



**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI
METODE BERMAIN PLASTISIN PADA KELOMPOK B
DI RA ISLAMIYAH PANCUR BATU**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Untuk Mencapai Gelar Sarjana S. I Dalam
Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

OLEH

ERNIWATI
NPM: 1710210024

Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**FAKULTAS AGAMA ISLAM DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI**

MEDAN

2021



**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI
METODE BERMAIN PLASTISIN PADA KELOMPOK B DI RA
ISLAMİYAH PANCUR BATU**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Untuk Mencapai Gelar Sarjana S. I Dalam
Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

OLEH

ERNIWATI

NPM/NIRM: 1710210024/ 017.21.1.22.1.2260

NIRM: 017.1.2.2.1.2260

Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I

Dr. Fuji Rahmadi P. SHI., MA.

Pembimbing II

Salma Rozana, M.Pd

Lampiran :

Hal : Pengajuan Munaqosah Skripsi atas nama ERNIWATI

Kepada Yth : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam & Humaniora UNPAB
Medan

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan terhadap skripsi mahasiswa atas nama ERNIWATI yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Plastisin" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqosahkan pada sidang munaqosah Fakultas Agama Islam & Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama dari Bapak kami ucapkan terima kasih.

وَالسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Medan, 23 September 2021

Pembimbing I



Dr. Fuji Rahmadi P, SNI., MA

Pembimbing II



Salma Rozana, S.Pd., M.Pd



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
FAKULTAS AGAMA ISLAM & HUMANIORA

Kampus I : Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Telp. (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
Kampus II : Jl. Timor No. 27 D, Medan (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
Kampus III : Jl. Ayahanda No. 10 C Medan (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
<http://www.pancabudi.ac.id> email: ilmufilsafat@pancabudi.ac.id ipai@pancabudi.ac.id ipiaud@pancabudi.ac.id

SURAT PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Plastisin" atas nama ERNIWATI dengan NPM 1710210024 telah di Munaqosyahkan dalam Sidang Munaqosyah Sarjana S1 Fakultas Agama Islam & Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan pada tanggal:

23 Agustus 2021 Masehi
6 Shafat 1443 H

Dan telah diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Agama Islam & Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

Panitia Pelaksana

Ketua Sidang / Penguji I

Bahtiar Siregar, S.P., M.Pd

Penguji II

Dr. Fuji Rahmadi P., SHL, MA.,

Penguji III

Salma Rozana, S.Pd., M.Pd

Penguji IV

Rita Nofianti, S.Pd., M.Pd

Penguji V

Manshuruddin, S.Pd.I., MA



Dr. Fuji Rahmadi P., SHL, MA., CIQaR., CIQnR

SURAT PERNYATAAN

Nama : ERNIWATI
NPM : 1710210024
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Berain Plastisin Pada Kelompok B Di RA Islamiyah Pancur Batu

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Saya tidak akan menuntut perbaikan nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) setelah ujian meja hijau.
2. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil karya orang lain (plagiat).
3. Memberikan izin kepada Fakultas/Universitas untuk menyimpan, mengalih media/formatkan, mendistribusikan dan mempublikasikan karya skripsi saya melalui internet atau media lain bagi kepentingan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya menerima konsekuensi apapun sesuai dengan aturan yang berlaku apabila dikemudian hari diketahui bahwa pernyataan ini tidak benar.

Medan, 11 Oktober 2021

Yang membuat pernyataan



ERNIWATI

1710210024



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI

FAKULTAS AGAMA ISLAM & HUMANIORA

Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Medan Fax. 061-8458077 PO.BOX : 1099 MEDAN

PROGRAM STUDI ILMU FILSAFAT	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI	(TERAKREDITASI)

PERMOHONAN JUDUL TESIS / SKRIPSI / TUGAS AKHIR*

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap	: ERNIWATI
Tempat/Tgl. Lahir	: PANCURBATU / 10 Februari 1972
Nomor Pokok Mahasiswa	: 1710210024
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Konentrasi	:
Nilai Kredit yang telah dicapai	: 136 SKS, IPK 3.82
Nomor Hp	: 085658567089
Pengajuan ini mengajukan judul sesuai bidang ilmu sebagai berikut	:

Judul

Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Plastisin pada Kelompok B di RA Islamiyah Pancur Batu

Diisi Oleh Dosen Jika Ada Perubahan Judul

Yang Tidak Perlu



Rektor I,

(Cahyo Pramono, S.E., M.M.)

Medan, 07 April 2021

Pemohon,

(Erniwati)

Tanggal : 27 April 2021

Disahkan oleh :
Dekan

(Dr. Fuji Rahmadi P., SH.I., MA)

Tanggal : 14 April 2021

Disetujui oleh:
Ka. Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

(Rahayu Dwi Utami, S.Pd., M.Pd)

Tanggal : 14 April 2021

Disetujui oleh :
Dosen Pembimbing I:

(Dr. Fuji Rahmadi P., SH.I., MA)

Tanggal : 27 April 2021

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing II:

(Salma Rozana, S.Pd., M.Pd)

No. Dokumen: FM-UPBM-18-02

Revisi: 0

Tgl. Eff: 22 Oktober 2018



**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
FAKULTAS AGAMA ISLAM & HUMANIORA**

Jl. Jend. Gatot Subroto Km. 4,5 Telp (061) 8455571
website : www.pancabudi.ac.id email: unpad@pancabudi.ac.id
Medan - Indonesia

Universitas : Universitas Pembangunan Panca Budi
Fakultas : AGAMA ISLAM & HUMANIORA
Dosen Pembimbing I : Dr. Fuji Rahmadi P., SH.I., MA
Dosen Pembimbing II :
Nama Mahasiswa : ERNIWATI
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Nomor Pokok Mahasiswa : 1710210024
Jenjang Pendidikan : S.I.
Judul Tugas Akhir/Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PLASTISIN PADA KELOMPOK B
DI RA ISLAMİYAH PAUCUR BATU.

TANGGAL	PEBAHASAN MATERI	PARAF	KETERANGAN
22-7-2020	Latar belakang masalah	zf	Perbaiki
24-8-2020	Daftar pustaka / BAB III	zf	Perbaiki
3-9-2020	Acc Proposal	zf	ACC
8-1-2021	Perbaiki Bab IV	zf	Perbaiki
20-4-2021	Acc Skripsi	zf	ACC

Medan, 07 April 2021

Diketahui/Disetujui oleh :
Dekan,

Dr. Fuji Rahmadi P., SH.I., MA



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
FAKULTAS AGAMA ISLAM & HUMANIORA

Jl. Jend. Gatot Subroto Km. 4,5 Telp (061) 8455571
 website : www.pancabudi.ac.id email: unpab@pancabudi.ac.id
 Medan - Indonesia

Universitas : Universitas Pembangunan Panca Budi
 Fakultas : AGAMA ISLAM & HUMANIORA
 Pembimbing I :
 Pembimbing II : Salma Rozana, S.Pd., M.Pd.
 Mahasiswa : ERNIWATI
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 NIM : 1710210024
 Pendidikan : SI
 Judul Akhir/Skripsi : UPAYA Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Plastisin Pada kelompok B di RA Islamiyah Pancur Batu

WAL	PEMBAHASAN MATERI	PARAF	KETERANGAN
2020	Perbaiki Bab I, II dan III	[Signature]	[Signature]
2020	Perbaiki Bab I dan daftar Pustaka.	[Signature]	[Signature]
2020	Perbaiki kata Pengantar	[Signature]	[Signature]
2020	Perbaiki BAB I	[Signature]	[Signature]
2020	Acc Proposal	[Signature]	✓
2021	Perbaiki Bab IV	[Signature]	Revisi
2021	Pembahasan Bab IV mohon dipertegas siklus I dan 2	[Signature]	Revisi
2021	Memperjelas Bab 4 dan 5	[Signature]	Revisi
2021	Acc sidang	[Signature]	[Signature]

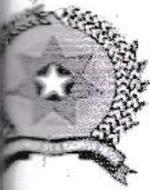
Medan, 03 April 2021

Diketahui/Disetujui oleh :

Dekan



Dr. Fajri Rahmadi P., SH.I., MA



YAYASAN PROF. DR. H. KADIRUN YAHYA
PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
Jl. Jend. Gatot Subroto KM. 4,5 Medan Sunggal, Kota Medan Kode Pos 20122

SURAT BEBAS PUSTAKA
NOMOR: 4471/PERP/BP/2021

Perpustakaan Universitas Pembangunan Panca Budi menerangkan bahwa berdasarkan data pengguna perpustakaan
saudarafi:

: ERNIWATI
: 1710210024
Semester : Akhir
: AGAMA ISLAM & HUMANIORA
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

annya terhitung sejak tanggal 28 Juni 2021, dinyatakan tidak memiliki tanggungan dan atau pinjaman buku sekaligus
terdaftar sebagai anggota Perpustakaan Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

Medan, 28 Juni 2021
Diketahui oleh,
Kepala Perpustakaan



Rahmad Budi Utomo, ST.,M.Kom

Dokumen: FM-PERPUS-06-01

msi : 01

Efektif : 04 Juni 2015

SURAT KETERANGAN PLAGIAT CHECKER

Dengan ini saya Ka.LPMU UNPAB menerangkan bahwa surat ini adalah bukti pengesahan dari LPMU sebagai pengesah proses plagiat checker Tugas Akhir/ Skripsi/Tesis selama masa pandemi *Covid-19* sesuai dengan edaran rektor Nomor : 7594/13/R/2020 Tentang Pemberitahuan Perpanjangan PBM Online.

Demikian disampaikan.

NB: Segala penyalahgunaan/pelanggaran atas surat ini akan di proses sesuai ketentuan yang berlaku UNPAB.



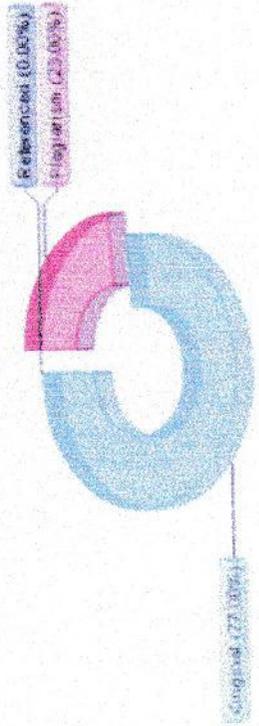
No. Dokumen : PM-UJMA-06-02	Revisi : 00	Tgl Eff : 23 Jan 2019
-----------------------------	-------------	-----------------------

- 1. Copy Paste
- 2. Rewrite
- 3. Check
- 4. Internet Check



Download Document body analysis

1. Paragraf 1



1. Download



1. Download

1. Download

Navigation bar with icons for home, search, and other functions.



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
FAKULTAS AGAMA ISLAM &
HUMANIORA

Kampus I : Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Telp. (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
Kampus II : Jl. Timor No. 27 D, Medan (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
Kampus III : Jl. Ayahanda No. 10 C, Medan (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
http://www.pancabudi.ac.id email:
ilmufilsafat@pancabudi.ac.idpai@pancabudi.ac.idpiaud@pancabudi.ac.id

FORM PENGESAHAN JILID LUX SKRIPSI

Setelah membaca dan memperhatikan isi dan sistematika penyusunan laporan penelitian/tugas akhir/skripsi mahasiswa atas nama:

Nama : Erniwati
NPM : 1710210024
Prodi : PIAUD
Judu : Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Plastisin

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat dibukukan (jilid lux) untuk diserahkan ke Universitas Pembangunan Panca Budi Medan (Perpustakaan dan Fakultas Agama Islam & Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan) sebagai persyaratan kelengkapan administrasi penerbitan ijazah Strata Satu (S1).

Diketahui Oleh,

Dosen Pembimbing I

Dr. Fuji Rahmadi P, SHI., MA

Dosen Pembimbing II

Salma Rozana, S.Pd., M.Pd

Ka. Prodi

Rahayu Dwi Utami, M.Pd



Dr. Fuji Rahmadi P., SHI., MA

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN PLASTISIN PADA KELOMPOK B DI RA ISLAMİYAH PANCUR BATU

Oleh
Erniwati
NPM: 1710210024

Penelitian ini bertujuan untuk Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain plastisin pada anak kelompok B di RA Islamiyah Kecamatan Pancur Batu. Kreativitas Metode Bermain Plastisin yang di tingkatkan antara lain *originalitas, fleksibilitas, fluency dan elaborasi*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action reseach*) yang bersifat kolaboratif. Dengan penelitian yang digunakan MC Tanggart (dalam Suharsimi Arikunto) melalui empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian tindakan kelas berjumlah 15 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Objek penelitian adalah kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode bermain plastisin. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembaran observasi dan dokumentasi.

Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptip. Kriteria keberhasilan meningkatkan kreativitas metode bermain dengan plastisin minimal mencapai 75%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kreativitas Anak Usia Dini melalui metode dengan menggunakan plastisin pada kelompok B di RA Islamiyah Pancur Batu. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi dimana pada kondisi awal hanya mencapai 27%, meningkat pada siklus pertama 40%, dan siklus ke dua mencapai 60%, meningkat menjadi 80%.. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media plastisin dapat meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini Melalui metode bermain plastisin pada kelompok B di RA Islamiyah Pancur Batu.

Kata kunci: Kreatifitas, Metode Bermain, Plastisin.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B . Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Defenisi Operasional	9
BAB II LANDASAN TEORITIK	
A. Kreativitas	11
1. Pengertian Kereativitas	11
2. Tujuan pengembangan kreativitas.....	12
3. Tahap-tahap Perkembangan Kreativitas	13
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas.....	15
5. Ciri-ciri Kreativitas	15
6. Metode Pengembangan Kreativitas.....	17

B. Anak Usia Dini.....	19
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	19
2. Pendidikan Anak Usia Dini.....	20
3. Karakteristik Anak Usia Dini.....	21
4. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini.....	21
C. Metode Bermain Plastisin.....	23
1. Pengertian Metode Bermain Plastisin	23
1.1 Langkah-langkah Dalam Metode BermainPlastisin	24
1.2 Kelebihan Metode Bermain Plastisin.....	25
1.3. Kekurangan Metode Bermain Plastisin.....	26
D. Mengenal Plastisin	26
1. Jenis-jenis Plastisin	27
2. Manfaat Bermain Plastisin.....	29
3. Hubungan antara Kreativitas dengan Media Plastisin	31
E. Hipotesis Tindakan	32
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	33
1. Lokasi Penelitian	33
2. Waktu Penelitian	33
B. Setting Penelitian.....	33
C. Desain /Rancangan Tindakan Penelitian	34
D. Indikator Pencapaian	37

E. Instrumen yang digunakan.....	37
F. Teknik Pengumpulan Data	38
1. Observasi	38
2. Dokumentasi.....	39
G. Teknik Analisis Data.....	40
Prosedur Penelitian.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian	45
1. Profil RA-Islamiyah Pancur Batu.....	45
2. Deskripsi Hasil Penelitian	48
3. Siklus I.....	49
Siklus II.....	60
Refleksi Tindakan Siklus II	66
B. Pembahasan	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	
	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Indikator keterampilan motorik halus	5
Tabel 2. Instrumen Lembar Observasi Kreativitas Metode Bermain Plastisin.	7
Tabel 3. Instrumen Lembar Observasi Kreativitas Metode Bermain Plastisin	39
Tabel 4. Tenaga pendidik RA-Islamiah Pancur Batu tahun ajaran 2020/2021	47
Tabel 5. Peserta didik RA-Islamiah Pancur Batu Tahun ajaran 2020/2021	47
Tabel 6. Jumlah inventaris RA Islamiah	47
Tabel 7. Permainan in the door RA Islamiah	48
Tabel 8. Permainan Out door RA Islamiah	48
Tabel 9. Hasil Peningkatan Kreativitas siklus I pert. 1	53
Tabel 10. Hasil Peningkatan kreativitas siklus I pert. 2	58
Tabel 11. Hasil Persentase Siklus I Pertemuan 1 dan 2	58
Tabel 12. Hasil peningkatan Kreativitas Siklus II Pert. 1	63
Tabel 13. Hasil Peningkatan kreativitas Siklus II pert. 2	67
Tabel 14. Hasil Persentase Siklus II pertemuan 1 dan 2	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Siklus	34
------------	--------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 surat izin peneliti	
Lampiran 2 surat dari kampus.....	
Lampiran 3 Penelitian	
Lampiran 4 Dokumentasi Siklus 1	
Lampiran 5 Dokumentasi Siklus 2.....	
Lampiran 6 Program semester	
Lampiran 7 Pengembangan tema.....	
Lampiran 8 RPPM.....	
Lampiran 9 Peta Konsep	
Lampiran 10 RPPH	
Lampiran 11 RPPH	
Lampiran 12 RPPM.....	
Lampiran 13 Peta Konsep	
Lampiran 14 RPPH	
Lampiran 15 RPPH	
Lampiran 16 Penilaian Kriteria Observasi.....	

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur kepada Allah SWT yang memberikan, rahmat, hidayah, serta karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan baik dan tepat pada waktunya. Tidak lupa juga shalawat dan salam dilimpahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, dan keluarganya serta sahabatnya dan juga keluarga besar Harapan Bangsa Gemilang sampai akhir zaman.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat wajib untuk menempuh gelar Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang harus diselesaikan oleh setiap mahasiswa. Oleh karena itu, penulis selaku mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Panca Budi Medan dengan keputusan final mengajukan skripsi ini.

Sebagai rasa syukur karena telah selesainya skripsi dengan judul tentang “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Kelompok B Di RA Islamiyah Pancur Batu” penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada orang-orang yang membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini di antaranya:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Isa Indrawan, S.E., MM, Sebagai Rektor Universitas Pembangunan Panca Budi.
2. Bapak Dr. Fuji Rahmadi P,SH.I., MA Sebagai Dekan Fakultas Agama Islam dan Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi
3. Ibu Rahayu Dwi Utami, S.Pd., M.Pd. sebagai Ka. Prodi PAUD Universitas Pembangunan Panca Budi.

4. Bapak Dr. Fuji Rahmadi P., SH,I.,MA., sebagai Pembimbing I yang telah sabar membimbing saya dan memotivasi saya dalam menyusun skripsi.
5. Ibu Salma Rozana, S.Pd., M.Pd, sebagai Pembimbing II yang telah membimbing saya dengan sabar dan memotivasi saya dalam menyusun skripsi.
6. Bapak/Ibu Dosen dan seluruh Staff Fakultas Agama Islam & Humaniora yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Kepada seluruh Civitas Akademika yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi.
8. Kepada yayasan Pendidikan RA Islamiyah Pancur Batu pak Syawaluddin sefa dan kepala sekolah ibu Irma yanti S.si yang telah membantu saya dalam menyelesaikan pembuatan skripsi.
9. Guru-guru Staf Pengajar Ibu Nurhayati Nasution dan Ibu Susi Budiarti yang membantu saya dalam penyelesaian skripsi.
10. Abangnda Suwardi yang sayangi yang selalu memberi saya semangat begitu juga kakanda ipar saya Gusnimar, keponakan saya Aslim dan Azizah turut membantu dan mensupport saya dalam pembuatan skripsi.
11. Teman-teman seangkatan yang telah banyak membantu saya dalam pembuatan skripsi.

Akhirnya kepada semua pihak yang telah berpartisipasi saya ucapkan banyak terima kasih semoga kebaikan kita semua dibalas oleh Allah SWT. Aamiin.

Wassalam
Medan, Desember 2020

ERNIWATI
NPM: 1710210024

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu jenjang pendidikan yang merupakan perhatian dari pemerintah adalah pendidikan anak usia dini yang meliputi satuan pendidikan Raudatul Athfal (RA), Taman Kanak-kanak (TK), Bustanul Athfal (BA) Kelompok Bermain (KB) dan sebagainya. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 137 tahun 2018 BAB I Pasal I butir 10 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia lahir sampai 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk mencapai perkembangan dan pertumbuhan pendidikan anak.¹

Anak usia dini adalah anak yang dilahirkan dalam keadaan fitrah (suci) dimana anak usia dini masih lugu atau belum tahu membedakan antara yang baik dan yang buruk. Anak yang baru dilahirkan anak cepat menyimpan banyak berbagai hal dalam memorinya baik dari pendengaran ataupun penglihatan maka orang tuanyalah yang menjadikan anak tersebut menjadi anak yang baik atau tidak baik. Dalam hadis : Abu Hurairah radiallaahu anhu, Nabi Muhammad bersabda:

¹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, 2014, hal 3

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يمجَّسَانِهِ

Artinya: "Setiap anak setiap anak dilahirkan atas fitrahnya, maka orang tuanya yang menjadikan dirinya beragama Yahudi, Nasrani, atau Majusi".²
(R. Muslim)

Berdasarkan hadits diatas bahwa anak dilahirkan dalam keadaan fitrah terutama pihak yang terdekat yang mendidik anak menjadi utama dalam keluarga, dan masyarakat maupun pemerintah. Pendidikan tidak terlepas dari pentingnya peranan orang tua dalam mendidik anak dilingkungan keluarga terdapat dalam surah At-tahrim ayat 6:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dari apineraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan". (Q.S. At-Tahrim/22:6)³

Berdasarkan ayat di atas pendidikan yang perlu diterapkan oleh orang tua dilingkungan keluarga adalah membentuk tingkah laku atau kepribadian anak sesuai usianya. Langkah pemerintah dalam pendidikan terdapat dalam UU. No. 57 tahun 2021 tentang Sisdiknas pasal 1 BAB 1 yang bunyinya: "Pendidikan Anak Usia Dini

² Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Jogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005, hal 88

³ Departemen Agama Republik Indonesia, *Alqur`an Terjemahan*, Bandung: Cv Darus Sunnah, 2015, hal 560.

adalah pendidikan anak yang dilakukan oleh orang tua mulai dari dalam keluarga yaitu usia 0-6 tahun yang dilakukan dengan pendidikan agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, untuk rohani dan dengan cukup gizi untuk membantu pertumbuhan jasmani agar anak siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya. Atas dasar ini disimpulkan bahwa untuk menciptakan generasi yang cerdas dan berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak dini dan satu-satunya cara untuk memulainya adalah dengan menyelenggarakan lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD).

Dari bidang pengembangan tersebut tujuannya antara lain meningkatkan kreativitas anak, meningkatkan kreativitas sangatlah penting dalam kehidupan anak didik dan secara tidak langsung dapat meningkatkan prestasi belajar anak didik ditingkat pendidikan selanjutnya.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 57 tahun 2021 pelaksanaan pembelajaran pasal 10 ayat 2 diselenggarakan suasana belajar yang aktif, membangun, menyenangkan, memotivasi anak didik memberikan ruang proses pembelajaran, kreativitas, kemandirian, sesuai dengan bakat, kesukaan dan perkembangan fisik anak didik.⁴

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 57 dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran Anak Usia Dini adalah memberikan kesempatan penuh kepada peserta didik untuk memenuhi kebutuhan berekspresi,

⁴ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 57, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, 2021 hal 3-4.

berimajinasi, berkeaktivitas, dengan berbagai cara dan media seperti: krayon, pensil, origami, gunting, bahan bekas dan plastisin. Sehingga perkembangan anak dapat terangsang dan anak dapat menciptakan sesuatu yang diinginkan.

Salah satu perkembangan yang penting untuk ditingkatkan pada anak usia dini adalah perkembangan motorik halus, perkembangan ini merupakan unsur pengembangan dan pengendalian gerak tubuh dengan kematangan saraf dan otot. Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal apabila mendapatkan stimulasi yang tepat. Difase ini anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan mental dan motorik halusnya dalam berkeaktivitas. Perkembangan gerak motorik halus juga berpengaruh terhadap penyesuaian diri anak dalam berkeaktivitas untuk mentransfer secara tidak langsung ide yang mereka dapat dari imajinasinya ketika anak dalam bermain.

Sebagian besar lembaga pendidikan selalu mengutamakan kecerdasan intelektual/IQ saja pada hal keaktivitas penting, sebab keaktivitas sama-sama berperan dalam prestasi belajar. Keaktivitas sangat dibutuhkan karena banyak permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepahaman dalam mencari permasalahan yang sebenarnya.

Dalam pembelajaran seorang guru hendaknya memahami metode pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak didik agar anak didik dapat merespon pembelajaran yang ditransfer guru keanak didik. Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktivitas anak adalah salah satunya metode bermain plastisin. Metode bermain plastisin adalah kegiatan atau kebutuhan yang

sangat dibutuhkan bagi anak akan tercapai proses pembelajaran baik secara sadar atau tidak sadar akan belajar banyak hal yang pada akhirnya dapat tercapai apa yang pernah diajarkan. Dengan pengelolaan sarana bermain kita dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan bagi anak didik, selain itu pengelolaan tersebut dapat memberi kesempatan kepada anak untuk membiasakan berperilaku disiplin, bertanggung jawab, dapat membangkitkan, imajinasi, serta mengembangkan kreativitas anak. Adapun kegiatan-kegiatan dalam bermain plastisin adalah kegiatan memijit memiling, meremas dan membentuk plastisin. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no 137 mengatakan tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak saat bermain plastisin salah satunya mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengepresikan diri dalam berbagai bentuk.⁵

Berdasarkan Permendikbud di atas perkembangan motorik halus anak merupakan kelenturan jari anak dalam memainkan dan membentuk berbagai bentuk sesuai dengan ide yang diungkapkan anak melalui imajinasinya. Terdapat dalam tabel berikut:

Tabel I
Indikator keterampilan motorik halus.

Item	Indikator
1	Membentuk plastisin
2	Kemampuan menggunakan jari
3	Kesesuaian warna & bentuk
4	Mengenal bentuk yang dibuat

⁵Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No137, *Op.Cit*, hal 5.

Maka dari itu dengan menggunakan metode bermain plastisin pembelajaran akan meningkat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, sehingga anak tidak merasa jenuh.

Namun permasalahan yang dihadapi sekarang berdasarkan observasi di RA Islamiyah Pancur Batu, anak masih menunjukkan keterlambatan dalam kreativitas motorik halus, yang ditandai kurangnya kreativitas peserta didik dalam menggunakan jari-jari tangan dalam membentuk plastisin. Berkaitan dengan uraian di atas peneliti melakukan observasi dengan salah satu kelas di ruang kelas Abu Bakar sebanyak 15 anak di RA Islamiyah Pancur Batu, keterampilan motorik halus anak belum berkembang dengan optimal, ada beberapa anak masih kesulitan cara membentuk bulatan yang diberikan contoh oleh guru.

Kasus di atas mengidentifikasi bahwa anak kelas Abu Bakar mengalami kesulitan dalam pengembangan kreativitas, dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti pengembangan kreativitas kurang dikembangkan. Disini peneliti berinisiatif supaya pembelajaran nampak berpotensi dan termotivasi untuk pembelajaran di RA Islamiyah Pancur Batu peneliti memberikan bahan media berupa plastisin yang terbuat dari tepung dan pewarna.

Adapun hasil observasi kreativitas anak pada saat observasi prasiklus adalah sebagai berikut

Tabel 2. Hasil prasiklus kreatifitas metode bermain plastisin pada kel. B di RA Islamiyah Pancur Batu

No	Nama anak	Kegiatan Teknik Penilaian															
		Membentuk plastisin				Komampuan menggunakan jari.				Kesesuaian warna bentuk				Mengenal bentuk yang dibuat.			
		BB	MB	BS H	BS B	BB	MB	BS H	BS B	BB	MB	BS H	BS B	BB	MB	BS H	BS B
1	Basyasya		✓			✓					✓						
2	Citra	✓					✓					✓			✓		
3	Resya	✓				✓					✓			✓			
4	Denisa			✓			✓			✓						✓	
5	Nabila	✓				✓					✓				✓		
6	Naomi	✓		✓				✓		✓				✓			
7	Nurmehesa						✓					✓		✓			
8	Amar	✓				✓				✓				✓			
9	Arif			✓				✓			✓			✓			
10	Juna	✓				✓				✓					✓		
11	Hanif	✓				✓					✓			✓			
12	Virza	✓					✓				✓			✓			
13	Naufal	✓						✓			✓					✓	
14	Raditia	✓				✓				✓					✓		
15	Zidan		✓				✓				✓					✓	

Keterangan:

BB= Belum Berkembang

MB= Mulai Berkembang

BSH= Berkembang Sesuai Harapan

BSB= Berkembang Sangat Baik

Adapun hasil prasiklus membentuk plastisin menunjukkan bahwa kreatifitas anak masih sangat rendah, hal ini tampak adanya 11 anak dari 15 anak masih Belum Berkembang (BB). Setelah melihat fenomena diatas, dan berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti merasa perlu menjadikan masalah ini menjadi suatu penelitian ilmiah untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Plastisin pada kelompok B di RA Islamiyah Pancur Batu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah metode bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas di RA Islamiyah Pancur Batu.”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Apakah metode bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas di RA Islamiyah Pancur Batu.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini sangat penting bagi guru, anak maupun penulis. Adapun manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis :

Penelitian ini berguna sebagai ladang ilmu pengetahuan mengenai salah satu cara meningkatkan kreativitas motorik halus pada Anak Usia Dini yang mana salah satunya melalui kegiatan bermain plastisin.

2. Secara Praktis

a. Bagi anak didik

Untuk meningkatkan kreativitas anak didik melalui bermain plastisin dan menambah kelenturan tangan dan kejelian mata untuk bermain.

b. Bagi guru

Untuk membantu guru dalam mengembangkan, menstimulus, dan meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain plastisin.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini semoga dapat diaplikasikan dan dikembangkan oleh sekolah.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan yang berkaitan dengan peningkatan kreativitas anak.

E. Defenisi Operasional

Defenisi operasional pada penelitian ini adalah bertujuan untuk membatasi dari kemungkinan meluasnya pengertian dan pemahaman terhadap permasalahan yang akan diselesaikan dan teori yang akan dikaji. Adapun defenisi operasi penelitian ini adalah:

1. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi kehidupan sehari-hari. Kreativitas merupakan kemampuan individu yang dapat diamati melalui proses berpikir anak dengan motorik halus.

2. Bermain Plastisin

Bermain Plastisin adalah suatu perasaan ungkapan seseorang dengan cara spontan untuk melakukan suatu kegiatan tanpa paksaan dan senang hati melakukannya.

Plastisin adalah suatu benda yang halus dan lembut yang terbuat dari tanah, lilin dan tepung yang bisa dibentuk dengan berbagai bentuk macam benda.

BAB II

LANDASAN TEORITIK

A. Kreativitas

1. Pengertian Kereativitas

Dilihat dalam kehidupan sehari-hari, pengembangan kreativitas sangatlah penting, banyak permasalahan serta tantangan hidup menuntut kemampuan secara kreatif dan kesanggupan dalam mencari pemecahan masalah. Kreativitas yang berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang baik yaitu keterampilan dalam mengenali pemecahan masalah. Ungkapan hati atau pemikiran dalam penemuan yang mendatangkan hasil yang belum pernah diciptakan oleh orang lain yang merupakan hasil pemikiran sendiri yang merupakan karya yang terbaru.⁶

Berdasarkan pendapat di atas bahwa sesuatu yang mendatangkan ungkapan hati atau pemikiran atau penemuan yang belum pernah diciptakan oleh orang lain yang merupakan hasil pemikiran yang baru dihasilkan karyanya sendiri yang menguntungkan dirinya dan orang lain. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya. Kreativitas adalah kemampuan untuk berangan-angan, misalnya anak berangan-angan merayakan hari ulang tahunnya maka dengan sendirinya pikiran yang terbayang adalah roti ulang

⁶ Suryo Subroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009, hal 220.

tahun cantik.⁷Berdasarkan teori sumber di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu yang baru sesuai imajinasi atau angan-angannya.

2. Tujuan pengembangan kreativitas

Menurut Munandar bahwa kemampuan belajar siswa jadi lebih baik jika kemampuan kreativitasnya juga ikut dicarikan jalan keluar. Pada dasarnya semua siswa memiliki kreatif dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup jadi antusias dan bermanfaat. Kesadaran akan kemampuan hasil karyanya harus dilatih untuk meningkatkan keberhasilan siswa demi masa depan yang cerah.⁸

Berdasarkan pendapat di atas bahwa pada dasarnya siswa memiliki kelebihan dalam dirinya terutama memiliki IQ tinggi hasilnya sama bagusnya dengan siswa yang memiliki kreatif tinggi. Yang mempunyai nilai kreatif dalam bidang pembelajaran yang dikuasai anak didik. Ibarat pepatah tiada rotan akarpun jadi, maksudnya tiada IQ tinggi tapi punya kelebihan tinggi akan sama manfaatnya.

Adapun kreativitas dapat memunculkan pertemuan baru dalam berbagai bidang ilmu dan bidang usaha manusia, yang dapat bermanfaat untuk kehidupan manusia dimasa yang akan datang. Untuk menggali kreativitas akan mejadikan anak percaya diri, mengurangi rasa takut salah, serta rendah diri. Berkembangnya kemampuan siswa harus timbul percaya diri dan hilangnya rasa rendah diri maka

⁷ Nursisto, *Kreativitas dan Keberbakatan* , Jakarta: Gramedia Pustaka, 1999, hal 6

⁸ Munandar U, *Kiat Menggali Kreativitas*, Jogyakarta: Mitra Gama Widya, 1999, hal 37.

siswa akan jadi termotivasi.⁹ Berdasarkan pendapat diatas siswa lebih termotivasi mengikuti semua pelajaran di sekolah dengan tujuan dan fungsi pengembangan kreativitas sebagaimana yang telah dipaparkan di atas maka ruang lingkup dalam pengembangan kreativitas harus ada pada pendidikan anak usia dini.

Tujuan pengembangan kreativitas anak usia dini adalah untuk menanamkan rasa percaya diri pada anak sehingga anak tidak merasa canggung atau takut salah dalam melakukan kegiatan.

3. Tahap-tahap Perkembangan Kreativitas

Menurut Munandar teori Wallas yang dikemukakan pada tahun 1926 dalam bukunya "*The Art Of Thought*" piirto, yang menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu: (1) Persiapan, (2) inkubasi, (3) iluminasi, (4) Vertivikasi.¹⁰

Pada tahap pertama, seseorang mempersiapkan diri untuk membahas masalah dengan belajar berpendapat, mencari tanggapan, bertanya kepada orang lain, dan sebagainya. Pada tahap kedua, kegiatan mencari dan merangkum data/pesan tidak dilanjutkan. Tahap inkubasi adalah tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar tetapi 'perkembangannya' dalam alam pra sadar. Tahap iluminasi adalah tahap timbulnya timbulnya dorongan untuk berpikir

⁹ Nursisto, *Loc.Cit*, hal 6-7.

¹⁰ Munandar U, *Op.Cit*, hal 59.

atau gagasan baru, beserta proses-proses perilaku yang mengawali dan mengikuti munculnya ide atau gagasan baru. Tahap verifikasi atau evaluasi adalah tahap dimana ide atau hasil daya cipta baru tersebut harus diuji terhadap kenyataan. Disini diperlukan pemikiran merespon dan batas yang terjadi. Dengan kata lain, proses perubahan (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses penggabungan (pemikiran merespon).

Menurut kurikulum standar kompetensi pendidikan anak usia dini terdapat tahap perkembangan kreativitas yang tertuang dalam indikator dari aspek fisik motorik halus:

- a. Mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi
- b. Meronce
- c. Mengisi *colase*
- d. Membuat bentuk dari media plastisin, *Play doug*
- e. Menggunting
- f. Menebalkan gambar¹¹

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa pengembangan kreativitas anak memiliki tahap-tahap tertentu sesuai dengan tingkat kematangan atau perkembangan kemampuan anak usia dini.

¹¹ Departemen Pendidikan Nasional Kurikulum 2004, *Standard Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak RA*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2004, hal 6-7.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas meliputi: daya imajinasi (daya fikir) rasa ingin tahu dan erisinalitas (kemampuan untuk 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 sangat penting.

Kreativitas perlu dicari/dilatih oleh pendidik dan orang tua, setiap anak pada dasarnya memiliki potensi kretivitasnya. Oleh karena itu pendidikan atau orang tua bisa meningkatkan kreativitas dengan melakukan pengamatan dan penilaian secara terus menerus dan berkesinambungan sebagai alat pemantau keefektifan kemampuan berkreativitas.

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/menggali potensi anak yang masih tersembunyi, dan mengembangkan yang sudah muncul dalam bermain sampai anak merasa senang melakukan semua kegiatan.

5. Ciri-ciri Kreativitas

Anak yang kreatif ciri-cirinya yaitu kaya akan inisiatif, rasa ingin tahu yang besar, tertarik pada kegiatan/tugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani

mengambil resiko, tidak mudah putus asa, percaya diri, menghargai keindahan, mampu berbuat atau berkarya, menghargai diri sendiri dan orang lain.¹² Berdasarkan pendapat para ahli bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal secara mudah melalui pengamatan.

Sedangkan ciri anak yang dapat mendukung kreativitas kedalam dua bagian yaitu: ciri bakat (*aptitude Trait*) dan ciri non bakat (*non-aptitude Trait*). Ciri-ciri yang berupa bakat/*aptitude trait* pada kreativitas (sikap kreatif) seperti kelancaran, kelenturan, keluasaan/fleksibilitas, dan orisialitas dalam berfikir, ciri-ciri bakat/*aptitude* sikap kreatif yang dimiliki seorang anak agar dapat berkembang optimal. Selain ciri bakat/*aptitude*, sikap kreatif perlu didukung oleh kematangan pribadi. Beberapa karakteristik pribadi yang sudah teruji dalam penelitian/kajian ilmiah, memiliki pengaruh signifikan terhadap kreatifitas adalah rasa ciri non *aptitude* antara lain: percaya diri, keuletan/daya juang yang tinggi, apresiasi estetik, serta kemandirian.¹³

Berdasarkan pendapat para ahli tentang ciri-ciri bakat atau kelancaran, kelenturan, keluwesan fleksibilitas dan originalitas dapat menunjukkan kreativitas anak telah terjalin semenjak anak lahir hingga umur 6 tahun. Anak yang kreatif adalah selalu memiliki kemauan untuk berbuat dan berubah ke arah yang lebih baik, memiliki kemandirian, ulet dan punya daya juang yang tinggi.

¹² Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, Jakarta:Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Perguruan Tinggi, 2005, hal 50.

¹³ Munandar U, *Op. Cit*, hal 12.

6. Metode Pengembangan Kreativitas

Kreativitas bukanlah sesuatu yang mandiri atau berdiri sendiri, atau bukanlah semata-mata kelebihan yang dimiliki seseorang. Lebih dari itu kreativitas merupakan hasil kerja usaha seseorang. Kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan. Lebih dari itu kreativitas merupakan bagian dari buah usaha seseorang. Kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan dan ketika seseorang mempunyai gagasan tersendiri.¹⁴

Berdasarkan pendapat di atas kreativitas merupakan seni ketika seseorang mempunyai gagasan atau hasil pemikiran. Sedangkan anak yang cerdas lebih mengandung pengertian sebagai anak yang memiliki intelegensi dan kecerdasan yang tinggi. Pendidik hendaknya melihat kreativitas anak didik sedini mungkin agar dapat dikembangkan dengan bimbingan dan penyuluhan sesuai dengan kreativitas anak didik masing-masing. Jika tidak dikembangkan maka kreativitas yang ada akan hilang dan anak didik menjadi biasa saja, karena kreativitas terhambat dan tidak terwujud.

Menurut Santoso Tanadi beberapa waktu terakhir, sedang dikembangkan pendekatan *Beyond Centers and Circles Time* (BCCT) atau pendekatan Centra dan lingkaran dalam proses mendidik anak usia dini dalam pendidikan TK dikenal dengan Area. Lewat pendekatan ini anak diberi kesempatan untuk bermain secara aktif dan

¹⁴ Nursisto, *Op.Cit*, hal 21.

kreatif disentra-sentra pembelajaran yang tersedia guna mengembangkan dirinya seoptimal mungkin sesuai dengan potensi dan minat masing-masing.¹⁵

Berdasarkan pendapat di atas untuk memaksimalkan kreativitas seseorang, dapat dicapai melalui beberapa tindakan nyata. Daya kreasi dapat dilakukan dengan beberapa cara antara lain aktif berapresiasi, gemar merenung, tanggap terhadap kejadian sekeliling, sering berinisiatif, berpikir dengan baik, banyak membaca dan menulis.

Kreativitas melibatkan proses berpikir secara berbeda. Sedangkan Pames mengungkapkan bahwa kemampuan kreatif dapat dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam.

- a. *Fluency* (kelancaran) yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- b. *Flexibility* (keluwesan) yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide diluar kategori yang bisa.
- c. *Originalty* (keaslian) yaitu kemampuan memberikan respon yang unik.
- d. *Elaboration* (keterperincian) yaitu kemampuan menyatakan ide menjadi kenyataan.
- e. *Sensitivity* (kepekaan) yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap situasi.¹⁶

¹⁵ Santoso Tanadi, *Seni dan Kreativitas Manusia Tiada Batas*, Jakarta: Duta Press, 2009, hal 10.

¹⁶ Nursito, *Op.Cit*, hal 9.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa kreativitas merupakan suatu usaha untuk mengemukakan hasil pemikiran yang diakibatkan oleh kejadian yang sedang berlaku memerlukan pemecahan masalah.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no 57 pada kurikulum berbasis kompetensi (KBK) 2011 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. Beberapa pendapat di atas memberikan pemahaman bahwa upaya pengembangan kreativitas anak adalah melatih anak untuk aktif berapresiasi, seperti kegiatan bermain bongkar pasang, puzzle, menyusun balok dan menggambar yang juga terdapat dalam kurikulum KTSP tentang pengembangan kreativitas anak usia dini.¹⁷ Fungsi pengembangan kreativitas anak adalah mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak dalam mengekspresikan dan menghasilkan sesuatu yang baru.

Berdasarkan kurikulum KTSP tentang pengembangan kreativitas membiasakan anak ikut serta dalam kegiatan yang menunjukkan hasil karya anak itu sendiri dalam kesehariannya.

B. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik yang khas dan tidak sama

¹⁷ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 57, *Op.Cit*, hal 6.

dengan orang dewasa seutuhnya. Menurut Mansur anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat perkembangan dan pertumbuhan dan perkembangannya.¹⁸ Berdasarkan pendapat para ahli anak usia dini berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang khusus pada masa ini masa emas yaitu anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Syafaruddin pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian dorongan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih tinggi.¹⁹

Berdasarkan pendapat diatas pada dasarnya perkembangan pendidikan usia dini tumbuh dengan pesat, baik secara kuantitas maupun kualitas. Pendidikan anak usia dini tidak hanya terbatas pada taman kanak-kanak (TK) sebagai pendidikan pra sekolah formal, tetapi mencakup kegiatan lainnya, seperti kelompok bermain, tempat penitipan anak dan sebagainya.

¹⁸ Mansur, *Loc. Cit*, hal 88.

¹⁹ Syafaruddin, *Bahan Ajar PLPG RA*, Medan: Departemen Agama, 2015, hal 19.

3. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas baik secara fisik, sosial moral dan sebagainya. Menurut Siti Aisyah karakteristik anak usia dini antara lain:

- a. Memiliki ingin rasa tahu yang cukup besar.
- b. Mempunyai pribadi yang unik.
- c. Suka berfantasi dan berimajinasi.
- d. Masa paling berpotensi untuk belajar
- e. Menunjukkan sikap egosentris.
- f. Sebagai makhluk sosial
- g. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.²⁰

Berdasarkan pendapat daripada ahli karakteristik anak usia dini masa anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik.

4. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Menurut Sujiono tujuan Pendidikan anak usia secara khusus adalah:

²⁰ Siti Aisyah dkk, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2007, hal 14-19.

- a. Melakukan ibadah, mengenal dan percaya akan ciptaan Tuhan dan mencintai sesama.
- b. Mengelola keterampilan tubuh termasuk gerakan-gerakan yang mengontrol gerakan tubuh, gerakan halus, gerakan kasar, serta menerima rangsangan sensorik.
- c. Menggunakan bahasa untuk pemahaman berbahasa dan dapat berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat berpikir dan belajar.
- d. Berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
- e. Mengetahui lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar, kontrol diri dan rasa memiliki.
- f. Memiliki kepekaan terhadap irama, nada, birama, berbagai bunyi, bertepuk tangan serta menghargai hasil karya yang kreatif.²¹

Berdasarkan tujuan anak usia dini membentuk anak yang berkualitas yaitu anak yang berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan dimasa dewasa.

Fungsi pendidikan anak usia dini menurut Sujiono sebagai berikut:

- a. Mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahapan perkembangannya.

²¹ Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks, 2009, hal 42.

- b. Mengenalkan anak dengan dengan lingkungan sekitarnya.
- c. Mengembangkan nilai-nilai kebudayaan terhadap individu anak.
- d. Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak.
- e. Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.
- f. Memberikan kebebasan bermain pada anak
- g. Memberikan ekspresi kebebasan berpendapat
- h. Penyiapan bahan perumusan kebijakan dibidang pendidikan anak usia dini: penyiapan bahan perumusan standar, kriteria, pedoman dan prosedur bidang pendidikan anak usia dini, pemberian bimbingan teknis dan evaluasi bidang pendidikan anak usia dini, pelaksanaan pemberdayaan peran serta masyarakat bidang pendidikan anak usia dini dan pelaksanaan urusan ketatausahaan direktorat.²²

Berdasarkan fungsi anak, usia dini adalah pendidikan yang terencana pada anak merupakan investasi jangka panjang yang dapat menguntungkan pada setiap rentang perkembangan selanjutnya.

C. Metode Bermain Plastisin

1. Pengertian Metode Bermain Plastisin

Metode bermain plastisin adalah seperangkat cara digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan ilmu dan atau transfer ilmu kepada anak didiknya yang berlangsung dalam proses belajar dan mengajar atau proses pembelajaran dengan

²² Sujiono, *Ibid*, hal 46.

menggunakan plastisin sebagai medianya.²³Berdasarkan pendapat di atas dalam kegiatan belajar dan mengajar, sangat penting bagi seorang guru untuk mempunyai berbagai metode. Ia harus mempunyai wawasan yang luas tentang bagaimana manakah kegiatan belajar mengajar itu terjadi, dan langkah-langkah apakah yang harus ia tempuh dalam kegiatan tersebut. Jika seorang guru tidak mempunyai metode dalam mengajar, apa lagi tidak menguasai materi yang hendak disampaikan, maka kegiatan belajar dan mengajar tersebut tidak akan maksimal, bahkan cenderung gagal.

1.1 Langkah-langkah Dalam Metode Bermain Plastisin

(1) Tahap Persiapan

- a. Merumuskan tujuan yang hendak dicapai
- b. Guru menjelaskan manfaat dari permainan yang akan dilakukan
- c. Menentukan macam kegiatan bermain
- d. Menentukan ruang dan tempat bermain
- e. Mempersiapkan bahan, alat atau media yang digunakan dalam bermain.

(2) Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap ini ada tiga langkah yang harus dilakukan yaitu:

- a. Tahap Pembukaan. Pada tahap ini peneliti memberikan arahan kepada anak didik apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya.

²³ Ulin Nuha, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva Press, 2012, hal 157.

- b. Tahap Pelaksanaan. Pada tahap ini para anak didik memainkan permainan yang sudah ditentukan dengan mengikuti rambu-rambu yang telah ditentukan pula.
- c. Tahap penutupan. Pada tahap ini peneliti memberikan reward kepada anak didik yang telah melakukan permainan dengan baik dan benar. Selain memberi reward guru memberikan arahan ke pada anak yang belum baik dan benar dalam bermain dan menyuruh mengulangi lagi sampai bisa melakukan dengan baik dan benar.

1.2 Kelebihan Metode Bermain Plastisin

- a. Merangsang perkembangan motorik anak, karena dalam bermain membutuhkan gerakan-gerakan.
- b. Merangsang perkembangan berpikir anak, karena dalam bermain membutuhkan pemecahan masalah bagai mana melakukan permainan itu dengan baik dan benar.
- c. Melatih kemandirian anak dalam melakukan sesuatu secara mandiri tidak menggantungkan diri pada orang lain.
- d. Melatih kedisiplinan anak, karena dalam permainan ada aturan-aturan yang harus ditaati dan dilaksanakan.
- e. Anak lebih semangat dalam belajar, karena naluri anak usia dini belajar adalah bermain yang didalamnya mengandung pelajaran.

1.3. Kekurangan Metode Bermain Plastisin

- a. Membutuhkan biaya yang lebih, karena dalam metode bermain plastisin membutuhkan alat atau media yang harus dipersiapkan terlebih dahulu.
- b. Membutuhkan ruang atau tempat yang khusus sesuai dengan tipe permainan yang dilakukan
- c. Sering terjadi saling berebut alat atau media bermain antara anak yang satu dengan yang lainnya apabila alat atau medianya tidak mencukupi.

Kesimpulan bahwa dengan bermain plastisin akan dapat melatih motorik halus anak dan kreativitas anak dalam mencapai pembelajaran yang tidak membosankan dan menyenangkan anak didik. Oleh karena itu pendidikan hendaknya dikelola dengan baik. Hal tersebut bisa tercapai bila siswa dapat menyelesaikan pendidikan tepat pada waktunya dengan hasil belajar yang baik. Hasil belajar seseorang ditentukan oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya. Salah satu faktor yang ada diluar siswa adalah guru profesional yang mampu mengelola pembelajaran dengan metode-metode yang tepat, yang memberi kemudahan bagi siswa untuk mempelajari materi pembelajaran, sehingga menghasilkan belajar yang lebih baik.

D. Mengenal Plastisin

Plastisin disebut juga sebagai *plastisin clay* karena bentuknya elastis dan memiliki kesamaan seperti *clay* asli atau sering disebut tanah liat yaitu mudah dibentuk dan dapat mengeras apabila diangin-anginkan. *Clay* untuk arti yang sebenarnya adalah tanah liat, disini mengambil istilah tersebut hanya karena

adonannya saja yang mirip tanah liat, tetapi bahan sesungguhnya terbuat dari tepung kue. Plastisin digunakan anak untuk bermain, plastisin dapat dipakai berulang-ulang karena tidak untuk dikeraskan. Plastisin/lilin malam juga keluarga *clay*, biasanya untuk mainan anak banyak dijual ditoko dengan banyak warna dan mudah dibentuk. Bentuk akhirnya tetap lunak dan dapat diolah kembali.²⁴

Berdasarkan pendapat di atas dengan menggunakan plastisin anak dikenal sebuah masa “bekerja bermain” dimana anak-anak dengan bebasnya mengeksplorasi benda-benda disekitar lingkungannya, mengambil prakarsa serta melaksanakan ide-ide sesuai dengan imajinasinya. Melalui plastisin anak belajar meremas, menggilik dan menipiskan, ia membangun konsep benda tentang perubahannya dan sebab akibat yang ditimbulkannya.

1. Jenis-jenis Plastisin

Jenis plastisin bermacam-macam yaitu plastisin malam, *paper clay*, *clay roti*, *polymer clay*, *jumping clay*, *gypsum*, *clay* asli atau tanah liat. Plastisin tepung termasuk dalam macam dan jenis *clay*. Banyak jenis-jenis plastisin yaitu:

- a. Lilin malam, lilin malam termasuk dalam “keluarga” *clay*, biasanya untuk mainan anak-anak, biasa dijual di toko-toko buku dengan berbagai-bagai macam warna dan mudah dibentuk. Bentuknya tetap lunak dan tidak mengeras, sehingga bisa dipakai lagi.

²⁴ Dwi Junianto <http://dwi Junianto.words press.com/Media Belajar Plastisin> diakses 16 April 2020

- b. *Paper clay* terbuat dari bubur kertas. Kebanyakan dijual dengan warna putih dan ada pula dengan campuran gips. Hasil akhirnya keras dengan cara diangin-anginkan dan dicat /dan diberi warna.
- c. Plastisin *clay/clay* tepung, hampir sama dengan lilin malam hanya saja tidak selunak lilin malam dan bentuknya lebih mantap.
- d. *Clay roti*, *clay ini* berbahan dasar unik yaitu sisa-sisa roti tawar yang sudah diangin-anginkan agar teksturnya kering kemudian dicampur dengan lem putih, minyak sayur, dan pengawet makanan.
- e. *Polymer clay*, jenis pengeringannya dengan cara di oven (menggunakan oven khusus). Hasil akhirnya tergantung jenis *clay*, seperti kayu, batu, alam, metal.
- f. *Jumping clay*, *clay* ini jika diangin-anginkan akan kering dan tidak dapat diolah lagi, setelah *clay* ini kering hasilnya menjadi ringan seperti gabus. *Clay* ini cocok untuk dibuat hewan-hewan, atau manusia kecil.
- g. Cocok untuk membuat miniatur buah-buahan, sayuran, makanan atau lainnya.
- h. *Clay* asli (tanah liat/keramik), *Clay* asli dari alam untuk membuat tembikar, atau keramik. Cara pengeringannya dengan cara dibakar kedalam tungku. *Gypsum/Gips*, gips terbuat dari bahan kapur yang dikeraskan. Cara pembuatan adonan dengan cara diencerkan, kemudian dicetak.²⁵Tanah liat atau lempung sudah jarang ditemukan. Selain jarang tanah liat ini bisa ditemukan, tanah liat sering kali membuat kotor, sehingga anak enggan untuk menggunakannya.

²⁵ Yulvi Awaliyah, *Manfaat dan Kegunaan Penerapan Plastisin Media Pembelajaran*, www Yulvia blog spot .com 2015 diakses 18 April 2020

Namun, saat ini *clay* dibuat dengan bahan yang mudah didapat dan tentunya lebih bersih. Bahannya hanya terbuat dari tepung, tepung tapioka, tepung beras, dan lem kayu.

Menurut B.E.F Montolalu dengan bermain kemampuan dasar anak akan dikembangkan yaitu mencakup :

1. Kognitif, perkembangan kognitif terjadi ketika anak berpikir dan berkreasi saat membentuk plastisin yang sedang dimainkannya.
2. Fisik, gerakan motorik halus terjadi ketika anak menggenggam dan membentuk plastisin yang sedang dimainkannya.
3. Seni, perkembangan seni terjadi ketika anak membentuk suatu karya dari plastisin
4. Emosional, anak dapat mengungkapkan perasaan negatif misalnya dengan memukul-mukul dan menumbuk numbuh plastisin.²⁶

2. Manfaat Bermain Plastisin

Plastisin merupakan media yang sangat mudah dibuat dan dibentuk, Media pembelajaran plastisin menjadi sebuah media pembelajaran yang membantu dalam pembelajaran dengan tujuan kreativitas. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran plastisin dapat melatih daya pikir anak. Anak dapat mengeksplorasi dan mencari informasi tentang segala sesuatu yang belum mereka ketahui. Media plastisin ini membuat anak suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan

²⁶ BEF. *Montolalu, Bermain dan Permainan Luar*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2009, hal 14-17.

kreativitasnya. Dengan bermain plastisin, banyak manfaat yang dapat diperoleh anak, yaitu:

1. Melatih kemampuan dan kekuatan tangan. Anak usia 3 tahun ke atas mulai membutuhkan aktivitas yang melatih gerak serta kekuatan tangannya karena sebentar lagi mereka akan mulai memegang gelas sendiri atau melakukan kegiatan lain yang membutuhkan ketrampilan tangan. Bermain plastisin melatih mereka mengenali beberapa gerak tangan dasar seperti menekan, menggenggam, menusuk dengan jari, memelintir, memilin, meremas, menggulung, memotong dan sebagainya.
2. Melatih kreativitas dan imajinasi. Alam pikiran anak dipenuhi dengan imajinasi tanpa batas. Plastisin, seperti halnya lego, bisa menjadi media bagi mereka untuk menuangkan kreativitasnya dengan menuangkan imajinasinya. Apa yang mereka punya dalam kepala, direalisasikan kedalam bentuk-bentuk lucu-lucu dan menarik lewat lilin ini. Lihatlah bagaimana buah hati membentuk plastisin menjadi kue-kue menggiurkan atau bahkan boneka beruang yang menggemaskan.
3. Meningkatkan interaksi sosial bermain bersama membuatnya berinteraksi dengan guru dan teman sebaya yang sama-sama asyik membentuk plastisin. Ia jadi punya kesempatan untuk belajar berkomunikasi menggunakan suara atau bahasa tubuh.
4. Terapi menekan, meremas, serta memilin adonan plastisin dapat menjadi sebuah cara untuk menyalurkan emosi. Kemarahan atau kekecewaan yang biasanya di tunjukkan dengan memukul atau membanting, kini bisa dialihkan dengan menekan keras plastisin yang elastis. Selain dapat melepaskan stres dan emosi,

pelampiasan kemarahan ini tak akan membawa kerusakan atau dampak negatif bagi orang lain dan dirinya sendiri.

5. Menyenangkan karena plastisin memiliki berbagai warna yang tersedia dan plastisin memberikan kebebasan untuk berekspresi yang membuat aktivitas ini begitu mengasikkan. Pembelajaran yang disukai anak adalah bermain, maka metode bermain plastisin sangat tepat untuk langkah awal pembentukan kreativitas karena diawali dengan proses melemaskan plastisin melalui meremas, merasakan, menggulung, memipihkan dan lain-lain.

3. Hubungan antara Kreativitas dengan Metode bermain Plastisin

Mengingat dunia anak adalah dunia bermain dengan salah satu stimulasi atau rangsangan kreativitas adalah dengan kegiatan membuat prakarya atau kerajinan tangan dengan plastisin dapat meningkatkan kecerdasan, ruang dan gambar karena plastisin bisa membuat bentuk sesuai yang diinginkan. Dengan memiliki kecerdasan ruang anak mampu menikmati dan menghargai suatu hasil karya seni. Anak juga memahami gambar, berupa majalah. Kecerdasan ini dapat mengembangkan kreativitas anak untuk menciptakan pola-pola gambar yang baru. Apabila kecerdasan ruang dan gambar dikembangkan dan terarah dengan baik maka akan dapat membantu individu untuk menekuni berbagai profesi kerja dimasa yang akan datang. Selain itu keterampilan, kreativitas anak dapat ditingkatkan dengan bermain plastisi bentuk, perkembangan kognitifnya sedang beralih dari fase pra operasional ke fase konkret. Cara berpikir kongkrit berpijak pada pengalaman akan benda-benda kongkrit, bukan

berdasarkan pengetahuan atau konsep-abstrak. Anak usia dini belajar paling baik dengan inderanya. Dengan menyentuh, meremas, memukul, atau memegang plastisin anak akan dapat membuat berbagai bentuk apapun yang sering di jumpainya, bahkan mereka dapat memanipulasinya menjadi berbagai bentuk yang diinginkan.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teoritik yang dikemukakan diatas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika diterapkan metode bermain plastisin maka kreativitas peserta didik kelompok B RA Islamiyah kecamatan Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang akan dapat meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada kelompok B di RA Islamiyah Pancur batu yang beralamatkan di Jln. Mesjid no 1 Desa Lama, Kecamatan Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang. Dengan rentang usia 5- 6 tahun, Jumlah peserta didik 15 anak yang terdiri dari 7 perempuan dan 8 laki-laki. Ruang kelas Abu Bakar.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2020, pada bulan Juli s/d Desember 2020. Dengan 2 siklus tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Untuk dapat melihat kreativitas peserta didik maka diberikan media plastisin pada setiap siklus. Siklus II merupakan kelanjutan dan perbaikan dari siklus I.

B. Setting Penelitian

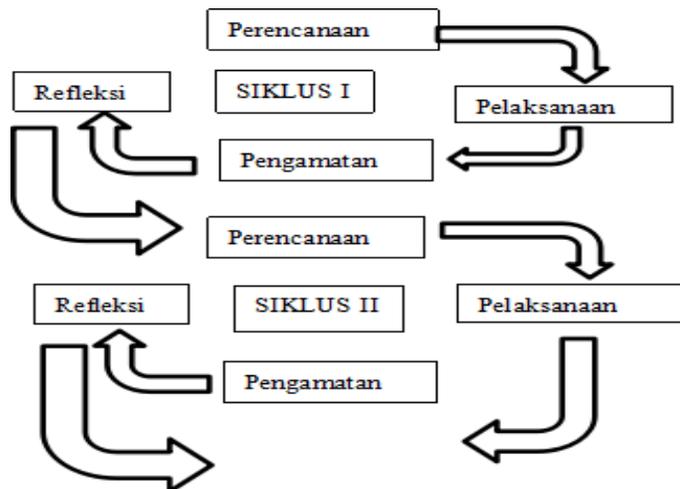
Setting penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Actions Research*). Penelitian tindakan kelas adalah salah satu jenis penelitian yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.. Oleh karena itu guru sebagai peneliti mengupayakan untuk mencari permasalahan dan jawaban dalam

tugas sehari-hari didalam kelas. Dengan demikian Penelitian Tindakan Kelas dilakukan untuk peningkatan atau perbaikan praktek pembelajaran yang seharusnya dilakukan oleh guru.

C. Desain /Rancangan Tindakan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan ini menggunakan Penelitian tindakan kelas (*classroom Research*). Penelitian ini adalah pendapat kemmis dan Mc. Taggart (dalam Suharsimi, Ari Kunto) secara garis besar terdapat empat tahapan penelitian yaitu²⁷: 1) Perencanaan 2) Pelaksanaan 3) Pengamatan 4) Refleksi.

Adapun deskripsialur PTK yang dapat dilakukan oleh guru pada setiap siklusnya terjadi dalam Gambar 3.1 berikut ini: ²⁸



Gambar 3.1 Sumber : Arikunto (2010:17)

²⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta:Rineka Cipta,2006, hal 16.

²⁸ Arikunto,*Prosedur Penelitian*, Jakarta:Rineka Cipta , 2010, hal 17.

Dari Gambar diatas telah dapat diuraikan prosedur Penelitian Tindakan Kelas
Sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Sebelum melaksanakan PTK seorang guru mempersiapkan konsep membuat perencanaan dalam bentuk tulisan. Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam kegiatan ini yakni:

a) Membuat gambaran pembelajaran.

Gambaran pembelajaran merupakan bagian utama yang harus disiapkan oleh seorang guru dalam penelitian tindakan kelas. Karena gambaran pembelajaran mencerminkan upaya yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran yang sesuai dengan rencana. Dilanjutkan dengan memilih tingkat pencapaian perkembangan (TPP) dan indikator yang sesuai yang di tuangkan dalam RPPH.

b) Menyiapkan RPPM/ RPPH dan media pembelajaran.

Disini guru mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran Mingguan (RPPM), dan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian(RPPH) sebagai bahan ajar guru untuk mengajar, guru mempersiapkan media berupa bahan yang akan dijadikan dalam poses pembelajaran sehingga tercapainya proses pembelajaran yang diinginkan.

c.) Membuat lembaran observasi

Observasi adalah memperhatikan sesuatu dengan mata yaitu pengamatan meliputi kegiatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh

alat indra. Untuk merealisasikan kegiatan observasi dibuatlah lembaran observasi bertujuan untuk mengukur keberhasilan penelitian.

2. Implementasi tindakan (*Acting*)

Implementasi tindakan adalah perencanaan pembelajaran yang telah dibuat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan bersifat fleksibel, berupa kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

3. Observasi dan interpretasi

Observasi dapat diartikan sebagai penghimpunan bahan-bahan keterangan yang diperoleh dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap berbagai fenomena yang dijadikan objek pengamatan.²⁹ Berdasarkan pendapat di atas observasi yang digunakan lembar observasi sebagai suatu catatan perkembangan yang dilakukan untuk setiap anak. Observasi dimaksud adalah suatu pengamatan yang dilakukan guna memperoleh gambaran secara cermat tentang tindakan yang sedang berjalan dan dilanjutkan dengan mendokumentasikan dampak dari tindakan tersebut.

4. Analisis dan Refleksi

Refleksi merupakan bagian yang penting dalam memahami dan memberikan makna terhadap proses dan hasil (perubahan) yang terjadi sebagai akibat adanya tindakan yang dilakukan. Dalam kegiatan refleksi pada tahap hasil yang diperoleh pada tahap observasi akan dievaluasi dan dianalisis, peneliti dengan teman sejawat dan peserta didik mengadakan refleksi diri dengan melihat data observasi

²⁹ M. Sobry Stikno, *Belajar dan Pembelajaran*, Lombok: Holistica, 2013, hal 133.

apakah kegiatan yang dilakukan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya target yang akan ditingkatkan dalam penelitian. Refleksi adalah koreksi atas tindakan kegiatan dan memberi solusi untuk perbaikan.

6. Siklus

Penelitian ini direncanakan terdiri dari 2 siklus, tiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai, hasil observasi dan penilaian dalam setiap siklus sebagai dasar untuk menentukan tindakan yang tepat dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

D. Indikator Capaian

Pelaksanaan penelitian tindakan menuntut keberhasilan perubahan apa yang telah dialami anak. Oleh sebab itu perlu adanya acuan indikator capaian tindakan, sebagai mana berikut ini : Target yang harus dicapai maksimal 80% dari jumlah peserta didik yang ada dikelas, yang telah mengalami perkembangan, maka proses tindakan dapat diselesaikan, namun begitu juga sebaliknya.

E. Instrumen yang digunakan

Peneliti dengan menggunakan pendekatan PTK menempatkan peneliti sebagai instrument utama dalam pengumpulan data. Menurut Arikunto instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar memudahkan hasil yang baik dan sistematis.³⁰

³⁰ Arikunto, *Op.Cit*, hal 203.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti langsung menuju kelapangan dengan ini peneliti menyatakan bahwa sebagai instrument utama, sebab peneliti mengadakan penelitian secara langsung kelapangan untuk melakukan interaksi melakukan pengamatan observasi dan dokumentasi berupa foto sedang dalam proses pembelajaran. Observasi situasi dan kondisi sekolah dan menggali data melalui dokumen sekolah. Instrumen observasi pada penelitian ini akan menggunakan Checklist, sehingga teman sejawat tinggal memberi tanda ceklis (✓), yang praktis karena semua aspek yang diteliti sudah ditentukan terlebih dahulu.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan data yang lengkap peneliti melakukan beberapa langkah Adapun teknik pengumpulan data tersebut yaitu:

1. Pengamatan (observasi)

Metode observasi adalah suatu pengamatan yang sengaja dan sistematis tentang fenomena social dengan segala psikis jalan pengamatan dan pencatatan.³¹ Observasi adalah suatu pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap objek yang diteliti secara obyektif dan hasilnya akan dicatat secara sistematis agar diperoleh gambaran yang lebih konkrit, tentang kondisi dilapangan. Adapun lembar observasi yang digunakan peneliti dapat dilihat sebagai berikut:

³¹ Suharsimi Arikunto, *Op.Cit*, hal 160.

Hasil Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode
Bermain Plastisin di RA Islamiyah Pancur Batu.

Tabel 3. Lembar Observasi Kreatifitas Metode Bermain Plastisin

No	Nama anak	Kegiatan Teknik Penilaian															
		Menuangkan Imajinasi/ide				Komposisi bentuk alami				Kesesuaian warna bentuk				Menunjukkan kreasi			
		BB	MB	BS H	BS B	BB	MB	BS H	BS B	BB	MB	BS H	BS B	BB	MB	BS H	BS B
1	Basyasya																
2	Citra																
3	Resya																
4	Denisa																
5	Nabila																
6	Naomi																
7	Nurmehesa																
8	Amar																
9	Arif																
10	Juna																
11	Hanif																
12	Virza																
13	Naufal																
14	Raditia																
15	Zidan																
	Jumlah																

Keterangan:

BB= Belum Berkembang

MB= Mulai Berkembang

BSH= Berkembang Sesuai Harapan

BSB= Berkembang Sangat Baik

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan cara untuk mengumpulkan data melalui dokumentasi yang tersedia. Teknik ini untuk menggali data tentang RA Islamiyah Pancur Batu. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan hal-hal yang berkenaan dengan kondisi RA Islamiyah Pancur Batu, sejarah berdirinya, keadaan guru, keadaan peserta didik, keadaan sarana dan prasarana lainnya.

G. Teknik Analisis Data

Menurut Rosmala Dewi data yang dikumpulkan pada penelitian tindakan kelas berasal dari setiap kegiatan yang diamati atau observasi yang dilakukan pada proses pelaksanaan pembelajaran, siklus penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu mendeskripsikan data yang diperoleh melalui instrument penelitian.³² Langkah-langkah yang dipergunakan peneliti sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Reduksi data yaitu merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya membuang yang tidak perlu. Maka data yang telah direduksi memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan dicarikan bila diperlukan.

b. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dengan cara menganalisis data reduksi dalam bentuk naratif (uraian) yang memungkinkan untuk mengambil tindakan sajian data berikutnya ditafsirkan dan dievaluasikan berupa penjelasan diantaranya:

- 1) Perbedaan antara rencana tindakan dan pelaksanaan tindakan.
- 2) Persepsi peneliti dan catatan lapangan terhadap tindakan yang dilaksanakan.

Dengan penyajian data tersebut, data akan terorganisasi, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan tambah mudah dipahami. Dalam mendisplay data akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya didasarkan pada apa yang telah dipahami tersebut.

³² Departemen Pendidikan Nasional, *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Depdiknas, 2005, hal 188.

Teknik pengumpulan data yang disajikan berdasarkan angka-angka, maka menggunakan analisis deskriptif presentase dengan menggunakan rumus berikut dibawah ini:

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

Keterangan :

P = Persentase kemunculan

f = Nilai yang di peroleh tiap anak

n = jumlah seluruh anak.³²

Prosedur Penelitian

1. Prasiklus

Dalam prasiklus kreativitas anak memainkan jari dalam membentuk plastisin masih jauh ketinggalan dan perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya.

2. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menentukan langkah-langkah pengembangan seperti :

1. Peneliti menetapkan urutan materi pembelajaran dan cakupannya berupa
2. (RPPH).
3. Membuat dan melengkapi alat peraga.
4. Menetapkan bahwa dalam kegiatan ini menggunakan plastisin.
5. Mempersiapkan kondisi kelas untuk membuat dan membentuk plastisin.
6. Membuat lembar observasi untuk mengamati aktifitas anak didik.
7. 6.Membersihkan diri dan ruangan kelas setelah kegiatan.

b. Implementasi Tindakan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai yang telah direncanakan. Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah ditetapkan bersama dengan teman sejawat.

Hal-hal yang perlu dilakukan :

1. Mengetahui kondisi kesiapan anak.
2. Pelaksanaan RPPH
3. Memberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan.
4. Melakukan pendekatan kepada anak untuk berpartisipasi aktif.
5. Memotivasi anak untuk berani untuk mencoba membentuk plastisin sesuai imajinasinya.
6. Memberikan penghargaan kepada anak yang dapat menyelesaikan kegiatan dengan baik.

c. Observasi dan Interpretasi

Observasi dilakukan pada kelompok B di RA Islamiyah Pancur Batupada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Observasi yang dilakukan tentang penggunaan metode plastisin berdasarkan aspek yang dinilai. Peneliti melakukan evaluasi yaitu: penilaian terhadap aspek (membentuk plastisin menggunakan jari tangan, kesesuaian warna dan mengenal bentuk yang dibuatnya). Dengan mengacu pada alat pengumpulan data lembaran observasi anak dan dokumentasi anak berupa foto kegiatan dalam pembelajaran.

d. Refleksi

Data yang sudah terkumpul selanjutnya dianalisis dan didiskusikan bersama dengan penuh terbuka, penilaian dihimpun untuk mengukur keberhasilan. Selain itu peneliti juga melakukan evaluasi tentang penggunaan metode plastisin pada aspek penilaian terhadap aspek membentuk plastisin, kemampuan menggunakan jari, kesesuaian warna dan bentuk, menunjukkan kreasi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan tindakan yang dilakukan anak didik dan memberikan

solusi untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menentukan langkah-langkah pengembangan seperti :

1. Bekerja sama dengan teman sejawat menetapkan urutan materi pembelajaran dan cakupannya berupa (RPPH)
2. Membuat dan melengkapi alat peraga.
3. Menetapkan bahwa dalam kegiatan ini menggunakan plastisin.
4. Mempersiapkan kondisi kelas untuk membuat dan membentuk plastisin.
5. Membuat lembar observasi untuk mengamati aktifitas anak didik.
6. Membersihkan diri dan diri dan ruangan setelah kegiatan

b. Implementasi Tindakan

Pada tahap ini peneliti sebagai guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah ditetapkan bersama.

Hal-hal yang perlu dilakukan :

1. Mengetahui kondisi kesiapan anak.
2. Pelaksanaan RPPH
3. Memberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan.
4. Melakukan pendekatan kepada anak untuk berpartisipasi aktif.
5. Memotivasi anak untuk berani untuk mencoba membentuk plastisin sesuai imajinasinya.
6. Memberikan penghargaan kepada anak yang dapat menyelesaikan kegiatan dengan baik.

c. Observasi dan Interpretasi

Observasi atau pengamatan adalah proses memperhatikan seorang anak dalam melakukan kegiatan, yaitu melakukan pengamatan ketika anak sedang bermain, tanpa melakukan arahan, sehingga tidak seperti pemaksaan (tidak campur tangan dalam proses kegiatan anak). Observasi dilakukan melalui pengumpulan data yang terdiri dari lembar observasi kreativitas anak.

d. Refleksi

Analisis data dari hasil observasi pada siklus II didiskusikan peneliti dan teman sejawat mengambil keputusan dengan terbuka dan telah tampak hasil evaluasi meningkat dari sebelumnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil RA-Islamiah Pancur Batu

a. Sejarah singkat beririnya RA –Islamiah Pancur Batu

RA-Islamiah Pancur Batu merupakan lembaga pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal. Didirikan tahun 1997 di atas tanah wakaf dengan sumber dana dari sumbangan masyarakat Desa Lama, dan donator. RA –Islamiah berada dibawah naungan Yayasan Pendidikan Nurul Iman. Bapak Syawaluddin Sefa sebagai kepala yayasan. Dengan nomor izin operasional 101212070030 Nomor 142 tahun 2016, pada tanggal 15 Februari 2016 dan NPSN 69729443. RA Islamiah Pancur Batu, menuju pada pembelajaran yang mengacu pada kurikulum berbasis kompetensi, dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan belajar sambil bermain, pada kelompok B.

Visi: Terwujudnya anak sehat,cerdas, ceria, dan berakhlakul karimah sejak dini.

Misi:

1. Mengupayakan pemerataan layanan pendidikan Anak Usia Dini
2. Menumbuh kembangkan kcerdasan anak usia dini
3. Membentuk pribadi anak didik agar menjadi anak shaleh dan shalehah
4. Membimbing dan mengarahkan potensi anak didik supaya menjadi anak yang unggul dan pemberani.

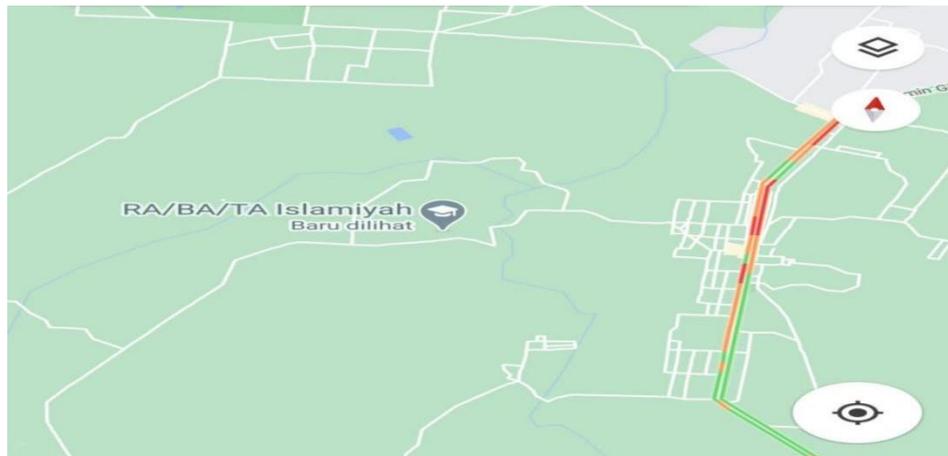
5. Mengenalkan anak didik pada cinta, baik cinta pada Allah, Rasulullah, orang tua, diri sendiri dan lingkungan.

Tujuan : 1.Mempersiapkan anak guna memasuki jenjang sekolah berikutnya.

- 2.Mengembangkan kepribadian yang ceria, terampil, cerdas dan sholehah.

b. Letak Geografis RA-Islamiyah Pancur Batu.

Dalam proses belajar mengajar sudah tentu memerlukan kenyamanan, kebersihan, dan ketenangan, agar pembelajaran berjalan secara kondusif. RA-Islamiyah terletak disamping masjid, didekat jalan umum sehingga mudah dijangkau para anak didik.



c. Sumber daya Pendidikan

Tabel 4

Tenaga pendidik RA-Islamiyah Pancur Batu tahun ajaran 2020/2021.

No	Nama	Pendidikan terakhir	Tanggal lahir	Keterangan
1	Irma yanti S.si	S1	28-01-1982	Kepala sekolah
2	Erniwati	S1	10-02-1972	Guru
3	Nurhayati	SMA	12-02-1967	Guru
4	Susi Budiarti	SMEA	25-09-1979	Guru

d.Keadaan peserta didik

Peserta didik di RA-Islamiah selalu berubah-ubah setiap tahun, terkadang berkurang terkadang bertambah selalu bervariasi.

Tabel 5
Peserta didik RA-Islamiah Pancur Batu tiga tahun terakhir berjumlah :

No	Kelas	2018/2019	2019/2020	2020/2021
1	Ibrahim	18	14	14
2	Abu Bakar	18	15	15
3	Ismail	18	15	15
	Jumlah	55	44	44

Sumber dokumentasi RA-Islamiah Pancur Batu tiga tahun terakhir.

Tabel 6
Jumlah inventaris RA Islamiah

No	Nama benda	Jumlah	Keterangan
1	Meja guru	3 buah	Baik
2	Meja siswa	19 buah	Baik
3	Kursi guru	3 buah	Baik
4	Kursi siswa	55 buah	Baik
5	Papan tulis	3 buah	Baik
6	Lemari buku	5 buah	Baik

Tabel 7
Permainan in the door RA Islamiyah

No	Nama benda	Jumlah	Keterangan
1	Bola kecil	20 buah	Baik
2	Congklak	2 buah	Baik
3	Balok	1 paket	Baik
4	Bola besar	3 buah	Baik
5	Gelang bebek	1 buah	Rusak
6	Mainan masak2an	2 paket	Baik
7	Dokter kecil	2 paket	Rusak
8	Aulahu	2 buah	Baik

Tabel 8
Permainan Out door RA Islamiyah

No	Nama benda	Jumlah	Keterangan
1	Plosotan	1 buah	Baik
2	Bola dunia	1 buah	Baik
3	Jungkitan	1 buah	Baik
4	Ayunan	2 buah	Rusak

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada hasil survey prasiklus di RA Islamiyah Pancur Batu, di kelas Abu Bakar yang berjumlah 15 anak, diketahui bahwa anak-anak menunjukkan keterlambatan dalam kreativitas dalam bermain menggunakan metode plastisin. artinya belum sesuai dengan harapan seorang pendidik. kreativitas anak masih sangat rendah, masih banyak anak yang Belum Berkembang (BB) ada 11 anak, yang Mulai Berkembang (MB) ada 1 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 2 anak, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 1 anak.

Berdasar pengamatan masalah diatas, peneliti mengambil langkah sebagai upaya meningkatkan kreativitas anak dalam bermain dengan menggunakan metode plastisin. Karena peneliti yakin dapat meningkatkan kreativitas anak. Peneliti mencoba mencari jalan keluar dengan upaya melakukan perbaikan pembelajaran melalui PTK(Penelitian Tindakan Kelas). Dengan melakukan 2 siklus, siklus I dan II masing-masing 2 kali pertemuan.

Siklus I dilaksanakan hari Rabu, 23 September 2020, dan hari Selasa, 06 Oktober 2020. dan siklus II dilaksanakan Rabu, 21 Oktober 2020, dan Rabu, 04 November 2020. Adapun gambaran pelaksanaan PTK di RA Islamiyah Pancur Batu pada Kelompok B kelas Abu Bakar sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Siklus I pertemuan ke-1

. 1. Perencanaan siklus I pertemuan ke-1

Perencanaan pada penelitian ini berupa persiapan yang akan dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan. Adapun tahap perencanaan yang dilakukan pada tahap siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a) Menyusun dan merencanakan RPPH peneliti kelas menyusun RPPH yang terbagi menjadi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Peneliti sebagai guru juga menentukan tema pembelajaran yang digunakan dalam siklus I pertemuan ke-1, Tema yang disepakati pada adalah Binatang Ciptaan Allah dengan sub tema Binatang Air/sub-sub tema Jenis Binatang yang hidup di air tawar. Membentuk ikan emas dengan menggunakan media plastisin,

diskusi tersebut bertujuan agar proses pembelajaran yang akan disampaikan menjadi kesatuan yang utuh dan tidak terpisah dengan aspek perkembangan yang lain.

- b) Menyusun instrumen Penelitian Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang akan digunakan untuk mencatat perkembangan anak dalam melakukan kegiatan yang sudah direncanakan.
- c) Mempersiapkan media untuk kegiatan dan pendokumentasian. Sebelum peneliti melakukan penelitian, ada beberapa hal yang harus disiapkan, antara lain mempersiapkan media yang akan digunakan untuk membentuk.

Media yang dipilih adalah plastisin. Peneliti juga mempersiapkan talam untuk plastisin, spidol untuk memberi nama, kertas hvs. Untuk pendokumentasiannya peneliti menggunakan kamera handphone.

2. Implementasi Tindakan siklus I

- a) Implementasi Tindakan siklus I pertemuan ke-1

Implementasi tindakan siklus I pertemuan ke-1 ini dilakukan pada hari Rabu tanggal 23 september 2020 jam 08.00 - 11.00 wib. Adapun deksripsi akan dijabarkan berikut ini:

1. Kegiatan pembelajaran belum dimulai bel berbunyi untuk berbaris dihalaman dan senam, membaca Pancasila, membaca Iqrar santri, berdo`a, menyanyi dan memberi salam, anak dipersilahkan peneliti untuk masuk kelas anak membuka sepatu dan menyusun pada rak sepatu yang telah disediakan.

2. Kegiatan Awal (30 menit)

Kegiatan awal dimulai peneliti memberi salam mengajak anak membaca do`a sebelum belajar, membaca surat Al-Fatihah, hafalan do`a sebelum makan dan sesudah makan. Guru mengajak anak tepuk Islam dan menyanyikan lagu ikan buntal. Peneliti menceritakan jenis-jenis binatang air tawar.

3. Kegiatan Inti (60 menit)

Pada kegiatan inti, anak diajak bermain tebak-tebakan dalam membentuk ikan mas sambil berpegangan tangan dengan teman dan menyebutkan jenis-jenis ikan yang hidup di air tawar secara berkelompok dalam satu kelompok terdiri dari 5 orang. Kegiatan selanjutnya mewarnai gambar ikan, permainan kartu dan menggunting gambar ikan. Setelah anak mengerjakan hasil karyanya anak dipersilahkan mengumpulkan didepan kelas. Kegiatan berikutnya peneliti memberi contoh bagai mana cara membentuk ikan, selesai peneliti memberi contoh , membagikan plastisin kepada anak yaitu plastisin tepung dan anak dipersilahkan untuk memainkannya sesuai dengan yang diajarkan peneliti. Dalam kegiatan ini peneliti memberikan motivasi kepada semua anak dan memberikan bantuan bagi anak yang memerlukan bantuan. Sebagai peneliti mengamati dan mencatat kegiatan anak pada hari tersebut. Selesai membentuk plastisin anak dipersilahkan mencuci tangan dengan sabun.

4. Istirahat (30 menit)

Jam makanpun tiba anak dipersilahkan mencuci tangan untuk makan dan dibimbing untuk membaca doa mau makan anak dipersilahkan makan. Dan berbagi makanan bagi teman yang tidak membawa makanan. Diluar anak bermain dengan alat permainan yang ada diluar. Bel berbunyi bertandakan waktu masuk telah tiba anak dipersilahkan masuk kelas dan membuka sepatu dan menyusunnya pada rak sepatu yang disediakan.

5. Kegiatan akhir (30 menit)

Pada kegiatan akhir ini guru menanyakan bagai mana perasaan anak setelah belajar plastisin. Anak antusias menjawab pertanyaan dari peneliti, kemudian peneliti menyimpulkan pembelajaran pada hari ini. peneliti menginformasikan kegiatan esok hari, peneliti mengajak anak menyanyikan lagu, membaca do`a mau pulang dan salam.

3) Pengamatan/Observasi

Pada saat bersamaan peneliti melakukan observasi/pengamatan dengan mengisi instrument yang sudah disiapkan yaitu lembar kerja terhadap kesipan peserta didik saat kegiatan berlangsung dan menilai kreativitas anak. setelah diadakan penelitian yang diikuti 15 anak, dapat diketahui bahwa yang berkembang Sangat Baik (BSB) ada 4 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 3 anak, Mulai Berkembang (MB) ada 1 anak, dan Belum Berkembang (BB) ada 7 anak.

Persentase hasil kreativitas metode bermain plastisin siklus I pertemuan ke-1 dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 9.

Hasil Peningkatan Kreatifitas anak Pada Siklus I Pertemuan ke-1

N	Nama	Item				Keterangan			
		1	2	3	4	BB	MB	BSH	BSB
1	Amar	3	2	2	3	-	-	10	-
2	Arif	1	1	1	1	4	-	-	-
3	Basyasya	3	3	3	2	-	-	11	-
4	Citra	1	1	1	1	4	-	-	-
5	Denissa	4	3	3	4	-	-	-	14
6	Hanif	2	2	1	2	-	7	-	-
7	Juna	4	3	4	3	-	-	-	14
8	Nabilla	1	1	1	1	4	-	-	-
9	Naufal	3	3	3	4	-	-	-	13
10	Naomi	1	1	1	1	4	-	-	-
11	Nurmiahesa	1	1	1	1	4	-	-	-
12	Raditia	4	4	4	3	-	-	-	15
13	Resya	3	2	3	2	-	-	10	-
14	Virza	1	1	1	1	4	-	-	-
15	Zidan	1	1	1	1	4	-	-	-
	Jumlah Anak					7	1	3	4
	$x = \frac{\text{Jumlah Anak}}{\text{Jumlah seluruh anak}} \times 100$					46%	7%	20%	13%

4. Refleksi

Hasil refleksi siklus I pertemuan ke-1 adalah sebagai berikut:

- a. Anak dalam membentuk plastisin masih perlu bantuan dari peneliti.
- b. Kemampuan anak menggunakan jari masih takut, ragu, mereka hanya melihat bentuk yang dicontohkan tapi takut melakukan.
- c. Untuk menyesuaikan warna anak masih bingung.

d. Sebagian anak merasa bosan.

Berdasar hasil penelitian diatas pada table siklus I pertemuan 1 anak Belum Berkembang (BB) 46%, Mulai Berkembang (MB) 7%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 20% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 27%. Kemudian ada beberapa permasalahan yang muncul pada siklus I pertemuan 1, maka perlu ada perbaikan pada siklus I pertemuan 2.

b. Siklus I pertemuan ke-2

1. Perencanaan

Perencanaan pada penelitian ini berupa persiapan yang akan dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan. Adapun tahap perencanaan yang dilakukan pada tahap siklus I pertemuan ke-2 meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a. Menyusun dan merencanakan RPPH peneliti menyusun RPPH yang terbagi menjadi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Peneliti juga menentukan tema pembelajaran yang digunakan dalam siklus I pertemuan II Tema yang disepakati pada siklus I adalah binatang ciptaan Allah dengan sub tema binatang air/sub-sub tema jenis binatang yang hidup di laut. Membentuk bintang laut dengan menggunakan media plastisin, diskusi tersebut bertujuan agar proses pembelajaran yang akan disampaikan menjadi kesatuan yang utuh dan tidak terpisah dengan aspek perkembangan yang lain.
- b. Menyusun instrumen Penelitian Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang akan digunakan untuk mencatat perkembangan anak dalam melakukan kegiatan yang sudah direncanakan.

- c. Mempersiapkan media untuk kegiatan dan pendokumentasian. Sebelum peneliti melakukan penelitian, ada beberapa hal yang harus disiapkan, antara lain mempersiapkan media yang akan digunakan untuk membentuk. Media yang dipilih adalah plastisin. Peneliti juga mempersiapkan talam untuk plastisin, spidol untuk memberi nama, kertas hvs. Untuk dokumentasi peneliti menggunakan kamera handphone.

2. Implementasi Tindakan

Siklus I pertemuan ke-2. Implementasi tindakan siklus I pertemuan ke-2 ini dilakukan pada hari Selasa, tanggal 06 Oktober 2020 jam 08.00-11.00 wib. Adapun deskripsi akan dijabarkan berikut ini:

1. Kegiatan sebelum masuk kelas

Kegiatan sebelum masuk kelas ditandai dengan bunyi bel bertanda anak baris dihalaman. Peneliti membariskan anak didepan kelas untuk mengikuti kegiatan melambungkan bola ke atas dan ditangkap anak secara bergantian. Kegiatanpun selesai. Anak dipersilahkan peneliti membaca do`a, dan memberi salam, anak dipersilahkan untuk masuk keruang kelas. Anak masuk, sebelum masuk anak membuka sepatu dan menyusun pada rak sepatu.

2. Kegiatan Awal (30 menit)

Kegiatan awal dimulai memberi salam, membaca doa mau belajar, membaca surat Al-Fatihah, dan hafalan do`a harian, peneliti mengajak anak menyanyikan lagu pasar Minggu dan tepuk macam-macam binatang. Peneliti

bercerita tentang binatang laut dan jenis-jenis binatang laut. Peneliti memulai absen anak setiap akan memulai pelajaran.

3. Kegiatan Inti (60 menit).

Pada kegiatan inti, peneliti mengajak anak untuk mengetahui binatang laut dan jenis-jenis binatang laut. Setelah peneliti memberikan keterangan membentuk bintang laut anak dipersilahkan mengambil bahan berupa gambar bintang laut dan mewarnainya, anak dipersilahkan mengambil origami dan merobek lalu direkatkan pada gambar bintang laut. Kegiatan berikutnya anak bermain kartu gambar setelah kegiatan tersebut peneliti mempersilahkan anak untuk mengumpulkan hasil karyanya. Anak dipersilahkan untuk mengambil plastisin yang telah dibagi peneliti, anak telah boleh bermain plastisin yang telah diberikan peneliti contoh untuk membentuk bintang laut dari plastisin. Setelah kegiatan anak dipersilahkan mengumpulkan hasil karya membentuk plastisin, anak dipersilahkan mencuci tangan dengan sabun.

4. Kegiatan Istirahat (30 menit)

Jam makanpun tiba anak dipersilahkan mencuci tangan untuk makan dan dibimbing untuk membaca doa mau makan anak dipersilahkan makan. Dan berbagi makanan bagi teman yang tidak membawa makanan.

Pada kegiatan ini anak-anak hanya disuruh bermain didalam kelas dengan permainan membentuk lingkaran sambil bernyanyi nama binatang laut sambil melompat dalam lingkaran siapa yang melewati lingkaran akan diberi

hukuman berupa menyanyi. Waktu bel berbunyi tanda waktu masuk peneliti memberhentikan permainan anak dipersilahkan duduk dalam kelas.

5. Kegiatan Akhir (30 menit)

Peneliti bertanya kepada anak permainan apa yang disenangi pada hari ini, dan peneliti menyimpulkan apa yang telah dilaksanakan pada hari ini, peneliti menginformasikan kegiatan esok hari. Peneliti mengajak anak untuk membaca do`a keluar pintu, menyanyikan lagu dan memberi salam.

3. Observasi dan Interpretasi

Pada kegiatan observasi peneliti melakukan pengamatan / kegiatan anak didik dengan mengisi instrumen yang telah disiapkan yaitu lembaran observasi terhadap kesiapan peserta didik pada kesiapan pada saat kegiatan berlangsung dan menilai kreativitas anak. Setelah diadakan observasi terhadap kreativitas anak yang diikuti 15 peserta anak didik dapat diketahui bahwa yang Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 6 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 3 anak, Mulai Berkembang (MB) ada 2 anak, dan Belum Berkembang (BB) ada 4 anak. Persentase hasil kreativitas bermain metode Plastisin pada siklus I pertemuan ke-2 dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 10
Hasik peningkatan Kreativitas Anak Siklus I pertemuan ke-2

N	Nama	Item				Keterangan			
		1	2	3	4	BB	MB	BSH	BSB
O	Siswa								
1	Amar	3	4	4	3	-	-	-	14
2	Arif	1	1	1	1	4	-	-	-
3	Basyasya	4	4	4	4	-	-	-	16
4	Citra	1	2	2	2	-	7	-	-
5	Dennisa	4	4	3	4	-	-	-	15
6	Hanif	3	3	3	2	-	-	11	-
7	Juna	4	4	4	3	-	-	-	15
8	Nabilla	1	1	1	1	4	-	-	-
9	Naomi	4	3	3	4	-	-	-	14
10	Naufal	3	2	3	4	-	-	12	-
11	Nurmiahesa	1	1	1	1	4	-	-	-
12	Raditia	4	4	4	4	-	-	-	16
13	Resya	3	3	3	2	-	-	11	-
14	Virza	2	2	1	2	-	7	-	-
15	Zidan	1	1	1	1	4	-	-	-
	Jumlah Anak					4	2	3	6
	$x = \frac{\text{Jumlah Anak}}{\text{Jumlah Seluruh Anak}} \times 100$					27%	13%	20%	40%

Tabel 11
Hasil Kreatifitas Anak Siklus I Pertemuan ke-1 dan ke-2

pertemuan	BB	MB	BSH	BSB
1	46%	7%	20%	27%
2	27%	13%	20%	40%

4. Reflksi

Hasil refleksi thhadap siklus I pertemuan ke-2 dapat dirinci sebagai berikut:

- a. Anak dalam meniru/menuangkan imajinasi menggunakan plastisin sudah mulai bisa mengikuti arahan.
- b. Kepercayaan diri peserta didik sudah mulai berkembang pada beberapa anak.
- c. Minat dan motivasi peserta didik mengikuti pembelajaran sudah mulai membaik walaupun belum maksimal, hal ini dapat terlihat ada beberapa anak yang belum fokus mengikuti arahan mereka masih bermain-main.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti melakukan diskusi untuk mencari solusi dari permasalahan yang muncul dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus I, adapun perbaikan yang akan dilakukan Untuk pelaksanaan siklus II adalah:

- 1) Anak dimotivasi bahwa mereka bisa membuat suatu bentuk yang lebih menarik tanpa dibantu(membangun kepercayaan diri anak)
- 2) Memberikan penghargaan kepada anak yang dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik.
- 3) Memberikan contoh bentuk yang lebih menarik untuk diikuti anak –anak, dan memberikan tepung adonan yang telah diberi berbagai warna, yang tentunya menarik bagi anak-anak. Dan tak lupa berikan pewangi makanan yang tidak berbahaya untuk anak-anak. Memberikan pembelajaran yang bervariasi sehingga anak tidak mudah bosan.

2. Siklus II

a. Siklus II Pertemuan ke-1

1. Perencanaan siklus II pertemuan ke-1

Sebelumnya peneliti menyusun perencanaan untuk pelaksanaan siklus II pertemuan ke-1 dengan melakukan:

a. Menyusun RPPH dan menentukan tema pembelajaran.

Tema Pembelajaran yang digunakan dalam siklus II adalah Tema: Tanaman Ciptaan Allah dengan Sub Tema: Tanaman Buah, Sub-Sub Tema: jenis tanaman buah pisang.

b. Menyusun Instrumen Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang akan digunakan untuk mencatat perkembangan anak dalam melakukan kegiatan yang sudah direncanakan.

c. Menetapkan media untuk kegiatan dan membuat dokumentasi.

Sebelum peneliti mengadakan penelitian ada beberapa hal yang harus disiapkan antara lain mempersiapkan media yang akan digunakan untuk membentuk. Media yang dipilih adalah plastisin. Peneliti juga mempersiapkan talam untuk tempat plastisin anak. Selain itu peneliti juga mempersiapkan spidol untuk memberi nama, kertas Hvs. Untuk pendokumentasiannya peneliti menggunakan kamera handphone.

2. Implementasi Tidakan siklus II

Pertemuan ke-1 ini dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 21 Oktober 2020 jam 08.00-11.00 wib, dengan Sub Tema: Tanaman Buah. Adapun deksripsi akan dijabarkan berikut ini:

1) Kegiatan sebelum masuk kelas

Suara bel berbunyi tanda kegiatan senam. Anak-anak berbaris di depan halaman sekolah dengan tertib. Setelah kegiatan senam anak-anak diminta untuk masuk kelas masing-masing anak menyusun sepatu ketempat sepatu.

2) Kegiatan Awal (30 menit)

Pada kegiatan ini guru memberi salam, membaca do`a harian, membaca surat Al- Falaq, membaca do`a harian yaitu do`a kesehatan, tepuk nama buah dan menyanyikan lagu vit A.

3) Kegiatan Inti (60 menit)

Pada kegiatan inti peneliti bercerita tentang jenis-jenis buah. Peneliti menceritakan bagaimana cara membentuk buah pisang dari plastisin. Selesai peneliti menceritakan pembelajaran membentuk plastisin, peneliti membagikan lembaran tugas yang akan dikerjakan anak didik yaitu mewarnai gambar pisang, setelah itu peneliti memberikan tugas menggunting gambar pisang. Setelah tugas menebal gambar pisang, peneliti membagikan plastisin tepung untuk dibentuk menjadi buah pisang. Anak selesai mengerjakannya peneliti menyuruh anak mencuci tangan dengan sabun.

4) Kegiatan istirahat (30 menit)

Jam makanpun tiba anak dipersilahkan mencuci tangan peneliti membimbing anak membaca do`a makan dan mempersilahkan anak makan anak membagi makanan kepada teman yang tidak membawa makanan, diluar anak bermain peralatan yang ada diluar.

5) Kegiatan akhir (30 menit)

Pada kegiatan ini peneliti menanyakan pada anak pelajaran yang telah dipelajari hari ini kemudian anak menjawab, peneliti menyimpulkan pembelajaran pada hari ini, peneliti menginformasikan kegiatan esok hari. Peneliti mengajak anak untuk Jam makanpun tiba anak dipersilahkan mencuci tangan untuk makan dan dibimbing untuk membaca doa mau makan anak dipersilahkan makan. Anak berbagi makanan bagi teman yang tidak membawa makanan. Berkemas mau pulang, yaitu membaca do`a mau pulang, menyanyikan lagu, dan salam.

3. Pengamatan/Observasi

Pada saat yang bersamaan peneliti melakukan pengamatan dengan mengisi instrument yang sudah disiapkan, yakni lembar observasi terhadap kesiapan peserta didik pada saat kegiatan berlangsung peneliti menilai perkembangan kreativitas anak. Dan setelah diadakan pengamatan terhadap peningkatan kreativitas anak yang berjumlah 15 anak, dapat diketahui bahwa anak yang Berkembang Sangat Baik(BSB) ada 9 anak, Berkembang sesuai Harapan (BSH) ada 3 anak, Mulai Berkembang (MB) ada 2 anak, dan Belum Berkembang (BB)ada 1 anak. Persentase hasil kreativitas anak dalam metode bermain plastisin pada siklus II pertemuan ke-1 adalah sebagai berikut:

Tabel 12
Hasil Peningkatan Kreativitas Anak Pada Siklus II Pertemuan ke-1

N	Nama	Item				Keterangan			
		1	2	3	4	BB	MB	BSH	BSB
1	Amar	4	4	4	4	-	-	-	16
2	Arif	1	1	1	1	4	-	-	-
3	Basyasya	4	3	4	4	-	-	-	15
4	Citra	3	3	3	3	-	-	12	-
5	Denissa	4	4	4	4	-	-	-	16
6	Hanif	4	3	4	4	-	-	-	15
7	Juna	2	2	2	2	-	8	-	-
8	Nabilla	4	4	4	4	-	-	-	16
9	Naomi	4	3	3	4	-	-	-	14
10	Naufal	4	4	4	3	-	-	-	15
11	Nurmiahesa	3	3	3	3	-	-	12	-
12	Raditia	4	4	4	4	-	-	-	16
13	Resya	4	3	4	3	-	-	-	14
14	Virza	3	3	3	3	-	-	12	-
15	Zidan	2	2	2	2	-	8	-	-
Jumlah Anak						1	2	3	9
$x = \frac{\text{Jumlah Anak}}{\text{Jumlah Seluruh Anak}} \times 100$						7%	13%	20%	60%

Pada siklus ini hampir semua anak sudah bisa mandiri dalam mengerjakan /membentuk plastisin, agar dapat mencapai hasil maksimal oleh sebab itu perlu ada perbaikan siklus selanjutnya.

4. Refleksi

Hasil Refleksi terhadap siklus II pertemuan ke-1, dapat dilihat sebagai berikut:

- a) Pada proses pembelajaran sudah cukup baik ini ditandai peserta didik sudah mulai fokus.
- b) Efisiensi waktu sudah mulai optimal
- c) Peserta didik sudah mulai termotivasi dengan belajar melalui metode bermain plastisin.

b. Siklus II Pertemuan ke-2

1. Perencanaan siklus II pertemuan ke-2

- a. Menyusun RPPH dan menentukan tema pembelajaran.

Tema Pembelajaran yang digunakan dalam siklus II ditentukan oleh peneliti,

Tema: Tanaman Ciptaan Allah dengan Sub Tema: Tanaman Buah, Sub-Sub

Tema: Jenis Tanaman Buah strawberry dan jeruk membuat jus buah.

- b. Menyusun Instrumen penelitian instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang akan digunakan untuk mencatat perkembangan anak dalam melakukan kegiatan yang sudah direncanakan.
- c. Menetapkan media untuk kegiatan dan pendokumentasian. Sebelum peneliti mengadakan penelitian ada beberapa hal yang harus disiapkan antara lain mempersiapkan media yang akan digunakan untuk membentuk. Media yang dipilih adalah plastisin. Peneliti juga mempersiapkan talam untuk tempat plastisin anak. Selain itu peneliti juga mempersiapkan spidol untuk memberi

nama, kertas Hvs. Untuk dokumentasi peneliti menggunakan kamera handphone.

2. Implementasi Tindakan siklus II pertemuanke-2, dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 04 November 2020 jam 08.00-11.00 dengan Sub Tema: Tanaman Buah, Sub-Sub Tema: Membuat jus buah. Adapun deksripsi yang akan dijabarkan berikut ini:

- 1) Kegiatan sebelum masuk kelas

Kegiatan masuk kelas ditandai dengan bunyi bel, anak baris dihalaman dengan merentangkan tangan untuk mengikuti senam, selesai senam peneliti mempersilahkan anak untuk masuk ruangan kelas anak membuka sepatu dan menyusun dirak sepatu.

- 2) Kegiatan Awal (30 menit)

Kegiatan awal peneliti memberi salam, dan mengabsen anak didik, peneliti mengajak anak membaca do`a sebelum belajar, membaca surat Al-Falaq, menghafal do`a kesehatan, menyanyikan lagu dan membaca puisi.

- 3) Kegiatan inti (60 menit)

Pada kegiatan inti peneliti menceritakan tentang cara membuat jus dan peralatan membuat jus. Peneliti menceritakan cara membentuk Strawberry danjeruk dari plastisin setelah memberikan penjelasan peneliti memberikan lembaran tugas berupa mewarnai Strrawberry dan jeruk, meronce Srawbery dan jeruk. Selesai mengerjakan lembaran tersebut anak dipersilahkan mengumpulkannya kedepan kelas, kegiatan selanjutnya peneliti memberikan

plastisin untuk dibentuk anak menjadi Strawberry dan jeruk, disini peneliti memotivasi anak supaya antusias untuk melakukan kegiatan membentuk plastisin.

4) Kegiatan Istirahat (30 menit)

Jam makanpun tiba anak dipersilahkan mencuci tangan peneliti membimbing anak membaca do`a makan dan mempersilahkan anak makan, anak membagi makanan kepada teman yang tidak membawa makanan. Anak bermain diluar kelas. Belpun berbunyi tanda waktu masuk.

5) Kegiatan Akhir (30 menit)

Pada kegiatan ini peneliti mempersilahkan anak didik untuk menanyakan mengenai pelajaran hari ini, anak ada yang bertanya umi hari ini bahan plastisinnya kok wangi seperti kue ya? Dari apa wewangiannya ya umi?, anak antusias melihat buah Strawberry dan anak berlomba untuk membentuk plastisin. Peneliti menjawab dan meringkaskan pelajaran pada hari ini. Peneliti menginformasikan kegiatan esok hari, anak diajak untuk membaca do`a mau pulang, menyanyikan lagu dan memberi salam.

3. Observasi dan Interpretasi Siklus II

Pada saat yang bersamaan peneliti melakukan pengamatan dengan mengisi instrumen yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi terhadap kesiapan peserta didik selama kegiatan berlangsung dan menilai perkembangan kreativitas anak. Setelah diadakan pengamatan kreativitas anak yang berjumlah 15 anak, dapat diketahui pada siklus II pertemuan ke-2 adalah sebagai berikut

Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 12 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 1 anak, Mulai Berkembang (MB) ada 1 anak, dan Belum Berkembang (BB) ada 1 anak. Persentase hasil peningkatan kreativitas melalui metode bermain plastisin dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 13
Hasil Peningkatan Kreativitas Anak Pada Siklus II Pertemuan Ke-2

N	Nama	Item				Keterangan			
		1	2	3	4	BB	MB	BSH	BSB
O	Siswa								
1	Amar	4	4	4	4	-	-	-	16
2	Arif	1	1	1	1	4	-	-	-
3	Basyasya	4	3	4	4	-	-	-	15
4	Citra	4	4	3	4	-	-	-	15
5	Denissa	4	4	4	4	-	-	-	16
6	hanif	4	4	4	4	-	-	-	16
7	Juna	4	4	4	4	-	-	-	16
8	Nabilla	2	2	2	2	-	8	-	-
9	Naomi	4	4	4	4	-	-	-	16
10	Naufal	4	3	3	4	-	-	-	14
11	Nurmiahesa	4	4	4	4	-	-	-	16
12	Raditia	3	4	3	4	-	-	-	14
13	Resya	4	4	4	4	-	-	-	16
14	Virza	4	4	4	4	-	-	-	16
15	Zidan	3	3	3	3	-	-	12	-
Jumlah Anak						1	1	1	12
$x = \frac{\text{Jumlah Anak}}{\text{Jumlah seluruh Anak}} \times 11$						7%	7%	7%	80%

4. Refleksi

Hasil refleksi terhadap siklus II pertemuan ke -2 dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Pada siklus II proses pembelajaran sudah cukup baik, hal ini dapat diketahui dari peserta didik sudah bisa fokus dan senang selama kegiatan.
- 2) Efisiensi waktu sudah mulai optimal.
- 3) Peserta didik sudah mulai termotivasi dengan belajar melalui metode bermain plastisin. Pekerjaan sudah mulai rapi.
- 4) Peserta didik sudah mulai mandiri, sudah mulai menghasilkan bentuk plastisin yang cukup baik.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan siklus II pembelajaran sudah sesuai dengan apa yang diharapkan, sehingga tindakan berakhir pada siklus II pertemuan ke-2.

Tabel 14
Hasil Peningkatan Kreatifitas Anak Siklus II Pertemuan 1 dan 2

Pertemuan	BB	MB	BSH	BSB
1	7%	13%	20%	60%
2	7%	7%	7%	80%

B. Pembahasan

Dari keseluruhan pembahasan penelitian pada skripsi ini tentang Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Metode Bermain Plastisin pada kelompok B di RA Ilamiyah Pancur Batu dapat diperoleh kesimpulan bahwa melalui plastisin kreativitas anak dapat ditingkatkan. dapat dibuktikan dengan adanya

peningkatan sebelum penelitian. adanya peningkatan upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode bermain plastisin pada kelompok B di RA-Islamiyah Pancur Batu.

Pada siklus I anak merasakan bosan dan jenuh dalam membentuk dengan media plastisin dan tingkat kreativitas anak masih rendah. Untuk mengatasinya peneliti mengganti bentuk dengan bervariasi bentuk kesukaan seperti buah strawberry dan jeruk, aroma plastisin dengan pewangi kue, dengan harapan anak tertarik dan termotivasi dalam membentuk. Selain itu peneliti memberikan contoh kepada anak agar anak dapat terbantu dengan cepat dalam membentuk plastisin.

Pada siklus II anak sudah kelihatan antusiasnya yang cukup besar dalam memainkan jarinya dalam membentuk plastisin, anak sudah memahami warna dan mengenal bentuk yang dibuatnya. Adapun bahan telah berbeda dari yang pertama dan bentuk juga berbeda dan tidak sulit dari yang pertama, mereka bertanya umi ini sudah beda umi wangi roti, bentuknya juga berbeda anak-anak suka terutama bentuk strawberry dan jeruk. Umi Naomi mau bawa pulang plastisinnya, mi Arif minta juga ya, sehingga semua anak mau membawa plastisin pulang. Dari situ anak telah nampak kelihatan lebih antusias pada siklus II telah berkembang sangat baik. Dikatakan telah berhasil karena telah memenuhi nilai persentase maksimum yang telah ditentukan yaitu 80% .

Implikasi penelitian ini adalah meningkatnya proses pembelajaran anak terutama dalam bermain plastisin yang lebih bervariasi sehingga membuat anak lebih tertarik dan senang mengikuti pembelajaran. Guru kreatif dalam memberikan

pembelajaran sehingga dengan plastisin anak dapat mengembangkan hasil karyanya yang ada pada diri anak didik. Berkembangnya kreativitas anak melalui permainan plastisin dapat membuat anak lebih belajar mencampur warna dan kejelian dalam membentuk berbagai macam bentuk.

Berdasarkan hasil tes dari kreatifitas anak melalui metode bermain plastisin dengan peserta 15 anak, pada siklus I, pertemuan ke-1 yang memberikan hasil Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 4 anak (20%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 3 anak (20%), Mulai Berkembang (MB) ada 1 anak (7%), Belum Berkembang (BB) ada 7 anak (46%). Pada pertemuan ke-2, Berkembang Sangat Baik (BSB) ada, 6 anak(40%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 3 anak (20%),Mulai Berkembang (MB) ada 2 anak (13%), Belum Berkembang (BB) ada 4 anak (27%). Dengan demikian siklus I minat dan motivasi anak belum menunjukkan hal yang memuaskan.

Berbekal dari kelemahan pada siklus I dijadikan modal perbaikan pada pelaksanaan siklus II. Baik dari perencanaan, pelaksanaan dan penilaian. Pada siklus II anak sudah mengalami peningkatan dari penelitian siklus II pertemuan ke-1 dapat dilihat dari 15 peserta didik yang memberikan hasil Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 9 anak (60%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 3 anak (20%), Mulai Berkembang (MB) ada 2 anak (13%), dan Belum Berkembang ada 1 anak (7%). Pada pertemuan ke-2 Berkembang Sangat Baik(BSB) ada 12 anak (80%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 1 anak (7%), Mulai Berkembang (MB) ada 1 anak (7%), dan Belum berkembang ada 1 anak (7%).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini dalam metode bermain plastisin pada kelompok B di RA-Islamiyah Pancur Batu dimana siklus I menunjukkan 40% dan siklus II sebanyak 80%. Angka pada kedua siklus menunjukkan peningkatan yang signifikan, jadi dapat disimpulkan upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini dapat ditingkatkan dengan bermain plastisin.

A. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengemukakan sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah hendaknya memfasilitasi proses belajar mengajar dengan melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang dilakukan.
2. Bagi guru hendaknya guru dapat menggali dan memahami kecerdasan anak sehingga guru tidak memaksa anak dalam belajar. Guru hendaknya selalu memotivasi anak agar anak dapat berkembang dan tidak takut untuk berkarya.
3. Bagi anak, anak merasakan nyaman dalam belajar dan tidak takut dalam berkarya dengan adanya bermain plastisin.

4. Bagi peneliti sebagai acuan untuk meningkatkan pembelajaran yang kreatif dengan metode bermain setelah mengadakan penelitian yang dapat diterapkan pada setiap pembelajaran di sekolah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka cipta
- _____ 2019, *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- BEF. Montolalu, *Bermain dan Permainan Luar*. Jakarta : Universitas Terbuka. 2009.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2004, *Kurikulum 2004, Standard kompetensi pendidikan Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak RA*, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2004.
- Dwi Junianto, <http://dwijunianto.wordpress.com/mediabelajarplastisin>. Diakses. 16 April 2020
- Departemen Pendidikan Nasional, *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Alqur`an Terjemahan*. Bandung: Cv Darus sunnah, 2005.
- Fuji Rahmadi, P., MA CIQaR, C., Munisa, S., Ependi, R., Rangkuti, C., Rozana, S., ... & Kom, M. (2021). Pengembangan Manajemen Sekolah Terintegrasi Berbasis Sistem Informasi. Merdeka Kreasi Group.
- M. Sobry Sutikno, *Belajar dan pembelajaran*. Lombok: Holistica, 2013
- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Jogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Munandar U, *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka, 1999.
- Munisa, M. (2020). Parenting Program in Growing Parents' Positive Parenting at PAUD Al-Ummah Deli Tua. Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences, 3(4), 3413-3420.
- Munisa, M., Nofianti, R., Widya, R., & Rozana, S. (2021). Enhanced Psychology and Activities of Pancabudi Students with the Role of Teachers in the Time of Covid 19. Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences, 4(3), 5987-5994.

- Nursisto, *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya, 1999.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, 2014.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 57, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2021
- Rozana, S., Munisa, M., Nofianti, R., & Widya, R. (2021). Improving Hijrah Methods in Finding Happiness Life. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(3), 5945-5950.
- Santoso Tanadi. *Seni dan Kreativitas Manusia Tiada Batas*. Jakarta: Duta Press, 2009.
- Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Siti Aisyah dkk, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka, 2007.
- Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks, 2009
- Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Perguruan Tinggi, 2005
- Suryo Subroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta. 2009.
- Syafaruddin, *Bahan Ajar PLPG Medan: Raudatul Athfal*, 2015.
- Ulin Nuha, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press, 2012
- Yulvi. *Awaliyah Manfaat dan Kegunaan Penerapan plastisin sebagai Media Pembelajaran* www.Yulviablogspot.com. 2015. Diakses 2020.