terhadap peserta didik dan diharapkan mampu memberikan mutu lulusan yang sesuai dengan apa yang diharapkan oleh orang tua. Menurut Ibu Elida selain meningkatkan pendidikan terhadap peserta didik, peningkatan kualitas guru juga harus diperhatikan, salah satunya dengan melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi lagi (perguruan tinggi). Berikut data guru dan pendidikannya:

Tabel 4.1
Keadaan Guru di RA Safinatunnajah Kebumen

No.	Nama	Pendidikan	Jabatan
1.	Elida Rifgana Noor	SI STAIN Purworejo	Kepala Sekolah
2.	Imroatus Sholikhah	SI UNES	Guru
3.	Ikfiyatul Mubarakah	SI UT	Guru

Sumber: Observasi Penelitian Tindakan Kelas Tahun Pelajaran 2021/2022

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa latar belakang pendidikan guru di RA Safinatunnajah ialah lulusan dari perguruan tinggi ternama. Oleh karena itu, peningkatan kualitas guru terus diupayakan, salah satu diantaranya yaitu mendorong guru-guru tersebut melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi lagi. Semakin tinggi pendidikan guru pun semakin berkualitas anak didik yang di ajar.

5. Keadaan Peserta Didik RA Safinatunnajah

Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan informal, formal maupun non-formal, pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu. Adapun peserta didik di RA Safinatunnajah tahun pelajaran 2021/2022, ialah:

Tabel 4.2
Nama Peserta Didik RA Safinatunnajah
Tahun Pelajaran 2021/2022

No.	Peserta Didik	Jenis Kelamin
1.	Abyan Ahnafi	Laki-laki
2.	Ahmad Fairus Candra Wibowo	Laki-laki
3.	Amelia Nur Jannah	Perempuan
4.	Aulia Salma Addini	Perempuan
5.	Azril Nur Rahmat	Laki-laki
6.	Nizar Azmi	Laki-laki
7.	Sabita Millatina	Perempuan
8.	Tofik Illah	Laki-laki
9.	Rendy Saputra	Laki-laki

6. Sarana dan Prasarana RA Safinatunnajah Kebumen

Sarana dan prasarana merupakan elemen penting untuk menunjang keberhasilan suatu kegiatan. Dalam melaksanakan aktivitas di RA safinatunnajah tentunya tidak terlepas dari sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan tersebut. Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki RA Safinatunnajah, ialah:

Tabel 3.3
Kedaaan Sarana dan Prasarana
RA Safinatunnajah Kebumen

No.	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang kantor	1	Baik
2.	Kamar mandi	2	Baik
3.	Tempat bermain	1	Baik
4.	Papan tulis	4	Baik
5.	Kursi peserta didik	20	Baik
6.	Meja peserta didik	24	Baik
7.	UKS	1	Baik
8.	Rak sepatu	1	Baik
9.	Ruang kelas	1	Baik

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan pengamatan peneliti di kelas, peneliti mengamati dan memperhatikan setiap anak ketika sedang bermain dengan plastisin. Adapun indikator perkembangan kreativitas anak yang peneliti gunakan adalah:

- 1) Keterampilan menggunakan jari tangan
- 2) Keterampilan membuat berbagai macam bentuk
- 3) Keterampilan membuat bentuk dengan rapi
- 4) Komposisi bentuk proporsional
- 5) Kemampuan kemandirian

Maka hasil penelitian per-anak di RA Safinatunnajah Kebumen adalah:

1. Abyan Ahnafi

Pada saat pertama kali peneliti masuk kelas (13 Juli 2021), ananda Ahnafi sudah berkembang sesuai harapan dan meningkat saat peneliti melakukan penelitian secara langsung yang kedua (15 Juli 2021) di kelas menjadi berkembang sangat baik. Pada pertemuan kedua peningkatan penilaian Ahnafi terjadi pada indicator (2) Keterampilan membuat bermacam-macam bentuk dan (5) Kemampuan kemandirian. Sedangkan pada indicator (3) Keterampilan membuat bentuk dengan rapi pada pertemuan kedua, Ahnafi menurun lagi menjadi berkembang sesuai harapan.

2. Ahmad Fairus Candra Wibowo

Perkembangan Fairuz saat pertama kali peneliti masuk kelas, pada indikator (1) Keterampilan menggunakan jari tangan (2) Keterampilan membuat bermacam-macam bentuk (3) Keterampilan membuat bentuk dengan rapi (4) Komposisi bentuk proporsional (5) Kemampuan kemandirian kemandirian sudah berkembang. Pada pertemuan awal terjadi peningkatan yang sangat pesat pada indikator (1) dari mulai berkembangsesuai harapan menjadi berkembang sangat baik. Pun sama dengan indikator (4) (5)meningkat menjadi berkembang sangat baik.

3. Amelia Nur Jannah

Perkembangan Aulia pada kondisi awal pada indikator (1) keterampilan menggunakan jari tangan dan indikator (5) kemampuan kemandirian pada pertemuan pertama berkembang sesuai harapan. Sedangkan pada pertemuan kedua indikator (1) masih tetap berkembang sesuai harapan dan indikator (5) berkembang sangat baik. Adapun indikator (2) keterampilan membuat berbagai macam bentuk (3) keterampilan membuat bentuk dengan rapi (4) komposisi bentuk proporsional Aulia pada pertemuan pertama mulai berkembang. Dan meningkat pesat pada pertemuan kedua yaitu berkembang sangat baik.

4. Aulia Salma Addini

Indikator (2) Keterampilan membuat berbagai macam bentuk (3) Keterampilan membuat bentuk dengan rapi (4) komposisi bentuk proporsional (5) kemampuan kemandirian dari

Azril pada pertemuan awal yaitu mulai berkembang dan meningkat pada pertemuan kedua menjadi berkembang sesuai harapan. Sedangkan indikator (1) keterampilan dengan menggunakan jari pada pertemuan mulai berkembang dan pada pertemuan kedua Azril belum ada peningkatan, tetap dalam kondisi mulai berkembang.

5. Azril Nur Rahmat

Indikator (2) Keterampilan membuat berbagai macam bentuk (3) Keterampilan membuat bentuk dengan rapi (4) komposisi bentuk proporsional (5) kemampuan kemandirian dari Azril pada pertemuan awal yaitu mulai berkembang dan meningkat pada pertemuan kedua menjadi berkembang sesuai harapan. Sedangkan indikator (1) keterampilan dengan menggunakan jari pada pertemuan pertama mulai berkembang dan pada pertemuan kedua Azril belum ada peningkatan, tetap dalam kondisi mulai berkembang.

6. Sabita Millatina

Pada pertemuan awal dari Sabita, indikator (1) keterampilan dengan menggunakan jari (2) keterampilan membuat berbagai macam bentuk (3) keterampilan membuat bentuk dengan rapi (4) komposisi bentuk proporsional pada saat pertemuan tersebut belum berkembang. Sedangkan pada pertemuan kedua indikator (1) (2) (4) (5) mulai berkembang. Indikator (3) pada pertemuan kedua mengalami peningkatan menjadi berkembang sesuai harapan.

7. Tofik Illah

Perkembangan Tofik pada pertemuan awal pada indikator (1) keterampilan menggunakan jari tangan berkembang sesuai harapan dan pada pertemuan kedua masih tetap sama yaitu berkembang sesuai harapan dan pada pertemuan kedua masih tetap sama yaitu berkembang sesuai harapan. Sedangkan pada indikator (2) keterampilan membuat berbagai bentuk (3) keterampilan membuat bentuk dengan rapi (4) komposisi bentuk proporsional (5) kemandirian pada pertemuan awal dan pertemuan kedua yaitu belum berkembang.

8. Nizar Azmi

Indikator (1) keterampilan dengan menggunakan jari (2) keterampilan membuat bentuk (4) komposisi bentuk proporsional (5) kemampuan kemandirian pada pertemuan awal belum berkembang, meningkat pesat pada pertemuan kedua yaitu berkembang sesuai harapan, kecuali pada indikator (5) di pertemuan kedua menurun menjadi mulai berkembang. Sedangkan pada indikator (3) keterampilan membuat bentuk dengan rapi pada pertemuan pertama berkembang sesuai harapan, begitu pula dengan pertemuan kedua yaitu berkembang sesuai harapan.

9. Rendy Saputra

Perkembangan pertemuan awal dari lima indikator yang ada, Rendy pada indikator (1) keterampilan dengan menggunakan jari (2) keterampilan membuat bentuk (3) keterampilan membuat

bentuk dengan rapi (4) komposisi bentuk proporsional pada pertemuan awal belum berkembang. Di pertemuan kedua yang meningkat menjadi berkembang sesuai harapan terdapat pada indikator (2) (3) (4) kecuali indikator (1) Sedangkan pada indikator (5) kemampuan kemandirian pada pertemuan awal dan pertemuan kedua berkembang sesuai harapan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan melalui beberapa pertemuan di dalam kelas telah, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Bermain dengan plastisin dapat meningkatkan kreatifitas anak. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya hasil pengamatan peneliti di dalam kelas.
2. Kreatifitas sangatlah penting untuk anak. Karena fungsi dari kreatifitas sendiri ialah untuk mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak dalam mengekspresikan serta menghasilkan sesuatu yang baru. Jika potensi yang dimilikinya dikembangkan dengan baik maka anak akan dapat mewujudkan dan mengaktualisasikan dirinya menjadi manusia yang sejati.
3. Bermain plastisin merupakan media bermain anak dalam mengkoordinasikan jari-jari tangan, melenturkan otot-otot jari tangan, melatih keuletan, kesabaran, dan emosional anak dalam mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak. Pengembangan kreativitas anak diperoleh melalui kegiatan bermain dan belajar yang menyenangkan.

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 alternative untuk meningkatkan kreativitas anak.
 - b. Pembelajaran dengan adanya benda konkrit dapat mempermudah anak didik dalam mengawali imajinasinya untuk membuat suatu bentuk.
 - c. Hasil penelitian ini mampu mendeskripsikan kemampuan kreativitas anak melalui pembelajaran bermain plastisin atau dengan bahan alam yang lain yang ada di sekitar kita.
 - d. Bimbinglah dengan kasih sayang serta motivasi dengan sanjungan, dan hargai hasil karya anak dengan reward.
2. Saran untuk Sekolah

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

3. Saran untuk Orang Tua

Orang tua agar lebih memperhatikan lagi di setiap potensi yang dimiliki oleh anak. Tidak hanya potensi akademik semata tetapi juga pada potensi kreativitas dengan cara menstimulus diri. Termasuk diterapkan kegiatan kreativitas di rumah dengan suasana yang asyik dan 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 masih banyak kesalahan dan kekurangan ataupun kekeliruan dalam penulisan skripsi ini karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Penulis mengucapkan terimakasih banyak dan mohon maaf jika ada terjadi kesalahan pada penulisan karya ilmiah ini. 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

- Al-Qur'an dan Terjemah*, Bandung: Sygma Exagrafika, 2016
- B.E.F, Montalalu, *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.
- Dorothy Einon, *Permainan Kreatif untuk Anak-Anak*, Jakarta: Karisma Publishing Group, 2012.
- Fadlillah dan Lilif Mualifatu, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013
- Fakhriyani, Diana Vidya, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini", *Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Sains*, (Vol. 4 No. 2, 2016), hlm. 199.
- Hasan Maimunah, *Membangun Kreativitas Anak Secara Islami*, Yogyakarta: Bintang Cemerlang, 2021.
- Hurlock, Elizabeth B, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, 1979.
- Indira, *Kreasi Plastisin, Buah, Sayur, dan Kue*, Jakarta: Erlangga, 2009.
- Kaelan, *Pendidikan Pancasila*, Jogjakarta: Paradima, 2016
- Krisnawati Lilis, *Bermain Plastisin*, Klaten: Intan Pariwara, 2008.
- Luis Kurniati dan Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, Jakarta: Kencana, 2010.
- Masganti, Dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Muhonifah Leni, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Plastisin di RA Khoirul Ummah", *Jurnal Ilmiah PG PAUD*, (Vol. I No. I, 2013), hlm. 93.
- Mulyasa, *Standar Kompetensi Sertifikasi Guru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Munandar Utami, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2012

- Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2017
- Musbikin Imam, *Tumbuh Kembang Anak*, Jogjakarta: Flash Book, 2012
- Pertiwi Wahyu Dyana, “Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok”, *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, (Vol. 2 No. 23, 2013), hlm. 239.
- Purwanti Anik, *Efektifitas Playdog dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Siswa Kelompok A TK ABA Al-Amin Pasaranom Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo*, Magelang: Skripsi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
- Rosdiyana Sukmadinata, Nana Rosdiyana *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017
- Rosyidah Fatimatur Evi, Ali Mudlofir, *Desain Pembelajaran Inofatif (dari Teori ke Praktik)*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017.
- Rudiyanto Ahmad, *Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia Dini*, Lampung: Darussalam Press Lampung, 2018.
- Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Litera Media Group, 2008.
- Sujarwo Kartini, “Penggunaan Media Plastisin untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, (Vol. I No. 2, 2014), hlm. 201.
- Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti, 2005.
- Susanto Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Suyatno S, *Strategi Pendidikan*, Yogyakarta, Hikayat: 2018.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Depdiknas, 2003

Wahyudin Uyu dan Mubiar Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, Bandung: Refika Aditama, 2001.

<https://www.studilmu.com//blogs/detailpengetahuan-kreativitas-dancontohkreativitas>

LAMPIRAN FOTO

1. Foto Bangunan Fisik RA Safinatunnajah Kebumen



2. Kegiatan Pembelajaran Kreativitas Melalui Media Plastisin Dan Hasilnya







Lampiran I.

PEDOMAN OBSERVASI

Dalam pengamatan observasi yang dilakukan adalah mengamati kreativitas anak di Safinatunnajah Kebumen, meliputi:

A. Tujuan

Untuk memperoleh informasi dan data mengenai kreativitas anak

B. Aspek yang diamati

1. Alamat / lokasi sekolah
2. Lingkungan fisik sekolah pada umumnya
3. Ruang kelas
4. Sarana belajar
5. Sosial atau iklim kehidupan sehari-hari secara akademik ataupun sosial
6. Proses kegiatan belajar mengajar di kelas
7. Siapa saja yang berperan dalam proses belajar mengajar

Lampiran II

PEDOMAN WAWANCARA

Kepala Sekolah RA Safinatunnajah Kebumen

A. Tujuan

Untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan pembelajaran bermain dengan menggunakan media plastisin.

B. Pertanyaan panduan

Kepala Sekolah RA Safinatunnajah

1. Identitas diri

- a. Nama :
- b. Jabatan :
- c. Agama :
- d. Pekerjaan :
- e. Alamat :
- f. Pendidikan Terakhir :

Lampiran III

HASIL WAWANCARA

Narasumber

Nama : Elida Rifghana Noor, S.Pd.

Jabatan : Kepala Sekolah RA Safinatunnajah Kebumen

a. Bagaimana pendapat ibu tentang penerapan media plastisin?

Jawaban: Penerapan media plastisin ini sangat bagus, karena dapat meningkatkan kreativitas anak.

b. Bagaimana pendapat ibu mengenai penggunaan media plastisin di RA Safinatunnajah Kebumen?

Jawaban: Anak-anak sangat antusias mengikuti pembelajaran dengan metode plastisin, merasa bahagia, dan tidak merasa bosan. Karena dengan pembelajaran tersebut, anak bisa mengasah keterampilan yang ada pada diri anak dan mengembangkan kreativitasnya.

c. Apakah ada kekurangan dan kelebihan pada media pembelajaran ini?

Jawaban: Kekurangan dari pembelajaran tersebut adalah jika sudah digunakan berkali-kali menjadi kotor (warna menjadi gelap/hitam) oleh tangan ataupun debu. Adapun kelebihanannya adalah media plastisin ini dapat membantu guru dalam pembelajaran di sekolah apalagi untuk mengembangkan kreativitas anak.

d. Apakah sebelumnya Ibu sudah pernah menggunakan media plastisin?

Jawaban: Pernah satu kali, itupun masih menggunakan media tanah liat. Dan rasanya pembelajaran ini sangat kurang kondusif. Dan anak cepat merasa bosan, mungkin karena warnanya tidak menarik.

- e. Dengan adanya pembelajaran dengan menggunakan media plastisin, apakah ada peningkatan sejauh ini?

Jawaban: Ada. Anak-anak semakin berfikir kreatif dan sangat menikmati pembelajaran tersebut.

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Jaozauz Zahroh
2. Tempat & Tanggal Lahir : Kebumen, 5 Januari 1998
3. Alamat Rumah : Dukuh Kemiliran, Rt 02 Rw 03,
Bumirejo, Kec. Puring, Kab.
Kebumen
4. Nomor Handpone : 081717447187
5. E-mail : zahrohjaozauz005@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. TK Tarbiyatul Masyitoh Lulus Tahun 2004
 - b. SD N 2 Bumirejo Lulus Tahun 2010
 - c. MTs Darussa'adah Lulus Tahun 2013
 - d. MA Darussa'adah Lulus Tahun 2016
2. Pendidikan Non-Formal
 - a. Pondok Pesantren Darussa'adah Lulus Tahun 2016

Semarang, 25 April, 2022

Jaozauz Zahroh
NIM: 1703106042