

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
METODE BERMAIN *PLASTISIN* DIKELOMPOK B2
PAUD ISLAM TERPADU ANAK MANDIRI
KOTA PALU**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu*

Oleh

**PUTRI EKA ARIANTI
NIM:151050007**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU
2019**

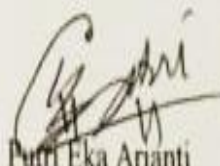
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Palu, 05 Agustus 2019,

04, Dzulhijjah 1440 H.

Penulis



Putri Eka Arianti

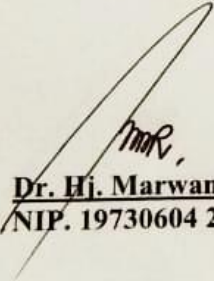
NIM. 15.1.05.0007

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain *Plastisin* Di Kelompok B2 PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu" oleh Putri Eka Arianti NIM: 15.1.05.0007, mahasiswa Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi telah memenuhi syarat ilmiah dapat diujikan.

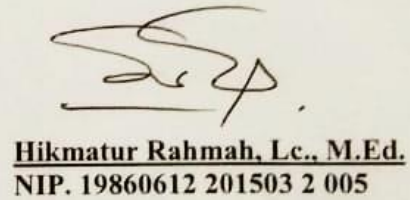
Palu, 02 September 2019 M.
02 Muharram 1441 H.

Pembimbing I



Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19730604 200501 2 004

Pembimbing II



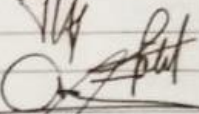
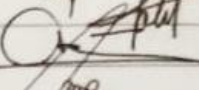
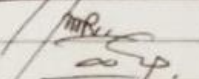
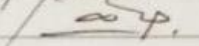
Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.
NIP. 19860612 201503 2 005

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi saudara Putri Eka Arianti NIM. 15.1.05.0007 dengan judul "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain *Plastisin* di Kelompok B2 PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu" yang telah diujikan dihadapan dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu pada tanggal 22 Agustus 2019 M. yang bertepatan dengan tanggal 21 Dzulhijjah 1440 H. dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S1) Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dengan beberapa perbaikan.

Palu, 02 September 2019 M
02 Muharram 1441 H

DEWAN PENGUJI

JABATAN	NAMA	TANDA TANGAN
Ketua Tim	Titin Fatimah, S.Pd.I, M.Pd.I	
Penguji Utama I	Dr. Fatimah Saguni, M.Si.	
Penguji Utama II	Dr. Gusnarib, M.Pd	
Pembimbing I	Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd	
Pembimbing II	Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed	

MENGETAHUI


Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan

Dr. Mohamad Idris, S. Ag., M. Ag.
NIP. 19720126 200003 1 001

Ketua Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Gusnarib A. Wahab, M.Pd.
NIP. 19640707 199903 2 002

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan hidayahnya berupa kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menulis skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain *Plastisin* di Kelompok B₂ PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu ”.

Shalawat serta salam penulis kirimkan kepada baginda Rasulullah Muhammad Saw yang telah membimbing umat dari masa jahiliyyah menuju masa yang penuh dengan cahaya ilmu pengetahuan seperti apa yang kita rasakan hingga saat ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan bimbingan dan kritikan yang bersifat membangun. Dalam kesempatan kali ini penulis menyampaikan banyak terima kasih yang sebesar – sebesar kepada :

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Timoer Gangsar Koemoro dan Ibu Nur Santi yang telah susah payah mengasuh, mendidik, membesarkan dan mendoakan penulis.
2. Bapak Prof. Dr. H. Sagaf S. Pettalongi, M.Pd. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu. Yang telah memberikan kebijakan untuk penulis menyelesaikan studi.
3. Dr. Mohamad Idhan, S.Ag., M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu, Ibu Dr. Hj.

Adawiyah Pettalongi M.Pd.selaku Wadek I, Bapak Hamlan. M.Ag. selaku Wadek II, Bapak Dr. Rusdin M. Pd. Selaku Wadek III yang telah yang telah mengarahkan penulis dalam menempuh perkuliahan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu.

4. Ibu Dr. Gusnarib.,M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Serta Ibu Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed. Selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini yang selalu mendukung mahasiswi PIAUD terus maju dalam pendidikan.
5. Drs. Ahmad Asse M.Pd.I. selaku dosen penasehat akademik penulis yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi dalam menyelesaikan perkuliahan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu.
6. Ibu Dr. Hj. Marwany, S.Ag, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Hikmatur Rahmah,Lc,M.Ed selaku pembimbing II yang selalu membimbing, mengarahkan, dan mengajarkan ilmunya kepada penulis sehingga bisa terselesaikan.
7. Ibu Supiani S.Ag. selaku kepala perpustakaan yang mengijinkan penulis mencari referensi terkait judul skripsi.
8. Para Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
9. Nurjannah,S.Pd.I selaku kepala TK PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian guna untuk mendapatkan informasi dan data-data yang dibutuhkan dalam penyusunan skripsi ini dengan baik.

Kepada semua pihak, penulis senantiasa mendoakan semoga ketulusan dan kebaikannya mendapatkan pahala dari Allah Swt dan menjadi amal jariyah Amin.

Palu , 02 September 2019 M.
02 Muharram 1441 H.

Penulis



Putri Eka Arianti
NIM. 15.1.05.0007

DAFTAR ISI

HALAM JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
ABSTRAK.....	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	5
D. Penegasan Istilah.....	7
E. Kajian Pustaka	8
F. Kerangka Pemikiran.....	10
G. Hipotesis Tindakan.	10
H. Garis-garis Besar Isi.....	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Anak Usia Dini	12
B. Kreativitas Anak Usia Dini	16
C. Permainan <i>Plastisin</i>	25

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Desain Penelitian	30
B. Lokasi Penelitian.....	31
C. Subjek Penelitian.....	21
D. Teknik Pengumpulan Data.....	31
E. Teknik Analisis Data.....	32
F. Indikator Keberhasilan	33
G. Prosedur Penelitian	34

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum TK Alkhairaat 1 Pusat Palu	38
B. Deskripsi Hasil Penelitian	44
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	65

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	73
B. Saran	74

DAFTAR PUSTAKA	75
----------------------	----

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

1. Jumlah anak yang diteliti di kelompok B ₂	31
2. Indikator Permainan <i>Plastisin</i>	33
3. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Tahun 2018-2019.....	41
4. Keadaan Peserta Didik Kelompok B ₂ Paud Islam Terpadu Anak Mnadi.....	41
5. Keadaan Sarana Prasaran Paud Islam Terpadu Anak Mandiri Palu	43
6. Kreativitas Anak Dalam Kegiatan Bermain	46
7. Keterlibatan Anak Dalam Bermain.....	47
8. Anak Mampu Bekerja Sama Dengan Temanya.....	47
9. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Kelompok B ₂ Pra Tindakan Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain <i>Plastisin</i>	48
10. Kreativitas Anak Kelompok B ₂ Tindakan I Pada Siklus I.....	51
11. Kreativitas Anak Kelompok B ₂ Tindakan II Pada Siklus I.....	53
12. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Tindakan I dan Tindakan II Siklus I Terhadap Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain <i>Plastisin</i> di Kelompok B.....	54
13. Refleksi Tindakan Siklus I Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain <i>Plastisin</i>	56
14. Kreativitas Anak Kelompok B ₂ Tindakan I Pada Siklus II.....	59
15. Kreativitas Anak Kelompok B ₂ Tindakan II Pada Siklus II.....	61
16. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Tindakan I dan Tindakan II Siklus II Terhadap Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain <i>Plastisin</i> di Kelompok B ₂	62
17. Refleksi Tindakan Siklus II Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain <i>Plastisin</i>	64

DAFTAR LAMPIRAN

1. Pengajuan judul skripsi
2. SK pembimbing
3. Buku konsultasi pembimbing skripsi
4. Biodata buku konsultasi pembimbing skripsi
5. Jurnal konsultasi (saran pembimbing)
6. Surat izin penelitian
7. Surat keterangan melaksanakan penelitian
8. Pedoman wawancara (Kepala Sekolah)
9. Pedoman wawancara (Guru)
10. Identitas responden
11. Lembaran observasi aktivitas guru, siklus I dan siklus II
12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
13. Hasil observasi anak pra tindakan, siklus I dan siklus II
14. Dokumentasi pelaksanaan penelitian
15. Daftar riwayat hidup

ABSTRAK

Nama : Putri Eka Arianti
Nim : 15.1.05.0007
Judul Skripsi : Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain
Plastisin Di Kelompok B₂ PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri
Kota Palu

Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis melalui lembar observasi pada siklus I dan siklus II. Setelah data terkumpul, lalu dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui proses tindakan. Selanjutnya dinarasikan untuk mengambil kesimpulan tentang ada tidaknya peningkatan kreativitas pada anak melalui metode bermain *plastisin*.

Oleh karena itu, salah satu model pembelajaran yang baik digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini adalah metode pembelajaran bermain. Berdasarkan dengan hal tersebut, maka uraian dalam skripsi ini berangkat dari masalah bagaimana bentuk penerapan metode bermain *plastisin* di kelompok B₂ PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu?. Dan kreativitas apa saja dapat ditingkatkan melalui metode bermain *plastisin* di kelompok B₂ PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu?.

Hasil penelitian meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin* di kelompok B₂ PAUD Islam terpadu anak mandiri Kota Palu pada siklus I tindakan I 36.11% , tindakan II 41.67%. Sedangkan meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin* di kelompok B₂ PAUD Islam terpadu anak mandiri Kota Palu pada siklus II tindakan I 36.11% , tindakan II 83.33% telah mencapai yang diharapkan peneliti dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSH). Berdasarkan hasil kesimpulan diatas maka disimpulkan bahwa metode bermain *plastisin* dapat meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin* di kelompok B₂ PAUD Islam terpadu anak mandiri Kota Palu.

Implikasi dari penelitian ini yaitu; diharapkan kepada kepala TK PAUD Islam terpadu anak mandiri Kota Palu lebih memperhatikan sarana dan prasarana yang ada di TK PAUD Islam terpadu anak mandiri Kota Palu agar proses belajar mengajar lebih efektif dan untuk guru kiranya dapat lebih memperhatikan perkembangan peserta didik dan memberikan pembelajaran yang kreatif untuk metode bermain *plastisin* agar lebih menarik lagi sehingga dapat mencapai tujuan dalam proses pembelajaran di PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini, jika bakat kreatif anak tidak dikembangkan sejak dini maka bakat tersebut tidak berkembang secara optimal ketika anak telah beranjak dewasa. Oleh sebab itu, dengan permainan *plastisin* dapat meningkatkan kreativitas anak.

Perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini sangatlah penting melalui Taman Kanak-kanak, anak usia dini dapat mengembangkan pengetahuan dini mereka melalui, bermain peran, bercerita, bernyanyi, maupun latihan-latihan yang diberikan oleh guru. Dalam perkembangan anak usia dini ada enam aspek perkembangan yang harus terpenuhi untuk anak yaitu, nilai agama dan moral, bahasa, fisik motorik, kognitif, sosial-emosional, serta seni.

Anak sebagai pribadi yang mempunyai keinginan untuk membentuk atau menciptakan sesuatu karya yang menurutnya menarik, anak mempunyai bakat dan kekuatan tertentu yang akan memuaskan pribadinya. Perasaan ingin tahu pada anak merupakan pokok pangkal dari berkembangnya daya kreasi pada perkembangan kreativitas anak, oleh karena itu rasa ingin tahu selalu

menimbulkan pertanyaan-pertanyaan pada diri anak, imajinasi merupakan unsur pokok dalam mengembangkan daya kreasi.¹

Undang undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional disebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, sementara itu, anak dapat diartikan dengan individu yang belum dewasa, sedangkan usia dini adalah rentang usia 0 hingga 6 tahun.²

Pendidikan anak usia dini adalah anak yang belum dewasa yang rentang usia 0 hingga 6 tahun. Dengan adanya pendidikan anak usia dini dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran kepada anak secara aktif dan kreatif agar memiliki kecerdasan emosional dan spiritual, serta kecerdasan intelektual bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.³ Pendidikan anak usia dini adalah sebagai bentuk pengalaman belajar yang dimulai sejak usia dini sampai dewasa, pendidikan bukan hanya ada di lingkungan sekolah tetapi berada dilingkungan keluarga, dan masyarakat. Pada surah Al-Luqman ayat 16 yaitu:

يٰۤاَيُّهَا اِنِّهَا اِنْ تَكُ مِثْقَالَ حَبَّةٍ مِّنْ خَرْدَلٍ فَتَكُنْ فِيْ صَخْرَةٍ اَوْ فِي السَّمٰوٰتِ اَوْ فِي الْاَرْضِ يٰۤاَتِ

بِهَا اللّٰهُ اِنَّ اللّٰهَ لَطِيْفٌ خَبِيْرٌ ﴿١٦﴾

¹Sch. Danar Santi,S.Psi,*pendidikan anak usia dini,antara toeri dan praktik*. (Ct. 1; Indonesia: PT Indeks,PT Macanan Jaya Cemerlang, 2009), 10.

²Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar Paud*. (Ct. 1; Klitren Lor Gk III/15 Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016), 1

³Ibid.

Artinya: (Luqman berkata): "Hai anakku, Sesungguhnya jika ada (sesuatu perbuatan) seberat biji sawi, dan berada dalam batu atau di langit atau di dalam bumi, niscaya Allah akan mendatangkannya (membalasinya). Sesungguhnya Allah Maha Halus, lagi Maha mengetahui, Yang dimaksud dengan Allah Maha Halus ialah ilmu Allah itu meliputi segala sesuatu bagaimana kecilnya."⁴

Pendidikan dapat diperoleh dengan siapa saja, dari keluarga maupun guru. Pendidikan dilakukan dalam bentuk kegiatan belajar dan pembelajaran yang secara formal maupun non formal. Dengan pendidikan kita dapat mengembangkan potensi diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan dan kreativitas anak, pendidikan sangatlah penting untuk masa depan anak, dengan pendidikan anak dapat memperoleh pengetahuan, yang dulunya tidak diketahui tetapi dengan pendidikan anak dapat mengetahuinya, pendidikan anak usia dini dilakukan sebelum pendidikan dasar.

Pendidikan anak usia dini memberikan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasah, dan pemberian kegiatan yang akan menghasilkan kemampuan, serta keterampilan anak. Dan dalam meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain dapat merangsang perkembangan fisik, terutama dalam fisik motorik halus, perkembangan fisik motorik halus anak dapat dirangsang melalui permainan *plastisin*, menggambar, mewarnai, menggenggam benda, menulis, dan sebagainya.

Bermain bagi anak adalah cara anak untuk menghilangkan kejenuhan yang anak miliki saat proses belajar dan pembelajaran, permainan yang diberikan kepada anak bukan hanya sekedar untuk dimainkan saja tetapi dapat mengasah

⁴Departemen Agama RI, *AL-Qur'an dan Terjemah*, Surabaya: Fajar Mulya, 2012

kecerdasan anak, maupun kreativitas anak. Dalam pengembangan Kreativitas anak, metode – metode yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi. Sebagaimana diuraikan sebelumnya, bahwa pelaksanaan pembelajaran di Taman Kanak-kanak bersifat akademik hal tersebut juga terjadi pada PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu, sehari-hari guru bercerita, diselingi dengan berbagi nyanyian anak-anak, mengajarkan anak untuk menghafal doa-doa maupun surah-surah pendek, memberikan latihan-latihan untuk meningkatkan kreativitas anak seperti melalui media menggambar, mewarnai, menghubungkan angka maupun huruf, dan sampai pembelajaran berakhir untuk menunggu jempitan anak-anak biasanya diajarkan untuk mengaji.

Melihat kenyataan yang ada di TK PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri dengan kondisi seperti ini anak-anak terkadang merasa jenuh, karena kegiatan pembelajaran yang digunakan hanya berkreasi dengan pensil warna dan buku menggambar, kreativitas anak tidak akan berkembang dan tidak mengenal kreativitas lainnya, dan anak kurang untuk berimajinasi lebih luas dan tidak berfariasi.

Kreatifitas anak melalui metode bermain *plastisin* sangat penting untuk dipahami oleh guru dalam memberikan stimulasi (rangsangan) kepada anak sedini mungkin, saat belajar menggunakan plastisin anak dapat mengembangkan imajinasi dan dirinya lebih bebas dan belajar untuk mengembangkan fisik motorik halus anak usia dini. Untuk itu diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode bermain *plastisin*. Dengan metode

seperti ini anak akan lebih mudah untuk belajar dan melatih fisik motorik halus, agar berkerja lebih baik dan dapat meningkatkan kreativitas anak. Dan guru harus lebih memberikan motivasi belajar bagi anak dan menyenangkan agar anak lebih tertarik untuk melakukan suatu pembelajaran dan lebih terfokus.

Oleh karena itu penulis mencoba meningkatkan kreativitas anak pada PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu dan tertarik untuk melakukan penelitian ini diberi judul: ''Meningkatkan kreatifitas anak melalui metode bermain *plastisin* di Kelompok B2 PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu''. Agar kreativitas anak lebih berkembang dan anak usia dini lebih tertarik untuk belajar sesuatu hal yang baru.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk penerapan metode bermain *plastisin* di kelompok B2 PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu?
2. Apakah kreativitas anak meningkat melalui metode bermain *plastisin* di kelompok B2 PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu?

C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Pada setiap penelitian yang ada, mempunyai tujuan dan manfaat penelitian sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan dan manfaat penilaian yang ingin dicapai adalah :

1. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui bentuk Penerapan Metode Bermain *Plastisin* Di Kelompok B2 PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu
- b. Mengetahui kreativitas Anak Meningkat Melalui Metode Bermain *Plastisin* Di Kelompok B2 PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu

2. Manfaat Penelitian

- a. Bagi guru dapat meningkatkan kreaativitas anak dalam belajar, agar dalam proses mengajar anak dapat terlatih dengan baik dalam kreativitas dan dapat menghadirkan ide-ide dan imajinasi anak dalam belajar sambil bermain.
- b. Bagi sekolah TK PAUD menjadi acuan untuk meningkatkan kreativitas anak maupun guru dalam proses belajar mengajar melalui bermain *Plastisin*.
- c. Bagi orang tua dapat melatih dan menstimulasi kreatifitas anak sebgas mungkin melalui bermain *plastisin*.
- d. Bagi penulis sebagai bahan masukan dan rujukan untuk mengembangkan kemampuan anak dan kreativitas yang lebih baik lagi untuk membuat anak – anak menjadi senang dalam proses belajar yang tidak membosankan dan penuh dengan ide dan imajinasi yang sangat baik.
- e. Bagi peneliti lain sebagai bahan rujukan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya, baik yang sama maupun akan berbeda di masa yang akan datang.

3. *Penegasan Istilah*

Agar tidak terjadi pemahaman yang keliru dalam judul ini, maka penulis yang dianggap penting untuk memberikan pengertian, menjelaskan istilah mengenai beberapa kata yang dianggap belum dipahami dalam skripsi ini, baik pengertian, bahasa, atau pendapat para ahli, untuk lebih jelas maka dapat diperhatikan sebagai berikut:

1. *Plastisin*

Plastisin atau *clay* adalah permainan yang terbuat dari lilin, tanah liat yang dapat dibentuk apa saja. *Plastisin* juga dapat digunakan dengan cara dibulat-bulat dan dibentuk menjadi sesuai kreativitas kita. *Plastisin* dapat dirol, dipotong, lalu dicetak dengan cetakan mainan. *Plastisin* dapat dibentuk seperti bunga, binatang maupun benda-benda yang berada disekitar kita⁵

2. *Bemain*

Bermain adalah sesuatu hal yang kreatif dan spontan dilakukan, dunia anak adalah dunia bermain dan bermain dapat menarik perhatian anak⁶

3. *Anak usia dini*

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.⁷

⁵Indira, *Kreasi Plastisin*, (PT Gelora Aksara Pratama), 3. Buku Online Diakses tanggal 29 Maret 2019

⁶Mansur *Pendidikan anak usia dini dalam Islam*, (Ct. 5; celeban Timur UH III/548, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 149

⁷ Yuliana Nurani Sujiono *Konseb dasar pendidikan anak usia dini*, (Ct. 5; Jl. Topas Raya C2 No.16, Jakarta Barat: PT Indeks, 2012), 6.

4. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk berkreasi atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu.⁸ Kreativitas membuat sesuatu menjadi lebih menarik dan hasil yang sangat bagus.

4. Kajian Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin*.

No.	NAMA PENELITI	JUDUL / TAHUN	PERBEDAAN	KEBARUAN
1.	SATRIANA	“Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Di Kelompok AI TK USW Atun Hasanah Leok I Kabupaten Buol” Tahun 2014	Pada penelitian yang dilakukan oleh Satriana perbedaannya adalah dari judul yaitu melalui permainan edukatif, dan dalam penelitian yang iya lakukan tidak hanya terfokus pada <i>Plastisin</i> tetapi juga pada permainan edukatif lainnya seperti lipat kertas dan meronceh. Kemudian tempat penelitian yang berbeda, dan tahun yang	Kebaruan pada penelitian yang saya ingin lakukan yaitu, dari judul yaitu Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain <i>Platisin</i> , yang dimana tempat penelitian di kelompok B2 PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri, dan metode yang saya gunakan yaitu bermain untuk meingkatkan kreativitas anak dalam membentuk <i>Plastisin</i> dan

⁸M.Fadlillah Dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan pembelajaran menarik, kreatif, dan menyenangkan*. (Ct. 1; Jl. Tandra Raya No. 23 Rawamangun, Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2014), 63.

			berbeda yaitu pada tahun 2014 ⁹	kekompakan anak selama belajar sambil bermain, dan tahun penelitian berbeda yaitu pada tahun 2019.
2.	NURHITTA	“Peranan Media <i>Plastisin</i> Terhadap Kreativitas Anak Di Kelompok B TK Karya Thayyaibah Wombo III” Tahun 2016	Pada penelitian yang dilakukan oleh Nurhitta perbedaannya tidak terlalu banyak, yaitu peneliti terfokus pada peranan media terhadap kreativitas tidak untuk meningkatkan kreativitas anak, dan hanya terfokus pada bagaimana cara anak untuk membentuk buah, sayur dan kue tidak bagaimana anak bisa meningkatkan kreativitas dan kekompakan anak dalam belajar sambil bermain, dan pada judul iya menggunakan peranan media, kemudian tempat penelitian yang	

⁹Satriana Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Di Kelompok AI TK USW Atun Hasanah Leok I Kabupaten Buol 2014

			berbeda, dan tahun yang berbeda yaitu tahun 2016. ¹⁰	
--	--	--	---	--

F. Kerangka Pemikiran

Pendidikan untuk anak usia dini yang berada di sekolah Taman Kanak-kanak (TK), mulai dari kelompok bermain, sampai tempat penitipan anak. Pendidikan yang diberikan untuk anak melalui rangsangan atau stimulasi, bimbingan, asuhan, dan kasih sayang, serta pembelajaran yang sangat bermanfaat untuk anak usia dini, karena dengan pembelajaran yang memadai anak dapat berkembang dengan baik, mulai dari kreativitas sampai dengan enam aspek perkembangan anak, yaitu fisik motorik, bahasa, ,moral dan agama, kognitif, sosial-emosional dan seni. Anak usia dini merupakan masa yang sangat berharga, melalui metode bermain *plastisin* anak dapat melatih perkembangan fisik motorik halusnya dengan baik, memicu kreativitas dan imajinasi anak, dan anak tidak merasa bosan dalam pembelajaran, maka dari itu penggunaan Metode bermain *Plastisin* dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini dan sangat cocok diterapkan di TK PAUD Islam terpadu anak mandiri, agar dapat menarik perhatian anak saat belajar dan media seperti ini jarang mereka temui di sekolah, dan memiliki warna yang sangat menarik perhatian anak usia dini.

G. Hipotesis Tindakan

Dari uraian sebelumnya, mulai dari latar belakang, rumusan Masalah, tujuan dan manfaat penelitian, penegasan istilah, kajian pustaka, dan kerangka

¹⁰ Nurhitta Peranan Media Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Di Kelompok B TK Karya Thayyaibah Wombo III 2016

pemikiran, maka hipotesis tindakan penelitian tindakan kelas ini adalah “ Metode bermain *plastisni* dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B2 PAUD Islam Terpadu Anak mandiri Kota Palu”’.

H. Garis-garis Besar Isi

Untuk memudahkan pembahasan skripsi ini maka penulis membuat garis-garis besar isi skripsi. Skripsi ini terdiri dari lima bab yang setiap babnya terdapat beberapa sub bab, untuk lebih jelasnya peneliti menguraikan sub pokok isi bab pembahasan dari skripsi sebagai berikut:

Pada Bab I sebagai pendahuluan, yang terdapat di dalamnya yaitu membahas tentang, latar belakang, rumusan Masalah, tujuan dan manfaat penelitian, penegasan istilah, pustaka, kerangka pemikiran, hipotesis, dan garis-garis besar isi skripsi

Pada Bab II sebagai kajian pustaka yang dimana terdapat di dalamnya membahas tentang kajian teori, pengertian kreativitas, pengertian bermain, dan pengertian plastisin pada skripsi penelitian.

Pada Bab III yaitu metode penelitian, membahas tentang pendekatan dan desain penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, indikator keberhasilan, dan prosedur penelitian skripsi.

Pada Bab IV yaitu hasil penelitian dan pembahasan tentang gambaran umum PAUD Islam terpadu anak mandiri Kota Palu, deskripsi hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

Pada Bab V yaitu penutup yang membahas tentang kesimpulan dan saran pada penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. *Anak Usia Dini*

Definisi anak usia dini menurut *National Association For the Education Young Children (NAEYC)* menyatakan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun.¹¹ Dengan definisi tersebut merupakan suatu proses perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini melalui berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Dengan demikian pengertian anak usia dini akan dibahas sebagai berikut.

1. **Pengertian Anak Usia Dini**

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 ayat 14 tentang pendidikan Nasional dinyatakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹²

Anak usia dini adalah anak yang memiliki rentang usia 0 hingga 6 tahun, anak usia dini sangat membutuhkan pendidikan yang dapat membantu

¹¹Ahmad Susanto *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Ct. 1; Jl. Sawo Raya No. 18, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 1.

¹²Novan Ardy Wiyani dan Barnawi *Format Paud, karakteristik, dan implementasi pendidikan anak usia dini*. (Ct. 2; Jl. Anggrek 126 sambilegi, maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta: Ar- Ruzz Media, 2016), 32.

pertumbuhan perkembangan anak, E.Mulyasa yang dikutip oleh Novan Ardy Wiyani, menyatakan bahwa Anak usia dini sebagai individu yang sedang mengalami proses tumbuh-kembang yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.¹³ Berdasarkan teori *Piaget*, maka anak yang berada di TK/RA dan usia kelas awal SD/MI adalah anak yang berada pada rentangan usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa yang pendek tetapi merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupan seseorang. Pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya.¹⁴

Dari penjelasan para ahli dapat dipahami bahwa Anak usia dini sangatlah membutuhkan pendidikan, dengan pendidikan anak mendapatkan pengetahuan yang sangat bermanfaat, dan anak usia dini dapat memperoleh perkembangan dan pertumbuhan yang baik untuk masa depan, dengan pendidikan anak usia dini menjadi penerus bangsa yang hebat.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan anak

¹³Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD* (Ct. 1; Klitren Lor GK III/15, Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016), 98.

¹⁴Trianto Ibnu Badar al-Tabany *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi anak usia dini TK/RA dan anak usia kelas awal SD/MI*. (Ct.1; Jl, Tambora raya No. 23 Rawamangun Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), 151.

berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya.¹⁵ usia dini merupakan masa awal kehidupan anak dan merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan individu anak, dengan adanya perbedaan karakteristik pada anak guru lebih memperhatikan pembelajaran yang baik untuk anak usia dini, pembelajaran dapat disesuaikan dengan tahapan usia pada anak usia dini, agar pembelajaran yang diterima anak dapat diserap dengan baik dan mudah dipahami oleh anak usia dini.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral, spiritual, maupun emosional. Anak usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk membentuk fondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman selanjutnya. Dengan adanya beberapa manfaat memahami karakteristik anak usia dini diantaranya yaitu: Pemahaman terhadap karakteristik anak usia dini dapat dijadikan sebagai dasar pertimbangan untuk memberikan pendidikan dan layanan yang efektif, untuk merancang program-program yang tepat untuk mengantarkan anak sukses dalam setiap langkah kehidupannya,¹⁶ dan untuk memberikan pengalaman awal yang positif terhadap setiap anak sesuai dengan potensi dan karakteristiknya masing-masing, kita dapat memahami dan menangani anak dengan baik, dan dapat membentuk karakter anak dengan baik dan terarah sesuai yang kita harapkan untuk kebaikan anak dimasa mendatang,

¹⁵Leli Halimah. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. (Ct.1; Jl, Mengger Girang No. 98 Bandung: PT Refika Aditama, 2016),2.

¹⁶ Mulyasa, *Manajemen PAUD*. (Ct.4; Jl,ibu Inggit Garnasih No.40 Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2016),41.

Dari penjelasan parah ahli dapat dipahami, bahwa karakteristik anak usia dini sangatlah berbeda- beda, baik dari segi fisik, psikis, sosial, moral, spiritual maupun emosional, dalam perbedaan karakter tersebut kita dapat mengetahui dan belajar bagaimana kita dapat menemukan cara untuk memberikan anak usia dini belajar yang menyenangkan dan sangat baik untuk pertumbuhan anak di masa mendatang. Dan dapat membentuk karakter yang baik pada diri anak dan dapat memahami karakter anak sejak dini.

3. Tujuan Pendidikan anak usia dini

UU RI No. 20/2003 BAB II Pasal 3 Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹⁷

Penulis berpendapat bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar di sekolah, interaksi dini dengan memberikan rangsangan sehingga dapat menumbuhkan potensi-potensi yang baik, melakukan deteksi dini terhadap kemungkinan terjadi gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangan potensi-potensi yang dimiliki anak, dengan pendidikan untuk anak

¹⁷Yuliana Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Ct.7; Jl. Topaz Raya C2 No.16, Jakarta Barat: PT Indeks, 2013),43

usia dini yaitu mencerdasar anak bangsa, memberikan pengetahuan yang luas, memberikan pembelajaran yang sangat bermanfaat untuk pendidikan selanjutnya.

Dengan pendidikan anak usia dini dapat membantu guru maupun orang tua dimasa dimana mereka akan memasuki sekolah dasar (SD) dengan berinteraksi dengan baik dan pada enam aspek pertumbuhan anak sudah sangat berkembang sangat baik. Dan dengan berkembangnya enam aspek tersebut dengan mudah anak dapat menerima pembelajaran ditahap berikutnya atau pembelajaran yang berada disekolah dasar (SD).

B. *Kreativitas Anak Usia Dini*

Ditinjau dari berbagai aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Dalam pengembangan keterampilan yang dimiliki seseorang untuk melahirkan pola pikir dan gagasan yang baru, Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan, daya cipta, berkreasi, ataupun kekreatifan¹⁸. Untuk lebih memahami tentang pengertian kreativitas akan dibahas sebagai berikut.

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa

¹⁸Kamus besar bahasa indonesia(KBBI) Online, diakses tanggal 2 april 2019.

yang telah ada sebelumnya.¹⁹ Kreativitas suatu keterampilan yang diikuti dengan imajinasi yang kuat, dapat menciptakan suatu karya yang belum pernah ada,

Elizabethyan B. Hurlock dikutip oleh M. Fadlillah berpendapat bahwa:

Kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang ada pada dasarnya baru berupa kegiatan imajinasi atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan rangkuman, namun merupakan pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkokkan hubungan lama ke situasi baru.²⁰

Kemudian Alex Sobour yang dikutip oleh M. Fadlillah Mendefinisikan bahwa: “Kreatif sebagai suatu yang beragam diikuti dengan logika serta pengertian yang bersifat intuitif untuk menciptakan suatu keadaan atau benda.”²¹

Dari penjelasan para ahli dapat dipahami bahwa, kreatif atau kreativitas adalah sesuatu yang dihasilkan atau produk yang baru yang didasari oleh imajinasi yang dapat membuat atau membentuk sesuatu menjadi lebih menarik, dan merupakan kemampuan menciptakan sesuatu yang hasilnya sangat berkembang dan bermanfaat untuk anak usia dini. Kreativitas dapat membangun perkembangan anak melalui berbagai macam bahan ajar dan anak dapat berinteraksi dengan lingkungan maupun teman sebayanya, untuk dapat menyelesaikan berbagai bahan ajar yang telah disiapkan untuk melatih kreativitas anak tersebut.

¹⁹Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*.(Jakarta: RinekaCipta,1999),6.

²⁰M.Fadlillah, pendidikan anak usia dini, 64.

²¹Ibid

Tetapi bukan hanya anak usia dini saja yang dapat dilatih perkembangan kreativitas, tetapi guru maupun orang tua dapat dilatih dalam proses meningkatkan kreativitas tersebut agar dapat menciptakan proses belajar mengajar yang baik untuk anak usai dini, sehingga dapat menciptakan berbagi model pembelajaran yang menarik untuk anak. Menurut John B. Biggs and Ross Telfer paling tidak ada 12 aspek dari pembelajaran kreatif yang harus dipahami dan dilakukan oleh seorang guru yang baik dalam proses pembelajaran terhadap anak yaitu di antaranya adalah, menciptakan suasana belajar yang kondusif dan bebas tekanan, memahami potensi anak yang lamban dan lemah, dan memahami potensi peserta didik yang tersembunyi dan mendorong untuk berkembang .²²

2. Teori perkembangan kreativitas

Kreativitas merupakan dimensi kemampuan anak dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Kreativitas merupakan sebuah proses yang mampu melahirkan gagasan, pemikiran, konsep dan atau langkah – langkah baru pada diri seseorang.²³ Dan penulis berkesimpulan bahwa, kreativitas menjadi sebuah proses belajar anak untuk mengembangkan pengetahuan dari kreativitas yang mereka miliki, anak usia dini memiliki imajinasi yang sangat besar dan dapat menyatu dalam suatu pemikiran untuk membentuk kreativitas anak itu sendiri.

²² M. Fadlilliah, pendidikan anak usia dini 65.

²³ Diana Mutia *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. (Ct. 1; Jl. Tamba Raya No. 23 Rawamangun, Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2010), 41.

Guilford mengemukakan sifat – sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu:

- a. Kelancaran, suatu kemampuan berpikir kreatif menghasilkan banyak gagasan,
- b. Keluwesan, yaitu kemampuan untuk mengemukakan beragam pemecahan masalah,
- c. Keaslian, merupakan kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara – cara yang asli, Kerincian, kemampuan untuk mengurangi sesuatu secara terinci,
- d. Perumusan Kembali, yaitu: kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan sudut pandang yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui oleh orang lain.²⁴

Dalam teori perkembangan kreativitas menurut Rothemberg, kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide/gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.²⁵ Perkembangan kreativitas anak usia dini yang dapat menghasilkan banyak gagasan dengan kelancaran, keluwesan, keaslian, kerincian, dan perumusan kembali. Dengan adanya suatu perkembangan kreativitas anak tidak akan merasa kesusahan untuk melatih dan memperbaiki imajinasi dalam kreativitas.

²⁴ Ibid, 42.

²⁵ Ibid

Demikian dari penjelasan teori penulis berpendapat bahwa dapat dipahami bahwa, kreativitas adalah suatu gagasan atau ide yang dikembangkan dan dilatih sejak dini melalui latihan-latihan yang diberikan kepada peserta didik, dengan menggunakan berbagai permainan seperti *plastisin* maupun permainan yang dapat melatih kreativitas peserta didik. Ciri yang dapat dilihat dari anak yang memiliki kreativitas yaitu menurut teori sebelumnya yang dikemukakan oleh Guilford yaitu melalui kelancaran dalam berfikir kreatif, kuluwesan, keaslian, dan perumusan kembali.

3. Metode Pengembangan Kreativitas

Kreativitas bukanlah sesuatu yang mandiri atau berdiri sendiri, atau bukanlah semata – mata kelebihan yang dimiliki seseorang, lebih dari itu kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan dan terampil dalam membuat sesuatu dan penuh imajinasi yang baik.²⁶

Beberapa waktu terakhir, sedang dikembangkan pendekatan *beyond Centers and Circles Time* (BCCT) atau pendekatan *Centra* dan lingkungan dalam proses mendidik anak usia dini yang dalam pendidikan TK dikenal dengan Area.²⁷ Lewat pendekatan ini anak diberi kesempatan untuk bermain secara aktif dan kreatif di sentra – sentra pembelajaran yang tersedia guna mengembangkan dirinya seoptimal mungkin sesuai dengan potensi dan minat masing – masing agar anak bebas dalam bermain dan menentukan pilihan yang anak sukai.

²⁶ Nursisto, *Kiat Menggali Kreativitas*. (Ct. 2 ; Yogyakarta: Mitra Gama Widya, 2000), 33.

²⁷ Depdiknas, *Pedoman Penilaian Di Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Departemen Pendidikan)

Untuk dapat memaksimalkan seseorang lebih kreatif, dapat melalui beberapa tindakan yang nyata, dan perlu berlatih dan diasah. Mengasah katajaman kreasi dapat dilakukan dengan beberapa cara antara lain aktif berapresiasi, gemar merenung, responsive terhadap kejadian sekeliling, sering berinisiatif, mendinamiskan otak, banyak membaca dan menulis.²⁸ Guilford dikutip oleh Nursisto berpendapat bahwa :

keatifitas melibatkan proses berfikir secara divergen. Sedangkan menurut Parnes dikutip oleh nursisto berpendapat bahwa : Kemampuan kreatif dapat dibangkitkan melalui masalah yang mengacu pada lima macam perilaku kreatif yaitu sebagai berikut :

- a. *Fluency* (kelancaran) yaitu kemampuan mengemukakan ide – ide serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- b. *Flexibility* (keluwesan) yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang bisa.
- c. *Originalty* (keaslian) yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
- d. *Elaboration* (keterperincian) yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi nyata.
- e. *Sensitivity* (kepekaan) yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Pada kurikulum berbasis Kopentensi (KBK) Tahun 2004, pengembangan kreativitas terdapat pada bidang pengembangan seni, akan tetapi sekarang pada kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pengembangan kreativitas terdapat pada bidang pengembangan fisik motorik halus anak usia dini.²⁹

²⁸ Nursisto, *Kiat menggali kreativitas*, 91.

²⁹ Ibid, 31-32.

4. Fungsi Pengembangan Kreativitas Untuk Anak Usia Dini

Pada pelaksanaan pengembangan kreativitas anak merupakan salah satu sarana belajar yang menunjang untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak.³⁰ Ada beberapa fungsi pengembangan kreativitas pada anak TK adalah sebagai berikut :

- a. Fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak. Anak memulai pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri.
- b. Fungsi perkembangan kreativitas terhadap kesehatan jiwa, dan segala sesuatu yang mendukung pengembangan kreativitas seseorang secara positif akan mempengaruhi kesehatan mentalnya.
- c. Fungsi perkembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika, berekspresi yang sifatnya mencipta. Anak dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam – macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan, tarian, musik, dan sebagainya.³¹

5. Ciri Kreativitas Pada Anak

Ciri – ciri kreatif pada anak dapat yaitu mempunyai kemampuan berfikir, ingin tahu, tertarik pada kegiatan atau tugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mampu

³⁰ Montolalu, B.E.F. *Bermain dan Permainan Anak*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009).

³¹ Nursisto, *kiat menggali kreativitas*, 21.

berbuat atau berkarya, menghargai diri sendiri, dan orang lain³². Dengan potensi kreatif dapat dikenal secara mudah melalui pengamatan ciri-ciri yang dimiliki anak terutama dalam setiap pertemuan atau diskusi yang kita lakukan bersama anak dan ciri – ciri tersebut adalah

- a. Mempunyai hasrat ingin mengetahui
- b. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru
- c. Panjang akal
- d. Bergairah, aktif, dan berdedikasi dalam melakukan tugas serta
- e. Menanggapi pertanyaan dan punya kebiasaan untuk memberikan jawaban yang lebih banyak³³

6. Pentingnya Kreativitas Anak Usia Dini

Dalam usia dini fantasi anak telah muncul dan akan berkembang dalam rentang usia 3 hingga 6 tahun, pada masa ini peserta didik banyak melakukan kegiatan bermain.³⁴ anak sudah dapat bermain peran, seperti pura-pura menjadi posili, tentara, dokter, petani, maupun orang tua mereka sendiri ataupun idola mereka. Anak suai dini memiliki imajinasi yang sangat luas dan berkembang, dan dapat mengelolah suatu benda misalnya permain *plastisin*, yang dapat dibentuk berbagai macam misalnya binatang, pesawat dan hal yang sering berada dilingkungan sekitarnya, atau sesuatu hal yang telah diajarkan kepada anak

³²Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*.(Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.2005),39.

³³Nursisto, *kiat menggali kreativitas*,35.

³⁴Mulyasa, *Menejemen Paud*, 91.

misalnya kulit jeruk bali yang dapat dibuat seperti perahu maupun mobil-mobilan, ataupun kertas yang dapat dibuat seperti pesawat terbang. Dengan imajinasi anak dapat berkeasi dengan baik, selagi stimulasi yang diberikan sangat baik dan mudah dipahami oleh anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan waktu yang tepat untuk mengembangkan kreativitas, oleh karena itu diperlukan adanya beberapa program – program permainan dan pembelajaran yang dapat memelihara dan mengembangkan potensi kreatif anak, karena dengan potensi kreativitas alami yang dimiliki anak dapat dikembangkan dengan lebih baik lagi agar dapat bermanfaat untuk anak. Oleh karena itu, sangat penting kreativitas anak untuk terus dikembangkan dengan adanya pembelajaran yang melatih kreativitas anak karena akan sangat bermanfaat untuk anak di masa mendatang.

7. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Dalam kemampuan belajar anak lebih baik jika kemampuan kreativitasnya juga ikut dilibatkan. Pada dasarnya semua anak memiliki kreativitas dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup jadi semangat dan produktif.³⁵ Dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan merupakan kebutuhan pokok bagi anak dalam melatih dan meningkatkan kreativitas sejak dini.

³⁵ Nursisto *kiat menggali kreativitas*,³²

C. *Permainan Plastisin*

1. *Konsep dasar media plastisin*

Sumber belajar adalah manusia, bahan, kejadian, peristiwa, tehnik yang membangun, kondisi yang memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar memperoleh pengetahuan yang baik dan keterampilan yang sangat baik untuk anak dan sikap yang baik pula.³⁶ *Plastisin* adalah salah satu jenis *clay*. Istilah *clay* dalam dunia kerajinan berarti tanah liat tiruan atau tiruan yang biasanya tersebut dari lilin, tepung paraffin, polymer, bubur kertas, dan lain sebagainya.³⁷

Plastisin biasanya berbentuk adonan yang dapat dibentuk sesuai keinginan, yang memiliki tekstur yang sangat lunak dan berwarna – warni yang dapat menghiasi benda yang terdapat dirumah seperti tempat tisu, bingkai foto magnet kulkas dan lain-lain dan dapat dibentuk pula. *Plastisin* mudah dimainkan dan disukai anak-anak bermain plastisin dilakukan dengan cara memberi warna dan membentuk keinginan sesuai keinginan anak. Permainan plastisin juga dapat memperkenalkan kepada anak usia dini agar lebih berkembang kreativitas anak, yang masih dalam proses perkembangan. Plastisin juga dapat dimainkan dengan cara berulang-ulang karena adonan plastisin tidak begitu keras dan dapat digunakan berulang kali.

³⁶Badru zaman,. Asep Hery Hernawan dan Cucu Eliyawati. *Media dan Sumber Belajar Taman Kanak-Kanak*.(Jakarta: Universitas Terbuka2009).2,7.

³⁷<http://www.portalsejarah.id/plastisin-adalah-pengertian-plastisin-mainan-anak/> diakses tanggal 29 Maret 2019

Plastisin juga termasuk keluarga *clay*, biasanya untuk mainan anak yang dijual di toko dengan banyak warna, hampir semua kegiatan di TK dapat memotivasi peserta didik untuk melakukan percobaan dan kreatif. Salah satu contohnya adalah dengan mengenalkan anak dengan seni rupa yang anak belum ketahui³⁸. Jean Piaget dan Lev Vigotsky dikutip oleh Badru Zaman berpendapat bahwa :

Anak adalah pembangun pengetahuan yang aktif, anak mengkonstruksi atau membangun pengetahuannya berdasarkan pengalamannya, pengetahuan anak tersebut diperoleh anak dengan cara membangun sendiri secara aktif melalui interaksi yang dilakukannya dengan lingkungan, misalkan dengan cara bermain *plastisin*.

2. Tujuan dan manfaat *plastisin*

Tujuan dan manfaat *plastisin* dalam lingkungan alam dan budaya pembelajaran seni rupa di TK adalah :

- a. Agar pembelajaran bisa lebih efektif, dengan lingkungan yang sudah dikenal anak maka anak dapat menerima dan menguasai dengan baik.
- b. Agar pembelajaran jadi relevan dengan kebutuhan anak sesuai dengan minat dan perkembangannya.
- c. Agar lebih efisien murah dan terjangkau yakni dengan menggunakan bahan alam, seperti tanah liat dan bahan lainnya.³⁹

³⁸Well Mina.Membuat Plastisin yang Menyenangkan Sejarah Clay. Tersedia di <http://www.scribd.com/dok/80089975/plastisin> diakses tanggal 09 April 2019.

³⁹Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*,191.

3. Karakteristik *Plastisin*

Plastisin adalah adonan mainan yang merupakan bentuk moderen dari mainan tanah liat, plastisin memiliki bannyak warna, dan dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk yang anak inginkan, plastisin dapat dibentuk dari benda hidup maupun benda mati, maupun meniru seperti aslinya⁴⁰. Plastisin sangat lunak dan dapat dibuat sendiri dengan mudah, plastisin dapat ditekan, diremas, dibundar-bundar dan sebagainya.

4. Kelebihan dan kelemahan *plastisin*

Permainan *plastisin* adalah mainan yang dianggap sebagai aktivitas modeling atau membuat patung. *Plastisin* memiliki kelebihan yaitu bahan mudah didapat, memiliki banyak warna yang membuat anak- anak tertarik, dapat dibuat berbagai macam bentuk yang diinginkan. Sedangkan kelemahan permainan *plastisin* yaitu membutuhkan banyak tempat untuk membuat plastisin, anak yang memiliki alergi terhadap gandum maupun tepung akan mengalami iritasai dan tidak dapat membuat objek besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.⁴¹

5. Cara Membuat *Plastisin*

a. Bahan – bahan

- 1) Tepung terigu 70 gram
- 2) Tepung tapioka 70 gram

⁴⁰Fajar. *Pengertian.media3dimensi*.(online)<http://dokumenbelajarku.blogspot.co.id/2013/03/pengertian-mediadimensi.html> diakses tanggal 25 maret 2019

⁴¹Dwi, Junianto. *Media belajar Platin* (online) <http://dwijunianto.wordpress.com/media-belajar-platin/> diakses tanggal 27 maret 2019

3) Tepung beras 70 gram

4) Lem putih 180 gram

b. Cara Membuat

1) Campurkan tepung kemudian diayak

2) Campurkan tepung dengan lem kemudian uleni hingga rata

c. Cara mewarnai

1) Campurkan *plastisin* dengan warna yang diinginkan, kemudian aduk sampai merata, *plastisin* yang sudah dicampur dengan warna, setelah mengering warna akan menjadi lebih tua.

2) Jika ingin membuat teksturnya marmer, campurkan *plastisin* dengan warna yang diinginkan, kemudian aduk namun, jangan sampai merata.⁴²

Dari penjelasan teori para ahli dapat dipahami bahwa, meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan banyak cara yang dapat dilakukan yaitu dengan mengajak peserta didik untuk berfikir atau berimajinasi yang penuh dengan ide-ide yang kreatif dan kehalian yang unik, dapat dikembangkan dan diasah sejak dini dengan baik.

Demikian bentuk dan srtuktur permainan *plastisin* adalah permainan yang disenangi anak – anak dan dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan jiwa anak, dalam metode bermain *plastisin* bahkan membentuk karakter anak, melatih kepekaan anak, kesigapan anak, anak menjadi lincah, tidak fakum dan cepat bergerak.

⁴² Indira, *Kreasi Plastisin*, 8-9.

Dan dengan metode bermain *plastisin* penulis dapat berkesimpulan bahwa kreativitas dapat diasah dengan mudah, belajar dari bahan yang sederhana dan mudah didapatkan sampai menemukan ide yang sangat kreatif untuk menciptakan sesuatu yang unik dan bernilai harganya dan sangat bermanfaat untuk anak usia dini yang memiliki kreativitas yang baik dan unik.

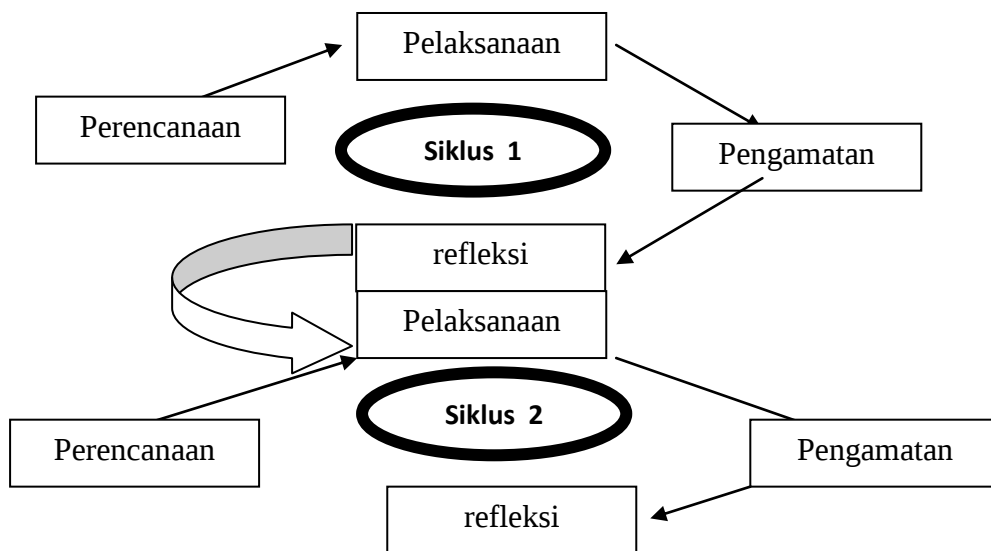
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Desain Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan. Melalui penelitian tindakan, penulis melakukan penelitian terhadap upaya meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin*.

Pelaksanaan penelitian tindakan ini mempunyai tahapan yang bersiklus. Rancangan penelitian ini mengacu pada siklus pelaksanaan penelitian tindakan model John Elliot, seperti pada gambar tiap siklus dilakukan beberapa tahap, yaitu 1) Perencanaan tindakan, 2) Pelaksanaan Tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi.⁴³



⁴³ Mahmud, *metode penelitian pendidikan*. (Bandung: Pustaka setia, 2011), 221

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan dikelompok B2 PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu.

C. Subyek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak dikelompok B2 PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu. yang berjumlah dari 12 anak terdiri 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

NO.	Jenis Kelamin	Jumlah Anak
1.	Laki-laki	7
2.	Perempuan	5
	Jumlah	12

Sumber: Data Taman Kanak-Kanak PAUD Islam terpadu anak mandiri Kota Palu .

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mempermudah pelaksanaan penelitian ini, maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Teknik obsevasi

Teknik obsevasi yaitu pengumpulan data yang diperoleh dari pengamatan dan pencatatan untuk mengetahui masalah yang diteliti, yaitu pengamatan yang dilakukan secara langsung dalam proses pembelajaran sekitar aktivitas guru dan anak didik dalam kesehariannya, terutama berkaitan dengan meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin* dikelompok B2 PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu sebagaimana terlampir.

2. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian digunakan untuk mengumpulkan data dari kelompok B2 PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu sesuai data yang diteliti, dimana pemerolehan datanya dilakukan dari data kehadiran (absen), jenis kelamin anak dikelompok B2 PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu atau dokumentasi tentang kegiatan dalam meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin* dengan menggunakan alat bantu pendukung misalnya kamera sebagaimana terlampir.

3. Teknik Wawancara

Teknik wawancara merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan teknik wawancara terhadap guru terkait dengan masalah pemberian kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin*.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan oleh peneliti terhadap hasil pengamatan yang diperoleh melalui lembar observasi pada siklus I. setelah data terkumpul, lalu dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui proses tindakan. Selanjutnya dinarasikan untuk mengambil kesimpulan tentang ada tidaknya peningkatan kreativitas pada anak usia dini melalui metode bermain *plastisin* dengan menggunakan pedoman dari Ditjen Mandas Diknas 2010 dengan kategori sebagai berikut :

 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

 : Mulai Berkembang (MB)
 : Belum Berkembang (BB)⁴⁴

Setelah data terkumpul, selanjutnya data akan diolah dengan menggunakan teknik persentase, hasil olahan tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui persentasi keberhasilan tindakan. Rumusan yang digunakan dari Anas Sudjiono untuk menganalisis data yang dikumpulkan secara persentase, sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan : P = persentase

F = Jumlah frekuensi

N = Sampel⁴⁵

F. Indikator Keberhasilan

Adapun indikator keberhasilan yang ingin penulis capai dalam penelitian kali ini adalah sebagai berikut:

1. Indikator Permainan Plastisin

a. Kreativitas anak dalam kegiatan bermain

Indikator Keberhasilan	Kriteria Penilaian	Keterangan
Anak sudah bisa dalam keterampilan membuat bentuk tanpa bantuan guru dengan lancar dan benar		BSB
Anak sudah bisa dalam kerapian membuat bentuk dengan bantuan guru		BSh

⁴⁴ Johni dimiyati, *metodologi penelitian pendidikan dan aplikasinya pada pendidikan anak usia dini (PAUD)*. (cet. 2; Jakarta: Kencana, 2014), 96.

⁴⁵ Anas sudjiono, *Dasar-dasar statistik pendidikan* (Jakarta: Gramedia, 1989), 40.

tetapi belum lancar dan benar		
Anak mulai bisa dalam keterampilan dan membuat bentuk dengan bantuan guru	☆☆	MB
Anak belum bisa dalam keterampilan dan membuat bentuk	☆	BB

b. Keterlibatan anak dalam bermain

Indikator Keberhasilan	Kriteria penilaian	Keterangan
Anak mampu mengikuti intruksi guru selama proses kegiatan pembelajaran	☆☆☆☆	BSB
Anak mampu aktif selama proses pembelajaran	☆☆☆	BSH
Anak mulai mengikuti intruksi guru dan aktif dengan bantuan guru	☆☆	MB
Anak belum mengikuti intruksi guru dan belum aktif	☆	BB

c. Anak mampu bekerja sama dengan temannya

Indikator keberhasilan	Kriteria Penilaian	Keterangan
Anak sudah mampu bekerja sama dengan temannya tanpa bantuan guru dengan baik dan benar	☆☆☆☆	BSB
Anak sudah mampu bekerja sama dengan temannya dengan bantuan guru tetapi tidak baik	☆☆☆	BSH
Anak mulai bekerja sama dengan temannya dengan bantuan guru	☆☆	MB
Anak belum dapat bekerja sama dengan temannya	☆	BB

G. Prosedur Penelitian

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus, terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan

Mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) terkait kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu tentang meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin*, serta alat-alat lainnya yang mendukung pembelajaran. Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan anak.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini, guru mempraktikkan pembelajaran sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah disediakan. Pelaksanaan tindakan tersebut meliputi:

- 1) Mengabsen anak;
- 2) Mengadakan apersepsi;
- 3) Menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan;
- 4) Memberi tugas kepada anak;
- 5) Menghargai hasil kerja anak (memberi pujian);
- 6) Memberikan pertanyaan dan dijawab oleh anak pada akhir pelajaran

c. Observasi

Observasi ini dilakukan pada saat proses kegiatan belajar anak. Kegiatan observasi dibantu oleh seorang pengamat untuk mengamati semua aktivitas penulis dan aktivitas anak dalam proses kegiatan. Hasil observasi dicatat dalam lembaran observasi aktivitas guru dan anak yang telah disediakan serta mendokumentasikan semua kegiatan sebagai bukti telah dilaksanakannya penelitian tindakan kelas. Hasil pengamatan ini berupa data observasi untuk direfleksi sehingga pengamatan yang dilakukan dapat menceritakan keadaan

sesungguhnya mengenai peningkatan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin*.

d. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis data yang diperoleh pada tahap observasi. Berdasarkan hasil analisa data dilakukan refleksi guna melihat kelemahan dan kelebihan yang terjadi saat pembelajaran diterapkan. Kelemahan dan kelebihan ini dijadikan acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus, terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan

Mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) terkait kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu tentang meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin*, serta alat-alat lainnya yang mendukung pembelajaran. Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan anak.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini, guru mempraktikkan pembelajaran sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah disediakan. Pelaksanaan tindakan tersebut meliputi:

- 1) Mengabsen anak;
- 2) Mengadakan apersepsi;
- 3) Menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan;

- 4) Memberi tugas kepada anak;
- 5) Menghargai hasil kerja anak (memberi pujian);
- 6) Memberikan pertanyaan dan dijawab oleh anak pada akhir pelajaran

c. *Observasi*

Observasi ini dilakukan pada saat proses kegiatan belajar anak. Kegiatan observasi dibantu oleh seorang pengamat untuk mengamati semua aktivitas penulis dan aktivitas anak dalam proses kegiatan. Hasil observasi dicatat dalam lembaran observasi aktivitas guru dan anak yang telah disediakan serta mendokumentasikan semua kegiatan sebagai bukti telah dilaksanakannya penelitian tindakan kelas. Hasil pengamatan ini berupa data observasi untuk direfleksi sehingga pengamatan yang dilakukan dapat menceritakan keadaan sesungguhnya mengenai peningkatan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin*.

d. *Refleksi*

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis data yang diperoleh pada tahap observasi. Berdasarkan hasil analisa data dilakukan refleksi guna melihat kelemahan dan kelebihan yang terjadi saat pembelajaran diterapkan. Kelemahan dan kelebihan ini dijadikan acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Paud Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu

1. Sejarah Berdirinya PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu

Sejarah didirikan Taman Kanak-kanak yayasan PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri kecamatan Palu barat Kota Palu Sulawesi Tengah yaitu pada tanggal 04 Oktober tahun 2010 didirikan oleh Yayasan Hakim Al Rasyd Sulawesi Tengah, Kepala TK pertama adalah ibu Nurjannah, S.Pd.I diangkat sebagai kepala TK pertama pada tahun 2013 sampai sekarang.

2. Visi Misi PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu

Visi PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri yaitu cerdas, sehat, berakhlak mulia, dan mandiri.

Misi PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri yaitu :

- Melaksanakan pendidikan dan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi anak.
- Membiasakan anak menjaga kebersihan dan kesehatan.
- Membiasakan anak berperilaku sopan dan santun
- Membiasakan anak bertanggung jawab melaksanakan tugas yang diberika

Membiasakan anak bertanggung jawab melaksanakan tugas yang diberikan

- Membiasakan anak mengamalkan ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari.

3. Profil Tk Islam Terpadu Anak Mandiri

a. Profil Sekolah

Nama	: Tk Islam Terpadu Anak Mandiri
Nss.Tk	: -
Npsn	: 69794509
Alamat	: Jl. Mas Mansyur 1 No.9 Palu
Kode Pos	: 94221
No.Telp.Sekolah	: 0451-423271
E-Mail/Website	: -
Status Sekolah	: Swasta
Tahun Dirikan	: 2010
Tahun Beroperasi	: 2010
Nama Yayasan	: Hakim Al-Rasyid
Alamat	: Jl.Mas Mansyur I No.9 Palu
Kepemilikan Tanah	: Milik Sendiri
a. Status Tanah	: Milik Sendiri
b. Luas Tanah	: 999 M2
Status Bangunan	: Milik Sendiri

Luas Bangunan : 221 M2

b. Peta Lokasi Satuan Lembaga PAUD

Nama Sekolah : **Tk Islam Terpadu Anak Mandiri**

Alamat : **Jl.Mas Mansyur 1 No.9 Palu**

Kode Pos : **94221**

Kelurahan : **Lere**

Kecamatan : **Palu Barat**

Kota : **Palu**

Propinsi : **Sulawesi Tengah**

c. Status Satuan Lembaga Paud

Nama Sekolah : **Tk Islam Terpadu Anak Mandiri**

Akreditasi Sekolah : **-**

Izin Pendirian Sekolah : **421\3419\Pend**
04 Oktober 2010

Izin Operasional Sekolah : **425.1/4210\Pend**
15 Agustus 2013

4. Keadaan Pendidik dan Peserta Didik

a. Keadaan pendidik dan peserta didik PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu

Berdasarkan hasil penelitian, jumlah pendidik di PAUD Islam terpadu anak mandiri Kota Palu tahun 2019 yaitu 7 orang termaksud kepala sekolah, tata usaha,

guru kelas, dan guru pendamping. Untuk lebih jelasnya tentang keadaan pendidik di PAUD Islam terpadu anak mandiri Kota Palu, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Data pendidik dan Tenaga Kependidikan Tahun 2018-2019

No	Nama	Jabatan	pendidikan	Mengajar Kelompok	
1.	Nurjannah, S.Pd.I	Kepala TK	S1	KB	B
2.	Carolyn, S.Pd.I	Guru	S1	-	B
3.	Sonyartin	Guru	S1	-	B
4.	Sulfianur Moh. Ali Husen	Guru	S1	-	A
5.	Fitriana	Guru	SMA	KB	-
6.	Nina Marina	Guru	SMA	KB	-
7.	Hj. Marni Kadir, S.Pt.	TU	S1	-	-

b. Keadaan peserta didik PAUD Islam terpadu anak mandiri Kota Palu

Peserta didik adalah seorang individu yang terlahir seperti kertas putih yang biasa disebut tabula rasa yang memiliki karakteristik yang berbeda – beda dan sifat yang unik. peserta didik tidak akan berkembang tanpa seorang pendidik, dan pola asuh orang tua.

Tabel 2
Data Perkembangan Peserta Didik

a. Daftar perkembangan pertahun peserta didik

NO.	Tahun Pelajaran	Jumlah Siswa	
		Kelompok A	Kelompok B
1.	2010-2011	13	8
2.	2011-2012	17	12
3.	2012-2013	16	24
4.	2013-2014	20	22
5.	2014-2015	22	20
6.	2015-2016	24	23

7.	2016-2017	15	23
8.	2017-2018	22	24
9.	2018-2019	17	40

Sumber data : PAUD Islam terpadu anak mandiri Kota Palu

b. Daftar keadaan kelompok B₂ PAUD Islam terpadu anak mandiri Kota Palu

Kelas	L	P	Jumlah
B ₂	7	5	12

Sumber Data : PAUD Islam terpadu anak mandiri Kota Palu

5. Keadaan Kurikulum dan Sarana Prasarana

a. Pengertian Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 (K13) adalah kurikulum yang berlaku dalam sistem pendidikan Indonesia. Kurikulum ini merupakan kurikulum tetap diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Kurikulum 2013 masuk masa percobaan pada tahun 2013 dengan menjadikan beberapa sekolah menjadi rintisan

Pada tahun ajaran 2013/2014, tepatnya sekitar pertengahan tahun 2013, kurikulum 2013 diimplementasikan secara terbatas pada sekolah perintis, yakni pada kelas I-IV untuk tingkat SD, Kelas VII untuk tingkat SMP dan kelas X untuk jenjang SMA/SMK. Kurikulum 2013 ini adalah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan dimasing-masing satuan pendidikan. Menurut

Mulyasa, KTSP adalah suatu ide tentang pengembangan kurikulum yang diletakan pada posisi yng paling dekat dengan pembelajaran yakni sekolah dan satuan pendidikan. Sesuai dengan defenisi yang disampaikan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (2006), bahwa yang dimaksud dengan KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. KTSP terdiri dari tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender, dan silabus.

b. Sarana dan Prasarana

Salah satu tolak ukur penunjang tercapainya tujuan pendidikan disekolah atau RA ialah kelengkapan atau pemerataan sarana dan prasarana. Keadaan sarana dan prasarana PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri sangat memadai, baik dari keadaan ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang kelas, uks, dan lain sebagainya. Walaupun masih ada beberapa prasarana yang perlu diperhatikan. Adapun sarana prasarana yang terdapat di PAUD Islam terpadu anak mandiri Kota Palu sebagai berikut :

Tabel 3
Keadaan Sarana Dan Prasarana PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu

a. *Daftar Barang Ruangan*

No	Nama barang	Jumlah	Keterangan		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1.	Poster alfabet	1	1		
2.	Meja murid	15	15		
3.	Rak buku	2	2		
4.	Jam dinding	1		1	

5.	Tempat sampah	1	1		
----	---------------	---	---	--	--

Sumber data : PAUD Islam terpadu anak mandiri Kota Palu

b. Keadaan Mobiler

No.	Nama Barang	Jumlah	Keterangan		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1.	Kursi Kepala Sekolah	1		1	
2.	Meja Kepala Sekolah	1	1		
3.	Kursi Guru	7	5	2	
4.	Meja Guru	2	2		
5.	Meja Tata Usaha	1	1		
6.	Kursi Tata Usaha	1	1		
7.	Meja Peserta Didik	40	40		
8.	Lemari	3	3		
9.	Papan Tulis	3	3		
10	Kipas Angin	1	1		
11	Toilet	1	1		
12	Mikropon	1	1		
13	Alat permainan edukatif luar	7	7		
14	Gedung aula	1	1		
15	Komputer	1			1
16	Printer	1		1	
17	Telepon	1			1
18	Alat permainan edukatif dalam	50	50		

Sumber Data : PAUD Islam terpadu anak mandiri Kota Palu

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, penulis akan memaparkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh penulis di PAUD Islam terpadu anak mandiri Kota Palu untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dengan metode bermain *plastisin*. Peneliti dapat menguraikan di bawah ini, tentang hasil penelitian yang didapatkan dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II sebagai berikut.

Pada penelitian ini penulis juga melakukan wawancara kepada Kepala TK PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu beserta Guru Kelas kelompok B2 hasil wawancara tersebut iyalah:

1. Untuk mengetahui meningkatkan kreativitas anak pada saat mereka melakukan kegiatan bermain didalam kelas saat keterlibatan anak dalam bermain dan disitu kami dapat melihat apakah anak mampu meningkatkan kreativitasnya.
2. Dari hasil penilaian lembaran harian dan kreatif anak dalam mengerjakan tugas yang diberi dan mengadakan perbandingan antara mewarnai dan membuat bentuk dari *plastisin* disitulah dapat melihat perkembangan kreativitas anak.
3. Sangat bagus diterapkan karena perkembangan anak lebih cepat dalam membentuk sesuatu dibandingkan dengan menggambar atau mewarnai, dan bahan-bahan yang digunakan aman untuk anak dan mudah untuk didapatkan.

1. **Pra Tindakan**

Langkah awal dari penelitian ini, penulis melakukan observasi awal untuk melihat sampai dimana kemampuan perkembangan dan pertumbuhan kreativitas peserta didik. Kegiatan pra tindakan umumnya dilakukan sebelum penulis memulai penelitian terhadap meningkatkan kreativitas melalui metode bermain *plastisin* di kelompok B₂ PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu.

- a. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain *Plastisin*

Pada saat pra tindakan dilakukan oleh penulis dikelompok B₂ peserta didik yang hadir berjumlah 12 peserta didik. Adapun peningkatan kreativitas peserta didik yang peneliti amati di kelompok B₂ yaitu peserta didik bisa dalam keterampilan dan membuat bentuk dengan bantuan guru, keterlibatan anak dalam bermain dan mampu berkerja sama dengan temannya. Dari hasil pengamatan dapat dipaparkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4
Kreativitas Anak Dalam Kegiatan Bermain

Kategori	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik	3	25
Berkembang Sesuai Harapan	3	25
Mulai Berkembang	2	16.67
Belum Berkembang	4	33.33
Jumlah	12	100

Dari tabel diatas, diketahui dari 12 peserta didik yang menjadi subyek penelitian untuk peningkatan kreativitas peserta didik pada kreativitas anak dalam kegiatan bermain, terdapat 3 peserta didik (25%) dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) karena peserta didik sudah bisa dalam keterampilan membuat bentuk tanpa bantuan guru dengan lancar dan benar, 3 peserta didik (25%) dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) karena peserta didik sudah bisa dalam keterampilan membuat bentuk dengan bantuan guru tapi belum lancar dan benar, 2 peserta didik (16.67%) dalam kategori mulai berkembang (MB) karena peserta didik bisa dalam keterampilan dan membuat bentuk dengan bantuan guru, 4 peserta didik (33,33%) dalam kategori ini belum berkembang (BB) karena peserta didik belum bisa dalam keterampilan dan membuat bentuk.

Tabel 5

Keterlibatan Anak Dalam Bermain

Kategori	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik	4	33.33
Berkembang Sesuai Harapan	3	25
Mulai Berkembang	2	16.67
Belum Berkembang	3	25
Jumlah	12	100

Dari tabel yang telah dipaparkan, diketahui dari 12 peserta didik yang menjadi subyek penelitian untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam bermain, terdapat 4 peserta didik (33.33%) dalam kategori yang berkembang sangat baik (BSB) karena peserta didik mampu mengikuti intruksi guru, 3 peserta didik (25%) dalam kategori ini yang berkembang sesuai harapan (BSH) karena peserta didik aktif selama proses pembelajaran, 2 peserta didik (16.67%) dalam kategori yang mulai berkembang (MB) karena peserta didik mulai mengikuti intruksi guru, 3 peserta didik (25%) dalam kategori yang belum berkembang (BB) karena peserta didik belum mengikuti intruksi guru dan belum aktif.

Tabel 6
Anak Mampu Bekerja Sama Dengan Temannya

Kategori	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik	1	8.33
Berkembang Sesuai Harapan	3	25
Mulai Berkembang	2	16.67
Belum Berkembang	6	50
Jumlah	12	100

Dari tabel yang telah dipaparkan, diketahui dari 12 peserta didik yang menjadi subyek penelitian untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, anak mampu bekerja sama dengan teman, terdapat 1 peserta didik (8.33%) dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) karena peserta didik dapat bekerja sama

dengan teman tanpa bantuan guru, 3 peserta didik (25%) dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) karena peserta didik sudah mampu bekerja sama dengan teman tanpa bantuan guru, 2 peserta didik (16.67%) dalam kategori mulai berkembang peserta didik mulai bekerja sama dengan teman dengan bantuan guru, 6 peserta didik (50%) dalam kategori belum berkembang (BB) karena peserta didik belum dapat bekerja sama dengan teman.

Tabel 7
Rekapitulasi Hasil Pengamatan Kelompok B₂ Pratindakan Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain *Plastisin*

Kategori	Meningkatkan Kreativitas Anak						
	Kreativitas anak dalam kegiatan bermain		Keterlibatan anak dalam bermain		Anak mampu bekerja sama dengan temannya		%
	F	%	F	%	F	%	
Berkembang Sangat Baik	3	25	4	33.33	1	8.33	22.22
Berkembang Sesuai Harapan	3	25	3	25	3	25	25
Mulai Berkembang	2	16.67	2	16.67	2	16.67	16.67
Belum Berkembang	4	33.33	3	25	6	50	36.11
Jumlah	12	100	12	100	12	100	100

Berdasarkan rekapitulasi tabel sebelumnya, setelah dirata-ratakan ketiga aspek yang diamati terdapat 22.22% dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), 25% dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 16.67% dalam kategori ini mulai berkembang (MB), dan 36.11% dalam kategori belum berkembang (BB).

Setelah melihat hasil nilai rata-rata yang telah dijelaskan pada pra tindakan di kelompok B₂ dapat dilihat sebagian besar 36.11% peserta didik dikategorikan belum berkembang dalam meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin*, sedangkan dalam kategori berkembang sangat baik terdapat 22.22%, oleh karena itu penulis melakukan penelitian untuk tindakan kelas.

2. Hasil pengamatan siklus I

Pada tahapan ini disiklus I, penulis melakukan proses belajar dan mengajar di dalam kelas berdasarkan RPPH yang telah dibuat untuk mengajar untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin*. Di dalam tindakan siklus I ini, peneliti melakukan 2 kali pertemuan di kelompok B₂ untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin*.

Penulis melakukan tindakan I dan tindakan II pada siklus I, dimulai membuat perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Saat penyajian materi, peneliti bertindak sebagai pengajar atau guru.

1) Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus I, sebagai berikut:

- a) Menentukan tema dan tujuan pembelajaran
- b) Membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH)
- c) Menyediakan media pembelajaran
- d) Membuat rubrik penilaian meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin*

- e) Membuat lembaran penilaian dalam perkembangan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin*

2) Pelaksanaan

Melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas berdasarkan RPPH yang telah dibuat adalah, melaksanakan kegiatan pembukaan, selama 50 menit yang dimulai dengan mengucapkan salam, bernyanyi, membaca doa, melafadzkan asmaul husnah, berwudu, dan sholat duha, dan membaca doa belajar.

Kemudian masuk pada kegiatan inti selama 40 menit, dalam kegiatan inti pertama- tama peneliti memberikan pemahaman terhadap hari dan tanggal, kemudian menjelaskan tema yang akan dibahas dalam pembelajaran yang akan berlangsung, kemudian kegiatan belajar dan bermain akan membentuk angka dari *plastisin*, dan jika telah selesai kemudian peserta didik mengumpulkan karya kreativitasnya membentuk angka didalam mangkok kertas yang sudah disediakan oleh guru.

Kemudian selesai pembelajaran, sebelum istirahat peserta didik diajarkan untuk mengaji satu persatu, setelah itu istirahat dan makan bersama. Dan setelah jam istirahat selesai melaksanakan kegiatan evaluasi dan mengulang kembali hafalan hadis dan bahasa arab anggota tubuh dan anggota keluarga selama 60 menit. Dan menyampaikan kembali kegiatan besok yang akan dilaksanakan kembali di sekolah, dan terakhir berdoa untuk pulang dan mengucapkan salam.

3) Observasi

Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik pada saat proses kegiatan pembelajaran dan pengajaran berlangsung, adapun hasil

pengamatan tindakan I dan tindakan II pada aktivitas peserta didik di kelompok B₂ Paud Islam terpadu anak mandiri Kota Palu.

a. Tindakan I dan tindakan II pada kelompok B₂

Hasil pengamatan tindakan I dan tindakan II pada kelompok B₂ dapat dijelaskan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 8
Meningkatkan Kreativitas Anak Pada Kelompok B₂ Tindakan I Pada Siklus I

Kategori	Aspek Perkembangan					
	Kreativitas dalam kegiatan bermain		Keterlibatan Dalam Bermain		Berkerja sama dengan teman	
	F	%	F	%	F	%
Berkembang Sangat Baik	4	33.33	5	41.67	4	33.33
Berkembang Sesuai Harapan Mulai Berkembang	4	33.33	5	41.67	4	33.33
	2	16.67	1	8.33	2	16.67
Belum Berkembang	2	16.67	1	8.33	2	16.67
Jumlah	12	100	12	100	12	100

Dari keterangan tabel, diketahui dari 12 anak dalam meningkatkan kreativitas anak pada kreativitas anak dalam kegiatan bermain melalui tindakan I terdapat 4 peserta didik (33.33%) dalam kategori ini berkembang sangat baik (BSB) karena anak sudah bisa dalam keterampilan membuat bentuk tanpa bantuan guru lancar dan benar, 4 peserta didik (33.33%) dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena anak sudah bisa dalam keterampilan membuat bentuk dengan bantuan guru tetapi belum lancar dan benar, 2 peserta didik (16.67%) dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena anak bisa dalam

keterampilan membuaat bentuk dengan bantuan guru, dan 2 peserta didik (16.67%) dalam kategori ini belum berkembang (BB) karena anak belum bisa dalam keterampilan dan membuat bentuk.

Meningkatkan kreativitas anak dalam keterlibatan anak dalam bermain, terdapat 5 peserta didik (41.67%) dalam kategori ini berkembang sangat baik (BSB) karena mampu mengikuti intruksi guru selama proses kegiatan pembelajaran, 5 peserta didik (41.67%) dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena aktif selama proses pembelajaran, 1 peserta didik (8.33%) dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena mulai mengikuti intruksi guru dan aktif dengan bantuan guru, 1 peserta didik (8,33%) dalam kategori belum berkembang (BB) karena anak belum mengikuti intruksi guru dan belum aktif.

Meningkatkan kreativitas anak dlam metode bermain *plastisin* dengan mampu berkerja sama dengan teman, terdapat 4 peserta didik (33.33%) dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) karena anak mampu bekerja sama dengan temannya tanpa bantuan guru dengan baik dan benar, 4 peserta didik (33.33%) dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena anak sudah mampu berkerja sama temanya dengan bantuan guru, 2 peserta didik (16.67%) dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena anak mulai bekerja sama dengan temannya dengan bantuan guru, 2 peserta didik (16.67%) dalam kategori ini belum berkembang (BB) karena belum dapat bekerja sama dengan temannya.

Tabel 9
Meningkatkan Kreativitas Anak Pada Kelompok B₂ Tindakan II
Pada Siklus I

Kategori	Aspek Perkembangan					
	Kreativitas dalam kegiatan bermain		Keterlibatan Dalam Bermain		Berkerja sama dengan teman	
	F	%	F	%	F	%
Berkembang Sangat Baik	5	41.67	5	41.67	5	41.67
Berkembang Sesuai Harapan	5	41.67	5	41.67	4	33.33
Mulai Berkembang	1	8.33	1	8.33	3	25
Belum Berkembang	1	8.33	1	8.33	0	0
Jumlah	12	100	12	100	12	100

Dari keterangan tabel, diketahui dari 12 anak dalam meningkatkan kreativitas anak pada kreativitas anak dalam kegiatan bermain melalui tindakan I terdapat 5 peserta didik (41.67%) dalam kategori ini berkembang sangat baik (BSB) karena anak sudah bisa dalam keterampilan membuat bentuk tanpa bantuan guru lancar dan benar, 5 peserta didik (41.67%) dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena anak sudah bisa dalam keterampilan membuat bentuk dengan bantuan guru tetapi belum lancar dan benar, 1 peserta didik (8.33%) dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena anak bisa dalam keterampilan membuaat bentuk dengan bantuan guru, dan 1 peserta didik (8.33%) dalam kategori ini belum berkembang (BB) karena anak belum bisa dalam keterampilan dan membuat bentuk.

Meningkatkan kreativitas anak dalam keterlibatan anak dalam bermain, terdapat 5 peserta didik (41.67%) dalam kategori ini berkembang sangat baik (BSB) karena mampu mengikuti intruksi guru selama proses kegiatan

pembelajaran, 5 peserta didik (41.67%) dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena aktif selama proses pembelajaran, 1 peserta didik (8.33%) dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena mulai mengikuti intruksi guru dan aktif dengan bantuan guru, 1 peserta didik (8,33%) dalam kategori belum berkembang (BB) karena anak belum mengikuti intruksi guru dan belum aktif.

Meningkatkan kreativitas anak dlam metode bermain *plastisin* dengan mampu berkerja sama dengan teman, terdapat 5 peserta didik (41.67%) dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) karena anak mampu bekerja sama dengan temannya tanpa bantuan guru dengan baik dan benar, 4 peserta didik (33.33%) dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena anak sudah mampu berkerja sama temanya dengan bantuan guru, 3 peserta didik (25%) dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena anak mulai bekerja sama dengan temannya dengan bantuan guru, 0 peserta didik (0%) tidak terdapat dalam kategori ini belum berkembang (BB).

Tabel 10
Rekapitulasi Hasil Pengamatan Tindakan I Dan II Siklus I Terhadap
Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain *Plastisin* Di
Kelompok B₂

Kategori	Meningkatkan Kreativitas Anak						
	Kreativitas anak dalam kegiatan bermain		Keterlibatan anak dalam bermain		Anak mampu berkerja sama dengan temannya		%
	F	%	F	%	F	%	
Tindakan I							
Berkembang Sangat Baik	4	33.33	5	41.67	4	33.33	36.11
Berkembang Sesuai Harapan	4	33.33	5	41.67	4	33.33	36.11

Mulai Berkembang	2	16.67	1	8.33	2	16.67	13.89
Belum Berkembang	2	16.67	1	8.33	2	16.67	13.89
Jumlah	12	100	12	100	12	100	100
Tindakan II							
Berkembang Sangat Baik	5	41.67	5	41.67	5	41.67	41.67
Berkembang Sesuai Harapan	5	41.67	5	41.67	4	33.33	38.89
Mulai Berkembang	1	8.33	1	8.33	3	25	13.88
Belum Berkembang	1	8.33	1	8.33	0	0	5.56
Jumlah	12	100	12	100	12	100	100

Berdasarkan rekapitulasi tabel, dirata-ratakan ketiga aspek yang diamati dari tindakan I dan II dari siklus I di kelompok B₂. Hasil tindakan I terdapat 36.11% dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), 36.11% dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 13.89% dalam kategori mulai berkembang (MB), 13.89% dalam kategori belum berkembang (BB). Hasil dari tindakan II terdapat 41.67% dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), 38.89% dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 13.88% dalam kategori mulai berkembang (MB), Dan 5.56% dalam kategori belum berkembang (BB).

Melihat hasil persentase pengamatan tindakan I dan II pada siklus I di kelompok B₂ terhadap meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin*, jelas terlihat bahwa persentase yang diperoleh dari 3 aspek pengamatan meningkatkan kreativitas anak yang dinilai dalam kreativitas ada dalam kegiatan bermain, keterlibatan anak dalam bermain dan mampu bekerja sama dengan temannya, mulai ada peningkatan dari siklus I mulai tindakan I yaitu 36.11% dalam kategori berkembang sangat baik dan tindakan II 41.67%. Namun peneliti ingin meningkatkan kembali kreativitas anak dalam metode bermain *plastisin*

menjadi 87% dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Berdasarkan hasil tersebut, peneliti melakukan tindakan siklus II.

4) Refleksi Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti yang dilakukan pada aktivitas guru yang masuk dalam kategori yang harus ditingkatkan untuk mencapai kriteria keberhasilan yang baik. Sedangkan aktivitas peserta didik sekalipun sudah dapat peningkatan dari hasil pra tindakan, sedangkan pada siklus I tindakan I sudah mulai mencapai persentase keberhasilan tindakan. Namun hasil yang diharapkan belum sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin* dalam kategori berkembang sangat baik dengan persentase 83% yang dicapai.

Hal ini disebabkan karena masih ada beberapa anak yang masuk dalam kategori mulai berkembang dalam ketiga aspek pengamatan anak dalam kreativitas anak dalam kegiatan bermain, keterlibatan dalam bermain dan mampu bekerja sama dengan temannya. Selain itu ada temuan-temuan atau kejadian yang didapatkan selama tindakan berlangsung yang menjadi kelemahan dan perlu diperbaiki pada perencanaan tindakan selanjutnya di Paud Islaam terpadu anak mandiri Kota Palu.

Tabel 11
Refleksi Tindakan Siklus I Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain *Plastisin*

No.	Kelemahan	Analisis Penyebab	Rekomendasi
1.	Kemampuan anak dalam meningkatkan kreativitas	Disebabkan oleh anak masih merasa bingung bagaimana cara untuk	Guru / peneliti menerapaka metode bermain <i>plastisin</i> agar kreativitas dan

	dalam kegiatan bermain, keterlibatan anak dalam bermain, dan mampu bekerja sama dengan temannya sudah cukup baik tetapi lebih di tingkatkan lagi	membentuk dan membuat dengan baik, terkadang malas untuk bergabung dalam keterlibatan bermain, dan susah untuk bekerja sama dengan temanya.	rasa ingin terlibat dan mampu bekerja sama dengan temannya dapat ditingkatkan lagi.
--	--	---	---

3. hasil pengamatan siklus II

Pada tahapan ini disiklus II, peneliti melakukan proses belajar dan mengajar di dalam kelas berdasarkan RPPH yang telah dibuat untuk mengajar untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin*. Di dalam tindakan siklus II ini, peneliti melakukan 2 kali pertemuan di kelompok B₂ untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin*.

Peneliti melakukan tindakan I dan tindakan II pada siklus II, dimulai membuat perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Saat penyajian materi, peneliti bertindak sebagai pengajar atau guru.

1). Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus I, sebagai berikut:

- a) Menentukan tema dan tujuan pembelajaran
- b) Membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH)
- c) Menyediakan media pembelajaran
- d) Membuat rubrik penilaian meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin*

- e) Membuat lembaran penilaian dalam perkembangan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin*

2). Pelaksanaan

Melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas berdasarkan RPPH yang telah dibuat adalah, melaksanakan kegiatan pembukaan, selama 50 menit yang dimulai dengan mengucapkan salam, bernyanyi, membaca doa, melafadzkan asmaul husnah, berwudu, dan sholat duha, dan membaca doa belajar.

Kemudian masuk pada kegiatan inti selama 40 menit, dalam kegiatan inti pertama- tama peneliti memberikan pemahaman terhadap hari dan tanggal, kemudian menjelaskan tema yang akan dibahas dalam pembelajaran yang akan berlangsung, kemudian kegiatan belajar dan bermain akan membentuk angka dari *plastisin*, dan jikat telah selesai kemudian peserta didik mengumpulkan karya kreativitasnya membentuk angka didalam mangkok kertas yang sudah disediakan oleh guru.

Kemudian selesai pembelajaran, sebelum istirahat peserta didik diajarkan untuk mengaji stu persatu, setelah itu istirahat dan makan bersama. Dan setelah jam istirahat selesai melaksanakan kegiatan evaluasi dan mengulang kembali hafalan hadis dan bahasa arab anggota tubuh dan anggota keluarga selama 60 menit. Dan menyampaikan kembali kegiatan besok yang akan dilaksanakan kembali di sekolah, dan terakhir berdoa untuk pulang dan mengucapkan salam.

3). Observasi

Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik pada saat proses kegiatan pembelajaran dan pengajaran berlangsung, adapun hasil pengamatan tindakan I dan tindakan II pada aktivitas peserta didik di kelompok B₂ PAUD Islam terpadu anak mandiri Kota Palu.

a. Tindakan I dan tindakan II pada kelompok B₂

Hasil pengamatan tindakan I dan tindakan II pada kelompok B₂ dapat dijelaskan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 12
Meningkatkan Kreativitas Anak Pada Kelompok B₂ Tindakan I Pada Siklus II

Kategori	Aspek Perkembangan					
	Kreativitas dalam kegiatan bermain		Keterlibatan Dalam Bermain		Berkerja sama dengan teman	
	F	%	F	%	F	%
Berkembang Sangat Baik	4	33.33	5	41.67	4	33.33
Berkembang Sesuai Harapan	5	41.67	6	50	6	50
Mulai Berkembang	3	16.67	1	8.33	2	16.67
Belum Berkembang	0	0	0	0	0	0
Jumlah	12	100	12	100	12	100

Dari keterangan tabel, diketahui dari 12 anak dalam meningkatkan kreativitas anak pada kreativitas anak dalam kegiatan bermain melalui tindakan I terdapat 4 peserta didik (33.33%) dalam kategori ini berkembang sangat baik (BSB) karena anak sudah bisa dalam keterampilan membuat bentuk tanpa bantuan guru lancar dan benar, 5 peserta didik (41.67%) dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena anak sudah bisa dalam keterampilan membuat bentuk dengan bantuan guru tetapi belum lancar dan benar, 2 peserta didik

(16.67%) dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena anak bisa dalam keterampilan membuaat bentuk dengan bantuan guru, dan 0 peserta didik (0%) dalam kategori ini belum berkembang (BB) karena tidak terdapat anak belum bisa dalam keterampilan dan membuat bentuk.

Meningkatkan kreativitas anak dalam keterlibatan anak dalam bermain, terdapat 5 peserta didik (41.67%) dalam kategori ini berkembang sangat baik (BSB) karena mampu mengikuti intruksi guru selama proses kegiatan pembelajaran, 6 peserta didik (50%) dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena aktif selama proses pembelajaran, 1 peserta didik (8.33%) dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena mulai mengikuti intruksi guru dan aktif dengan bantuan guru, 0% peserta didik (0%) dalam kategori belum berkembang (BB) karena tidak terdapat anak belum mengikuti intruksi guru dan aktif.

Meningkatkan kreativitas anak dlam metode bermain *plastisin* dengan mampu berkerja sama dengan teman, terdapat 4 peserta didik (33.33%) dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) karena anak mampu bekerja sama dengan temannya tanpa bantuan guru dengan baik dan benar, 6 peserta didik (50%) dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena anak sudah mampu berkerja sama temanya dengan bantuan guru, 2 peserta didik (16.67%) dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena anak mulai bekerja sama dengan temannya dengan bantuan guru, 0 peserta didik (0%) dalam kategori belum berkembang (BB) karena tidak terdapat anak belum dapat bekerja sama dengan temanya.

Tabel 13
Meningkatkan Kreativitas Anak Pada Kelompok B₂ Tindakan II
Pada Siklus II

Kategori	Aspek Perkembangan					
	Kreativitas dalam kegiatan bermain		Keterlibatan Dalam Bermain		Berkerja sama dengan teman	
	F	%	F	%	F	%
Berkembang Sangat Baik	10	83.33	10	83.33	10	83.33
Berkembang Sesuai Harapan	2	16.67	2	16.67	2	16.67
Mulai Berkembang	0	0	0	0	0	0
Belum Berkembang	0	0	0	0	0	0
Jumlah	12	100	12	100	12	100

Dari keterangan tabel, diketahui dari 12 anak dalam meningkatkan kreativitas anak pada kreativitas anak dalam kegiatan bermain melalui tindakan II terdapat 10 peserta didik (83.33%) dalam kategori ini berkembang sangat baik (BSB) karena anak sudah bisa dalam keterampilan membuat bentuk tanpa bantuan guru lancar dan benar, 2 peserta didik (16.67%) dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena anak sudah bisa dalam keterampilan membuat bentuk dengan bantuan guru tetapi belum lancar dan benar, 0 peserta didik (0%) dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena tidak terdapat anak bisa dalam keterampilan membuaat bentuk dengan bantuan guru, dan 0 peserta didik (0%) dalam kategori belum berkembang (BB) karena tidak terdapat anak belum bisa dalam keterampilan dan membuat bentuk.

Meningkatkan kreativitas anak dalam keterlibatan anak dalam bermain, terdapat 10 peserta didik (83.33%) dalam kategori ini berkembang sangat baik (BSB) karena mampu mengikuti intruksi guru selama proses kegiatan pembelajaran, 2 peserta didik (16.67%) dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena aktif selama proses pembelajaran, 0 peserta didik (0%) dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena tidak terdapat anak mulai mengikuti intruksi guru dan aktif dengan bantuan guru, 0 peserta didik (0%) dalam kategori belum berkembang (BB) karena tidak terdapat anak belum mengikuti intruksi guru dan belum aktif.

Meningkatkan kreativitas anak dalam metode bermain *plastisin* dengan mampu berkerja sama dengan teman, terdapat 10 peserta didik (83.33%) dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) karena anak mampu bekerja sama dengan temannya tanpa bantuan guru dengan baik dan benar, 2 peserta didik (16.67%) dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena anak sudah mampu berkerja sama temanya dengan bantuan guru, 0 peserta didik (0%) dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena tidak terdapat anak mulai bekerja sama dengan temannya dengan bantuan guru, 0 peserta didik (0%) dalam kategori belum berkembang (BB) karena tidak terdapat anak belum dapat bekerja sama dengan temanya.

Tabel 14
Rekapitulasi Hasil Pengamatan Tindakan I Dan II Siklus II Terhadap
Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain *Plastisin* Di
Kelompok B₂

	Meningkatkan Kreativitas Anak			
	Kreativitas anak	Keterlibatan anak	Anak mampu	

Kategori	dalam kegiatan bermain		dalam bermain		berkerja sama dengan temannya		%
Tindakan I	F	%	F	%	F	%	
Berkembang Sangat Baik	4	33.33	5	41.67	4	33.33	36.11
Berkembang Sesuai Harapan	5	41.67	6	50	6	50	47.22
Mulai Berkembang	3	25	1	8.33	2	16.67	16.67
Belum Berkembang	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah	12	100	12	100	12	100	100
Tindakan II							
Berkembang Sangat Baik	10	83.33	10	83.33	10	83.33	83.33
Berkembang Sesuai Harapan	2	16.67	2	16.67	2	16.67	16.67
Mulai Berkembang	0	0	0	0	0	0	0
Belum Berkembang	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah	12	100	12	100	12	100	100

Berdasarkan rekapitulasi tabel, dirata-ratakan ketiga aspek yang diamati dari tindakan I dan II dari siklus II di kelompok B₂. Hasil tindakan I terdapat 36.11% dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), 47.22% dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 16.67% dalam kategori mulai berkembang (MB), 0% dalam kategori belum berkembang (BB). Hasil dari tindakan II terdapat 83.33% dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), 16.67% dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 0% dalam kategori mulai berkembang (MB), Dan 0% dalam kategori belum berkembang (BB).

Melihat hasil persentase pengamatan tindakan I dan II pada siklus II di kelompok B₂ terhadap meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin*, jelas terlihat bahwa persentase yang diperoleh dari 3 aspek pengamatan meningkatkan kreativitas anak yang dinilai dalam kreativitas anak dalam kegiatan

bermain, keterlibatan anak dalam bermain dan mampu bekerja sama dengan temannya, mulai ada peningkatan dari siklus II mulai tindakan I yaitu 36.11% dalam kategori berkembang sangat baik dan tindakan II 83.33%. Hasil persentase tindakan II pada siklus II telah mencapai keberhasilan yang diharapkan peneliti. Oleh karena itu, tidak perlu dilakukan perbaikan pada tindakan selanjutnya.

4). Refleksi Tindakan II

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada aktivitas guru yang masuk pada kategori baik yang diamati telah masuk dalam kategori baik, sedangkan aktivitas anak dalam proses pembelajaran telah mencapai persentase keberhasilan dalam tindakan ketiga aspek pengamatan, yaitu kreativitas anak dalam kegiatan bermain, keterlibatan anak dalam bermain, dan anak mampu bekerja sama dengan temannya, metode bermain *plastisin* telah diterapkan oleh guru dalam kegiatan dan proses pembelajaran telah meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin* di kelompok B₂ Paud Islam terpadu anak mandiri Kota Palu.

Tabel 15

Refleksi Tindakan Siklus II Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain *Plastisin*

No.	Temuan	Analisis Penyebab
1.	Anak sudah dapat meningkatkan kreativitas dalam kegiatan bermain, keterlibatan anak dalam bermain, dan mampu bekerja sama dengan temannya.	Guru atau peneliti selalu mengajarkan bagaimana cara untuk berkreasi menggunakan <i>plastisin</i> dengan mudah dan membentuk angka lima, rumah, orang-orang, segitiga, bulat, dan segi empat.
2.	Sebagian besar anak tidak ada yang tidak terlibat dalam kegiatan bermain, dan anak	Anak sangat senang bermain <i>plastisin</i> yang

	sudah dapat bekerja sama dengan temanya, dan mamapu berkreaitivitas dengan baik.	yang baanyaak warna, dan begitu antusias ketika diaajaarkaan bermain dan membentuk menggunakan <i>plastiisin</i> .
--	--	--

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan mulai dari sebelum tindakan dilakukan sampai siklus I dan II dapat dibahas sebagai berikut:

1. Bahasan Pra Tindakan

Berdasarkan hasil penelitian pada pra tindakan, dari 12 peserta didik yang menjadi subyek penelitian untuk peningkatan kreativitas peserta didik pada kraektivitas anak dalam kegiatan bermain, terdapat 3 peserta didik (25%) dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) karena peserta didik sudah bisa dalam keterampilan membuat bentuk tanpa bantuan guru dengan lancar dan benar, 3 peserta didik (25%) dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) karena peserta didik sudah bisa dalam keterampilan membuat bentuk dengan bantuan guru tapi belum lancar dan benar, 2 peserta didik (16.67%) dalam ategori mulai berkembang (MB) karena peserta didik bisa dalam keterampilan dan membuat bentuk dengan bantuan guru, 4 peserta didik (33,33%) dalam kategori ini belum berkembang (BB) karena peserta didik belum bisa dalam keterampilan dan membuat bentuk.

Penelitian untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam bermain, terdapat 4 peserta didik (33.33%) dalam kategori yang berkembang sangat baik (BSB) karena peserta didik mampu mengikuti intruksi guru, 3 peserta didik (25%) dalam

kategori ini yang berkembang sesuai harapan (BSH) karena peserta didik aktif selama proses pembelajaran, 2 peserta didik (16.67%) dalam kategori yang mulai berkembang (MB) karena peserta didik mulai mengikuti intruksi guru, 3 peserta didik (25%) dalam kategori yang belum berkembang (BB) karena peserta didik belum mengikuti intruksi guru dan belum aktif.

Peserta didik yang menjadi subyek penelitian untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, anak mampu berkeja sama dengan teman, terdapat 1 peserta didik (8.33%) dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) karena peserta didik dapat berkerja sama dengan teman tanpa bantuan guru, 3 peserta didik (25%) dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) karena peserta didik sudah mampu berkerja sama dengan teman tanpa bantuan guru, 2 peserta didik (16.67%) dalam kategori mulai berkembang peserta didik mulai bekerja sama dengan teman dengan bantuan guru, 6 peserta didik (50%) dalam kategori belum berkembang (BB) karena peserta didik belum dapat bekerja sama dengan teman.

2. Bahasan Siklus I

a. Bahasan Tindakan I Pada Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus I pada tindakan I, dari 12 anak dalam meningkatkan kreativitas anak pada kreativitas anak dalam kegiatan bermain melalui tindakan I terdapat 4 peserta didik (33.33%) dalam kategori ini berkembang sangat baik (BSB) karena anak sudah bisa dalam keterampilan membuat bentuk tanpa bantuan guru lancar dan benar, 4 peserta didik (33.33%) dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena anak sudah bisa

dalam keterampilan membuat bentuk dengan bantuan guru tetapi belum lancar dan benar, 2 peserta didik (16.67%) dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena anak bisa dalam keterampilan membuaat bentuk dengan bantuan guru, dan 2 peserta didik (16.67%) dalam kategori ini belum berkembang (BB) karena anak belum bisa dalam keterampilan dan membuat bentuk.

Meningkatkan kreativitas anak dalam keterlibatan anak dalam bermain, terdapat 5 peserta didik (41.67%) dalam kategori ini berkembang sangat baik (BSB) karena mampu mengikuti intruksi guru selama proses kegiatan pembelajaran, 5 peserta didik (41.67%) dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena aktif selama proses pembelajaran, 1 peserta didik (8.33%) dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena mulai mengikuti intruksi guru dan aktif dengan bantuan guru, 1 peserta didik (8,33%) dalam kategori belum berkembang (BB) karena anak belum mengikuti intruksi guru dan belum aktif.

Meningkatkan kreativitas anak dlam metode bermain *plastisin* dengan mampu berkerja sama dengan teman, terdapat 4 peserta didik (33.33%) dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) karena anak mampu bekerja sama dengan temannya tanpa bantuan guru dengan baik dan benar, 4 peserta didik (33.33%) dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena anak sudah mampu berkerja sama temanya dengan bantuan guru, 2 peserta didik (16.67%) dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena anak mulai bekerja sama dengan temannya dengan bantuan guru, 2 peserta didik (16.67%) dalam kategori ini belum berkembang (BB) karena belum dapat bekerja sama dengan temannya.

b. Bahasan Tindakan II Pada Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus II dari 12 anak dalam meningkatkan kreativitas anak pada kreativitas anak dalam kegiatan bermain melalui tindakan I terdapat 5 peserta didik (41.67%) dalam kategori ini berkembang sangat baik (BSB) karena anak sudah bisa dalam keterampilan membuat bentuk tanpa bantuan guru lancar dan benar, 5 peserta didik (41.67%) dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena anak sudah bisa dalam keterampilan membuat bentuk dengan bantuan guru tetapi belum lancar dan benar, 1 peserta didik (8.33%) dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena anak bisa dalam keterampilan membuaat bentuk dengan bantuan guru, dan 1 peserta didik (8.33%) dalam kategori ini belum berkembang (BB) karena anak belum bisa dalam keterampilan dan membuat bentuk.

Meningkatkan kreativitas anak dalam keterlibatan anak dalam bermain, terdapat 5 peserta didik (41.67%) dalam kategori ini berkembang sangat baik (BSB) karena mampu mengikuti intruksi guru selama proses kegiatan pembelajaran, 5 peserta didik (41.67%) dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena aktif selama proses pembelajaran, 1 peserta didik (8.33%) dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena mulai mengikuti intruksi guru dan aktif dengan bantuan guru, 1 peserta didik (8,33%) dalam kategori belum berkembang (BB) karena anak belum mengikuti intruksi guru dan belum aktif.

Meningkatkan kreativitas anak dlam metode bermain *plastisin* dengan mampu berkerja sama dengan teman, terdapat 5 peserta didik (41.67%) dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) karena anak mampu bekerja sama dengan temannya tanpa bantuan guru dengan baik dan benar, 4 peserta didik (33.33%)

dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena anak sudah mampu berkerja sama temanya dengan bantuan guru, 3 peserta didik (25%) dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena anak mulai bekerja sama dengan temannya dengan bantuan guru, 0 peserta didik (0%) tidak terdapat dalam kategori ini belum berkembang (BB).

3. Bahasan Siklus II

a. Bahasan Tindakan I Pada Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian dari 12 anak dalam meningkatkan kreativitas anak pada kreativitas anak dalam kegiatan bermain melalui tindakan I terdapat 4 peserta didik (33.33%) dalam kategori ini berkembang sangat baik (BSB) karena anak sudah bisa dalam keterampilan membuat bentuk tanpa bantuan guru lancar dan benar, 5 peserta didik (41.67%) dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena anak sudah bisa dalam keterampilan membuat bentuk dengan bantuan guru tetapi belum lancar dan benar, 2 peserta didik (16.67%) dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena anak bisa dalam keterampilan membuaat bentuk dengan bantuan guru, dan 0 peserta didik (0%) dalam kategori ini belum berkembang (BB) karena tidak terdapat anak belum bisa dalam keterampilan dan membuat bentuk.

Meningkatkan kreativitas anak dalam keterlibatan anak dalam bermain, terdapat 5 peserta didik (41.67%) dalam kategori ini berkembang sangat baik (BSB) karena mampu mengikuti intruksi guru selama proses kegiatan pembelajaran, 6 peserta didik (50%) dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena aktif selama proses pembelajaran, 1 peserta didik (8.33%)

dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena mulai mengikuti intruksi guru dan aktif dengan bantuan guru, 0% peserta didik (0%) dalam kategori belum berkembang (BB) karena tidak terdapat anak belum mengikuti intruksi guru dan aktif.

Meningkatkan kreativitas anak dlam metode bermain *plastisin* dengan mampu berkerja sama dengan teman, terdapat 4 peserta didik (33.33%) dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) karena anak mampu bekerja sama dengan temannya tanpa bantuan guru dengan baik dan benar, 6 peserta didik (50%) dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena anak sudah mampu berkerja sama temanya dengan bantuan guru, 2 peserta didik (16.67%) dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena anak mulai bekerja sama dengan temannya dengan bantuan guru, 0 peserta didik (0%) dalam kategori belum berkembang (BB) karena tidak terdapat anak belum dapat bekerja sama dengan temanya.

b. Bahasan Tindakan I Pada Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian dari 12 anak dalam meningkatkan kreativitas anak pada kreativitas anak dalam kegiatan bermain melalui tindakan II terdapat 10 peserta didik (83.33%) dalam kategori ini berkembang sangat baik (BSB) karena anak sudah bisa dalam keterampilan membuat bentuk tanpa bantuan guru lancar dan benar, 2 peserta didik (16.67%) dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena anak sudah bisa dalam keterampilan membuat bentuk dengan bantuan guru tetapi belum lancar dan benar, 0 peserta didik (0%) dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena tidak terdapat anak bisa dalam

keterampilan membuaat bentuk dengan bantuan guru, dan 0 peserta didik (0%) dalam kategori belum berkembang (BB) karena tidak terdapat anak belum bisa dalam keterampilan dan membuat bentuk.

Meningkatkan kreativitas anak dalam keterlibatan anak dalam bermain, terdapat 10 peserta didik (83.33%) dalam kategori ini berkembang sangat baik (BSB) karena mampu mengikuti intruksi guru selama proses kegiatan pembelajaran, 2 peserta didik (16.67%) dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena aktif selama proses pembelajaran, 0 peserta didik (0%) dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena tidak terdapat anak mulai mengikuti intruksi guru dan aktif dengan bantuan guru, 0 peserta didik (0%) dalam kategori belum berkembang (BB) karena tidak terdapat anak belum mengikuti intruksi guru dan belum aktif.

Meningkatkan kreativitas anak dlam metode bermain *plastisin* dengan mampu berkerja sama dengan teman, terdapat 10 peserta didik (83.33%) dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) karena anak mampu bekerja sama dengan temannya tanpa bantuan guru dengan baik dan benar, 2 peserta didik (16.67%) dalam kategori ini berkembang sesuai harapan (BSH) karena anak sudah mampu berkerja sama temanya dengan bantuan guru, 0peserta didik (0%) dalam kategori ini mulai berkembang (MB) karena tidak terdapat anak mulai bekerja sama dengan temannya dengan bantuan guru, 0 peserta didik (0%) dalam kategori belum berkembang (BB) karena tidak terdapat anak belum dapat bekerja sama dengan temanya.

Melalui persentase yang diperoleh dari hasil pengamatan tindakan siklus II di kelompok B₂, jelas terlihat bahwa persentase yang diperoleh dari tiga aspek pengamatan peningkatan kreativitas anak dalam kegiatan bermain melalui metode bermain *plastisin* dalam aspek kreativitas anak dalam kegiatan bermain, keterlibatan anak dalam bermain, dan anak mampu bekerja sama dengan temannya, telah mencapai keberhasilan tindakan pada penelitian yang diharapkan oleh peneliti. Oleh karena itu tidak perlu dilakukan perbaikan pada tindakan selanjutnya atau siklus 3.

Peningkatan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin* pada siklus II mencapai keberhasilan itu karena peneliti senantiasa mengajarkan berbagai bentuk yang peserta didik ingin buat, peneliti melakukannya dengan memberikan pujian, memberikan bintang, dan bentuk-bentuk yang menarik untuk peserta didik dan mengajarkan anak agar tidak malas dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung, dan bagaimana bisa bekerja sama dengan teman untuk bermain yang menyenangkan bersama-sama dan saling membantu untuk membantu sesuatu yang baik. Oleh karena itu, peneliti memutuskan tidak untuk melanjutkan ke tahap berikutnya atau siklus berikutnya, karena peserta didik yang belum berkembang dan berhasil persentasenya sangat kecil. Penelitian tindakan kelas ini, bisa dikatakan berhasil dengan baik karena telah dapat memperbaiki proses pembelajaran yang berdampak dengan meningkatnya kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin* di kelompok B₂ PAUD Islam terpadu anak mandiri Kota Palu.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di jelaskan sebelumnya, maka kesimpulan dari peneliti berdasarkan bentuk penerapan metode meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin* di kelompok B₂ PAUD Islam terpadu anak mandiri kota palu. Hal ini sesuai dengan pencapaian yang diharapkan oleh peneliti pada setiap aspek yang dikembangkan pada meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin*, yang terdiri dari dua siklus. Dari bentuk penerapan metode bermain *plastisin* dikelompok B₂ pada siklus I meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin* pada tindakan I persentasenya yaitu 36.11% dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) sedangkan pada tindakan II persentasenya yaitu 41.67% dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) dan ada peningkatan pada siklus 1. Tetapi Hal tersebut belum mencapai sesuai harapan peneliti untuk mencapai 83% dalam kategori berkembang sangat baik. Hasil siklus II di kelompok B₂ tindakan I persentasenya yaitu 36.11% dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), sedangkan pada tindakan II siklus II persentasenya yaitu 83.33% dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Hal tersebut telah mencapai sesuai harapan peneliti untuk mencapai 83% dalam kategori berkembang sangat baik (BSB).

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, ada beberapa saran yang perlu disampaikan oleh peneliti antara lain:

1. Guru selalu membuat keadaan dalam kelas saat memperoleh pembelajaran dengan cara membuat pembelajaran lebih nyaman dan sangat menarik untuk peserta didik
2. Guru lebih membuat metode pembelajaran lebih kreatif dan sangat menarik perhatian peserta didik dan tidak membuat bosan
3. Meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin* sangat membuat peserta didik lebih kreatif dan aktif dan dapat dipilih sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran di Paud Islam terpadu anak mandiri Kota Palu untuk mengembangkan kreativitas peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. *Pedoman Penilaian Di Taman Kanak- kanak*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional. 2010.
- Departemen Agama RI, *Al'qur'an dan Terjemhan*, Surabaya: Fajar Mulya, 2012
- Dwi, Junianto.*Media Belajar Platisin* (online)
- <http://dwijunianto.wordpress.com/media-belajar-platisin/> diakses tanggal 27 maret 2019.
- Fadlillah. M, dkk. *Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif,Dan Meyenagkan*. Jakarta: pt kharisma putra utama, 2014.
- Fajar.*Pengertian.Media3dimensi*.(online)<http://dokumenbelajarku.blogspot.co.id/2013/03/pengertian-mediadimensi.html> diakses tanggal 25 maret 2019.
- Halimah Leli, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Pt Refika Aditama, 2016.
- Indira, *Kreasi Plastisin*.: PT Gelora Aksara Pratama, Buku Online Diakses tanggal 29 Maret 2019.
- Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: pustaka pelajar, 2014.
- Mina,well.Membuat Plastisin yang Menyenangkan Sejarah Clay. Tersedia di <http://www.scribd.com/dok/80089975/plastisin> diakses tanggal 09 April 2019.
- Montolalu,B.E.F.*Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.
- Mutia Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kharisma Putra Utama,2010.

Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta:Rineka Cipta.1999.

Mulyasa, *Manajemen Paud*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya,2016.

Nursisto.*Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: mitra gama widya, 2000.

Sumanto,*Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*,Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi,2005.

Susanto Ahmad. Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017
Sujiono, yuliana nurani. *Konseb Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta barat: pt indeks, 2012.

_____ *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: Pt Indeks, 2013.

Al-tabany, trianto ibnu badar. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini TK/RA dan anak usia kelas awal SD/MI*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2011.

Wiyani, novan ardy dan barnawi. *Format Paud Karakteristik Dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar- Ruzz media, 2016.

_____ *Konsep Dasar Paud*. Yogyakarta: gava media, 2016.

Zaman,Badru. Asep Hery Hernawan dan Cucu Eliyawati.*Media dan Sumber Belajar Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka,2009.

<http://www.portalsejarah.id/plastisin-adalah-pengertian-plastisin-mainan-anak/>
diakses tanggal 29 Maret 2019.

Lampiran-Lampiran



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Diponegoro No. 23 Telp. 0451-402798 Fax. 0451-402180 Palu 99231
email: iaipalu@iaipalu.ac.id website: www.iaipalu.ac.id

PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

Nama	PUTRI EKA ARIANTI	NIM	151050007
TTL	PALU, 28-05-1996	Jenis Kelamin	Perempuan
Jurusan	Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S1)	Semester	
Alamat	DESA KOTAPULU	HP	085145383987
Judul			

☐ Judul I
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS SEBAGAI PERSIAPAN MENJUS PERMULAAN MELALUI KETERAMPILAN KOLASE PADA ANAK KELOMPOK B2 DI PAUD ISLAM TERPADU ANAK MANDIRI

☒ Judul II
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE BERMAIN PLASTISIN DI KELOMPOK B2 DI PAUD ISLAM TERPADU ANAK MANDIRI

☐ Judul III
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN BALOK ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B2 DI PAUD ISLAM TERPADU ANAK MANDIRI

Palu, 20 November 2018
Mahasiswa,

PUTRI EKA ARIANTI
NIM. 151050007

Telah disetujui penyusunan skripsi dengan catatan:

Pembimbing I: Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd.

Pembimbing II: Hikmahatun Rohmah, Lc., M.Ed.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Pengembangan Kelembagaan,

Dr. HAMLAN, M.Ag.
NIP.196906061998031002

Ketua Jurusan,

Dr. MARWANY, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197306042005012004

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARRBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU
NOMOR : 14 TAHUN 2019**

**TENTANG
PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARRBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU**

DEKAN FAKULTAS TARRBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALU

- Mengingat**
- a. bahwa penelitian karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Sarjana Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu. Untuk itu dipandang perlu menunjuk pembimbing proposal dan skripsi;
 - b. bahwa standar yang tercantum susunan di bawah ini dipandang cukup (mampu) melaksanakan tugas tersebut;
 - c. bahwa berdasarkan point a dan b perlu diundangkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu.
- Mengingat**
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 5. Peraturan Presiden RI Nomor 31 Tahun 2013 tentang Perubahan Status STAIN Palu menjadi IAIN Palu;
 6. Peraturan Menteri Agama RI, Nomor 92 Tahun 2013 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Palu;
 7. Keputusan Menteri Pendidikan, Pendidikan Nasional Nomor 234/U/2000 tentang Pedoman Pendidikan Perguruan Tinggi;
 8. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;
 9. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman, Pengawasan, Pengembangan, dan Penilaian Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
 10. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 0045/U/2002 tentang Akreditasi Program Studi pada Perguruan Tinggi;
 11. Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu Nomor 44/In.13/KP.07.6/01/2018
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan**
- KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARRBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU TENTANG PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARRBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU**
- Pertama**
- Menunjuk Saudara (i)
1. Dr. Hj. Marwari, S.Ag., M.Pd
 2. Hikmatul Rahmah, Lc., M. Ed
- Masing-masing sebagai Pembimbing I dan II bagi Mahasiswa:
- Nama : Putri Elia Arianti
- Nomor Induk : 15.1.05.0007
- Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
- Judul Skripsi : "MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE HERMAIN PLASTISIN DI KELOMPOK B2 DI PAUD ISLAM TERPADU ANAK MANDIRI"
- Kedua**
- Tugas Pembimbing tersebut adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa, mulai penyusunan proposal sampai selesai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;
- Ketiga**
- Segala biaya akibat diterbitkannya keputusan ini dibebankan pada DIPA IAIN Palu Tahun Anggaran 2019;
- Keempat**
- Salinan keputusan ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya;
- Kelima**
- Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Palu
Tanggal : 16 Januari 2019

Dekan,
Dr. Steffand Edin, S.Ag., M.Ag.
NIP. 8001126 200003 1 001

Terselaku :

1. Rektor IAIN Palu
2. Bendahara Pengeluaran IAIN Palu



BUKU KONSULTASI Pembimbingan Skripsi

Nama	<u>Prita Eva Arisanti</u>
NIM	<u>18 1 05 0007</u>
Jurusan/Prodi	<u>Protektori dan Nisani Anak (Kec. Dini) (Pitun)</u>
Judul Skripsi	<u>Meningkatkan Kreativitas Anak</u> <u>Melalui Metode Bermain Plastisin</u> <u>Di Kelompok B2 PAUD Islam</u> <u>Terpadu Anak Mandiri, Kota Palu</u>

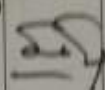
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) PALU

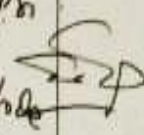
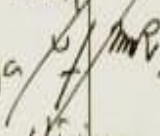
No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
3	Rabu 8 Mei 2019	I	Perbaiki - Rumusan masalah - Tujuan	MP
		II	Penelitian yg Relevan	MP
4	Senin 13 Mei 2019	III	Perbaiki Metodologi Penelitian	MP
5	Rabu 15 Mei 2019		* Koreksi - Lembar pengantar	MP
			* Perbaiki Penelitian yg Relevan	MP
6	Jumat 17 Mei 2019		AAC Buat Seminar Proposal	MP

Buku Konsultasi Pembimbingan Skripsi

JURNAL KONSULTASI PEMBIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI

Nama: Putri Ezer Arizanti
NIM: 151050007
Jurusan/Prodi: Pendidikan Bahasa Arab UIN Dini
Judul Skripsi: Meningkatkan Kreativitas
Anak Melalui Metode Bermain
Plastik Di Kelangkaan Di Daerah Islam Terpadu
Anak Melalui Kola Palu
Pembimbing I: Dr. Hj. Marwan, S. Ag. M. Pd.
Pembimbing II: Hidayat Rihwan, Lc., M. Ed.

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
1.	Senin. 1/4-2019		- Perbaiki Campol - Perbaiki Sistem Penulisan - Perbaiki Penelitian Terdahulu	
2.	Kamis. 4/4-2019		- Perbaiki Rumusan Masalah & Tujuan - Perbaiki Indikator Kreativitas - Perbaiki Rujukan Pustaka	

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
	16/8-2019		- Kuasai Skripsi - Kuasai Metode Penulisan dan Hasil Penelitian	
	8-2019		Pelajari Baik Skripsinya Persiapan Ujian Skripsi	

Laporan Penyelesaian Bimbingan dari Dosen Pembimbing:

Yth. Ketua Jurusan PIAUD
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
IAIN Palu

Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Dr. Hj. Marwani, M. Pd.
NIP : 197306042005011604
Pangkat/Golongan :
Jabatan Akademik : Dosen FTIK
Sebagai : Pembimbing I
2. Nama : Hikmahat Rahmah, Lc., M. Ed.
NIP : 19860612 201503 2 005
Pangkat/Golongan : PENATA / (III/c)
Jabatan Akademik : SEKJUR PIAUD
Sebagai : Pembimbing II

Melaporkan bahwa penyusunan skripsi oleh mahasiswa:

Nama : Putri Eka Arianti
NIM : 191050007
Jurusan : PIAUD
Judul : Penerapan konsultasi Anak Melalui Metode Bermain
Patisi Di Indonesia Es Bersam Tindakan Anak
Mendiri Keturun

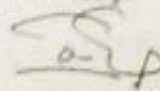
Telah selesai dibimbing dan siap untuk diujikan dihadapan sidang
ujian munaqasyah skripsi.

Pembimbing I


NIP. 197306042005011604

Palu

Pembimbing II


NIP 198606122015032005

abst.	positiv	2/8.2017	1. 1. 2017 2. 1. 2017 3. 1. 2017 4. 1. 2017 5. 1. 2017 6. 1. 2017 7. 1. 2017 8. 1. 2017 9. 1. 2017 10. 1. 2017 11. 1. 2017 12. 1. 2017 13. 1. 2017 14. 1. 2017 15. 1. 2017 16. 1. 2017 17. 1. 2017 18. 1. 2017 19. 1. 2017 20. 1. 2017 21. 1. 2017 22. 1. 2017 23. 1. 2017 24. 1. 2017 25. 1. 2017 26. 1. 2017 27. 1. 2017 28. 1. 2017 29. 1. 2017 30. 1. 2017 31. 1. 2017 32. 1. 2017 33. 1. 2017 34. 1. 2017 35. 1. 2017 36. 1. 2017 37. 1. 2017 38. 1. 2017 39. 1. 2017 40. 1. 2017 41. 1. 2017 42. 1. 2017 43. 1. 2017 44. 1. 2017 45. 1. 2017 46. 1. 2017 47. 1. 2017 48. 1. 2017 49. 1. 2017 50. 1. 2017 51. 1. 2017 52. 1. 2017 53. 1. 2017 54. 1. 2017 55. 1. 2017 56. 1. 2017 57. 1. 2017 58. 1. 2017 59. 1. 2017 60. 1. 2017 61. 1. 2017 62. 1. 2017 63. 1. 2017 64. 1. 2017 65. 1. 2017 66. 1. 2017 67. 1. 2017 68. 1. 2017 69. 1. 2017 70. 1. 2017 71. 1. 2017 72. 1. 2017 73. 1. 2017 74. 1. 2017 75. 1. 2017 76. 1. 2017 77. 1. 2017 78. 1. 2017 79. 1. 2017 80. 1. 2017 81. 1. 2017 82. 1. 2017 83. 1. 2017 84. 1. 2017 85. 1. 2017 86. 1. 2017 87. 1. 2017 88. 1. 2017 89. 1. 2017 90. 1. 2017 91. 1. 2017 92. 1. 2017 93. 1. 2017 94. 1. 2017 95. 1. 2017 96. 1. 2017 97. 1. 2017 98. 1. 2017 99. 1. 2017 100. 1. 2017
-------	---------	----------	---



**YAYASAN HAKIM AL RASYD
TAMAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)/
TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU (TK.IT)
ANAK MANDIRI**

Alamat: Jl. Mas Mansyur I No. 9, Kampung Lere, Palu, Telp (0451) 423271

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN
NOMOR: 14 / PAUD IT AM / VII / 2019

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurjannah, S Pd.I
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : PAUD IT Anak Mandiri Palu

Menerangkan bahwa

Nama : Putri Eka Arianti
Nim : 15.1.05.0007
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : PIAUD
Judul Skripsi : Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Metode Bermain
Plastisin di Kelompok B2 PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri

Bahwa benar nama tersebut diatas melaksanakan penelitian di TK IT Anak Mandiri Palu

Demikian surat keterangan melaksanakan penelitian ini dibuat dengan
sesungguhnya untuk digunakan sebagai mana mestintya

Palu, 2019
Kepala PAUD IT Anak Mandiri


NURJANNAH, S. Pd. I



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Djenhegiri No. 23 Palu Telp. (0451) 460798 Fax. (0451) 460166
Website: www.iainpalu.ac.id email: humas@iainpalu.ac.id

Nomor R/14/In.13/F/IPP/00.9/07/2019

Palu, Juli 2019

Lampiran

Hal

Izin Penelitian Untuk
Menyusun Skripsi

Yth. Kepala Sekolah Paud Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu

di

Tempat

Assalamualaikum w w

Dengan hormat, dalam rangka menyusun Skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palu

Nama	Putri Eka Ariani
NIM	15.1.05.0007
Tempat Tanggal Lahir	Palu, 28 September 1996
Semester	VIII (Delapan)
Program Studi	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat	Kab. Sigi Kec. Dolo
Judul Skripsi	MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE BERMAIN PLASTISIN DI KELOMPOK B2 PAUD ISLAM TERPADU ANAK MANDIRI KOTA PALU
No. HP	082332976624

Dosen Pembimbing

1. Dr. Hj. Marwani, S.Ag, M.Pd
2. Hikmatur Rahmah, Lc, M.Ed

maka bersama ini kami mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberi izin untuk melaksanakan penelitian di Paud Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu

Demikian, atas perkenannya diucapkan terima kasih.

Wassalam,

Dekan,

Dr. Mohamad Idhan, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19720126 200003 1 001

Tembusan

1. Rektor IAIN Palu,
2. Kepala Biro AUAK IAIN Palu,
3. Dosen Pembimbing,
4. Mahasiswa yang bersangkutan.

PEDOMAN WAWANCARA

(Kepala TK)

GAMBARAN UMUM PAUD ISLAM TERPADU ANAK MANDIRI KOTA PALU

Identitas Responden

Nama : Nurjannah, S.Pd.I

Pendidikan Terakhir : Sarjana (S1)

Jabatan : Kepala TK

Daftar Pertanyaan

1. Apakah ibu dapat memberikan penjelasan berdirinya Paud Islam terpadu anak mandiri Kota Palu ?
2. Apa visi dan misi Paud Islam terpadu anak mandiri Kota Palu ?
3. Berapa jumlah tenaga pendidik dan peserta didik yang ada di Paud Islam terpadu anak mandiri Kota palu ?
4. Kurikulum apa yang digunakan di Paud Islan terpadu anak mandiri Kota Palu ?
5. Apa saja sarjana dan prasarana yang ada di Paud Islam terpadu anak mandiri Kota Palu ?

PEDOMAN WAWANCARA

(GURU)

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE BERMAIN *PLASTISIN* DIKELOMPOK B2 PAUD ISLAM TERPADU ANAK MANDIRI KOTA PALU

Identitas Responden

Nama : Carolin Izaac S.Pd.I

Pendidikan Terakhir : Sarjana (S1)

Jabatan : Guru

Daftar Pertanyaan

1. Bagaimana pengamatan ibu terhadap perkembangan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin* dikelompok B2 Paud Islam terpadu anak mandiri Kota Palu ?
2. Bagaimana cara ibu mengetahui perkembangan kreativitas anak melalui metode bermain *plastisin* dikelompok B2 Paud Islam terpadu anak mandiri Kota Palu ?
3. Bagaiman menurut ibu tentang penerapan metode bermain *plastisin* dikelompok B2 Paud Islam terpadu anak mandiri Kota Palu ?

Rubrik Penilaian Anak Didik

1. Kreativitas anak dalam kegiatan bermain

Indikator Keberhasilan	Kriteria Penilaian	Keterangan
Anak sudah bisa dalam keterampilan membuat bentuk tanpa bantuan guru dengan lancar dan benar	☆☆☆☆	BSB
Anak sudah bisa dalam kerapian membuat bentuk dengan bantuan guru tetapi belum lancar dan benar	☆☆☆	BSH
Anak mulai bisa dalam keterampilan dan membuat bentuk dengan bantuan guru	☆☆	MB
Anak belum bisa dalam keterampilan dan membuat bentuk	☆	BB

2. Keterlibatan anak dalam bermain

Indikator Keberhasilan	Kriteria penilaian	Keterangan
Anak mampu mengikuti intruksi guru selama proses kegiatan pembelajaran	☆☆☆☆	BSB
Anak mampu aktif selama proses pembelajaran	☆☆☆	BSH
Anak mulai mengikuti intruksi guru dan aktif dengan bantuan guru	☆☆	MB
Anak belum mengikuti intruksi guru dan belum aktif	☆	BB

3. Anak mampu bekerja sama dengan temannya

Indikator keberhasilan	Kriteria Penilaian	Keterangan
Anak sudah mampu bekerja sama dengan temannya tanpa bantuan guru dengan baik dan benar	☆☆☆☆	BSB
Anak sudah mampu bekerja sama dengan temannya dengan bantuan guru tetapi tidak baik	☆☆☆	BSH
Anak mulai bekerja sama dengan temannya dengan bantuan guru	☆☆	MB
Anak belum dapat bekerja sama dengan temannya	☆	BB

Identitas Responden

Nama : Carolin Izaac S.Pd.I

Pendidikan Terakhir : Sarjana (S1)

Jabatan : Guru

Mengajar : Paud Islam terpadu anak mandiri Kota Palu

Jawaban :

4. Untuk mengetahui meningkatkan kreativitas anak pada saat mereka melakukan kegiatan bermain didalam kelas saat keterlibatan anak dalam bermain dan disitu kami dapat melihat apakah anak mampu meningkatkan kreativitasnya.
5. Dari hasil penilaian lembaran harian dan kreatif anak dalam mengerjakan tugas yang diberi dan mengadakan perbandingan antara mewarnai dan membuat bentuk dari *plastisin* disitulah dapat melihat perkembangan kreativitas anak.
6. Sangat bagus diterapkan karena perkembangan anak lebih cepat dalam membentuk sesuatu dibandingkan dengan menggambar atau mewarnai, dan bahan-bahan yang digunakan aman untuk anak dan mudah untuk didapatkan.

LEMBARAN HASIL OBSERVASI GURU PADA SIKLUS I TINDAKAN I

Sekolah : Paud Islam terpadu anak mandiri Kota Palu

Kelompok : B₂

Peneliti : Putri Eka Arianti

Petunjuk : 1. Pengamatan ditujukan pada peneliti

2. Memberi tanda ceklist (✓) pada kolom sesuai dengan hasil pengamatan

No.	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Penampilan Guru			✓	
2.	Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar			✓	
	A. Kegiatan Pendahuluan				
	1) Salam dan berdoa bersama			✓	
	2) Menyiapkan materi pembelajaran			✓	
	3) Menyiapkan alat peraga			✓	
	4) Memberi motivasi pada anak			✓	
	B. Kegiatan Inti				
	1) Menyampaikan tema kegiatan pembelajaran			✓	
	2) Membagi anak dalam beberapa kelompok bermain <i>plastisin</i>			✓	
	3) Memberi tugas kepada anak dalam bermain <i>plastisin</i> serta mengadakan observasi pada pembelajaran			✓	
	C. Kegiatan Penutup				
	1) Menyimpulkan hasil pembelajaran			✓	
	2) Evaluasi kegiatan pembelajaran hari ini dan informasi untuk kegiatan esok hari			✓	
	3) Memberikan pujian dan penghargaan			✓	
3.	Keterampilan dalam bercakap-cakap dengan anak		✓		
4.	Keterampilan menggunakan alat peraga			✓	
5.	Volume suara dalam menyampaikan materi		✓		

Keterangan :

1 : Kurang 3 : Baik

2 : Cukup 4 : Sangat Baik

Pengamat

Carolin Izaac S.Pd.

LEMBARAN HASIL OBSERVASI GURU PADA SIKLUS II TINDAKAN I

Sekolah : Paud Islam terpadu anak mandiri Kota Palu

Kelompok : B₂

Peneliti : Putri Eka Arianti

Petunjuk : 1. Pengamatan ditujukan pada peneliti

2. Memberi tanda ceklist () pada kolom sesuai dengan hasil pengamatan

No.	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
11	Penampilan Guru				✓
12	Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar				✓
	G. Kegiatan Pendahuluan				✓
	9) Salam dan berdoa bersama				✓
	10) Menyiapkan materi pembelajaran				✓
	11) Menyiapkan alat peraga				✓
	12) Memberi motivasi pada anak				✓
	H. Kegiatan Inti				✓
	7) Menyampaikan tema kegiatan pembelajaran				✓
	8) Membagi anak dalam beberapa kelompok bermain <i>plastisin</i>				✓
	9) Memberi tugas kepada anak dalam bermain <i>plastisin</i> serta mengadakan observasi pada pembelajaran				✓
	I. Kegiatan Penutup				✓
	7) Menyimpulkan hasil pembelajaran				✓
	8) Evaluasi kegiatan pembelajaran hari ini dan informasi untuk kegiatan esok hari				✓
	9) Memberikan pujian dan penghargaan				✓
13.	Keterampilan dalam bercakap-cakap dengan anak				✓
14.	Keterampilan menggunakan alat peraga				✓
15.	Volume suara dalam menyampaikan materi				✓

Keterangan :

1 : Kurang 3 : Baik

2 : Cukup 4 : Sangat Baik

Pengamat

Carolin Izaac S.Pd.

LEMBARAN HASIL OBSERVASI GURU PADA SIKLUS II TINDAKAN II

Sekolah : Paud Islam terpadu anak mandiri Kota Palu

Kelompok : B₂

Peneliti : Putri Eka Arianti

Petunjuk : 1. Pengamatan ditujukan pada peneliti

2. Memberi tanda ceklist () pada kolom sesuai dengan hasil pengamatan

No.	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
16.	Penampilan Guru				✓
17.	Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar				✓
	J. Kegiatan Pendahuluan				✓
	13) Salam dan berdoa bersama				✓
	14) Menyiapkan materi pembelajaran				✓
	15) Menyiapkan alat peraga				✓
	16) Memberi motivasi pada anak				✓
	K. Kegiatan Inti				✓
	10) Menyampaikan tema kegiatan pembelajaran				✓
	11) Membagi anak dalam beberapa kelompok bermain <i>plastisin</i>				✓
	12) Memberi tugas kepada anak dalam bermain <i>plastisin</i> serta mengadakan observasi pada pembelajaran				✓
	L. Kegiatan Penutup				✓
	10) Menyimpulkan hasil pembelajaran				✓
	11) Evaluasi kegiatan pembelajaran hari ini dan informasi untuk kegiatan esok hari				✓
	12) Memberikan pujian dan penghargaan				✓
18.	Keterampilan dalam bercakap-cakap dengan anak				✓
19.	Keterampilan menggunakan alat peraga				✓
20.	Volume suara dalam menyampaikan materi				✓

Keterangan :

1 : Kurang 3 : Baik

2 : Cukup 4 : Sangat Baik

Pengamat

Carolin Izaac S.Pd.

LEMBARAN HASIL OBSERVASI GURU PADA SIKLUS I TINDAKAN II

Sekolah : Paud Islam terpadu anak mandiri Kota Palu

Kelompok : B₂

Peneliti : Putri Eka Arianti

Petunjuk : 1. Pengamatan ditujukan pada peneliti

2. Memberi tanda ceklist () pada kolom sesuai dengan hasil pengamatan

No.	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
6.	Penampilan Guru				✓
7.	Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar				✓
	D. Kegiatan Pendahuluan				
	5) Salam dan berdoa bersama				✓
	6) Menyiapkan materi pembelajaran				✓
	7) Menyiapkan alat peraga				✓
	8) Memberi motivasi pada anak				✓
	E. Kegiatan Inti				
	4) Menyampaikan tema kegiatan pembelajaran				✓
	5) Membagi anak dalam beberapa kelompok bermain <i>plastisin</i>				✓
	6) Memberi tugas kepada anak dalam bermain <i>plastisin</i> serta mengadakan observasi pada pembelajaran				✓
	F. Kegiatan Penutup				
	4) Menyimpulkan hasil pembelajaran				✓
	5) Evaluasi kegiatan pembelajaran hari ini dan informasi untuk kegiatan esok hari				✓
	6) Memberikan pujian dan penghargaan				✓
8.	Keterampilan dalam bercakap-cakap dengan anak				✓
9.	Keterampilan menggunakan alat peraga				✓
10.	Volume suara dalam menyampaikan materi				✓

Keterangan :

1 : Kurang 3 : Baik

2 : Cukup 4 : Sangat Baik

Pengamat

Carolin Izaac S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Dulan/Minggu : 1 / Juli / 1
Hari/tanggal : Selasa - 22 Juli 2019
Kelompok : Bs
Tema : Identifikasi
Subtema : Pesan. Umar
Alokasi Waktu : ± 150 menit

Materi/Kegiatan :

1. Doa sebelum dan sesudah belajar
2. Nama. Umar.
3. Mengajar dan Prastinin
4. Menekankan tugas sampai selesai

Materi yang masuk dalam pembiasaan : (± 50 menit)

1. Berbaris
2. Menyanyi lagu anak kurang lebih 5 lagu
3. Motorik kasar (senam/gerak dan lagu)
4. Membaca dua kalimat syahadat, ayatul kursi, berzikir, asmaulhusna, dan surah-surah pendek
5. Berwudhu
6. Sholatdhuha
7. Membaca doa untuk kedua orang tua /do'a sehari-hari
8. Doa sebelum belajar

Alat dan Bahan :

1. Plastisin
2. Meja
- 3.

A. Pembukaan : (± 10 menit)

1. Salam
2. Menyanyikan lagu ;
3. Mengenal aturan bermain
4. Berdiskusi tentang :

B. Inti : (± 30 menit)

1. Membuat Angka 5 sesuai umur menggunakan plastisin
- 2.
- 3.

C. Istirahat : (± 25 menit)

1. Berdoa sebelum makan
2. Makan bersama
3. Berdoa sesudah makan
4. Bermain

D. Penutup : (± 35 menit)

1. Evaluasi kegiatan satu hari
2. Bahasa arab/inggris
3. Hadist
4. Membaca pancasila/menyanyi lagu nasional
5. Berdoa pulang
6. Pesan-pesan guru
7. Mengaji
8. Pulang

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPH)

Semester/Bulan/Minggu : 1 / Juli / II
Hari/tanggal : Rabu, 24 Juli 2019
Kelompok : B₂
Tema : 1. Identifikasi
Subtema : 4. Identifikasi
Alokasi Waktu : ± 150 menit

Materi/Kegiatan :

1. Doa sebelum dan sesudah belajar
2. Alat
3. Mengajar praktik
4. Menyebutkan tugas sampai selesai

Materi yang masuk dalam pembiasaan : (± 50 menit)

1. Berbaris
2. Menyanyi lagu anak kurang lebih 5 lagu
3. Motorik kasar (senam/gerak dan lagu)
4. Membaca dua kalimat syahadat, ayatul kursi, berdzikir, asmaulhusna, dan surah-surah pendek
5. Berwudhu
6. Sholatdhuha
7. Membaca doa untuk kedua orang tua /doa sehari-hari
8. Doa sebelum belajar

Alat dan Bahan :

1. plastik
2. Meja
- 3.

A. Pembukaan : (± 10 menit)

1. Salam
2. Menyanyikan lagu ;
3. Mengenal aturan bermain
4. Berdiskusi tentang :

B. Inti : (± 30 menit)

1. Membuat rumah dari plastik
2. Alat rumah
- 3.

C. Istirahat : (± 25 menit)

1. Berdoa sebelum makan
2. Makan bersama
3. Berdoa sesudah makan
4. Bermain

D. Penutup : (± 35 menit)

1. Evaluasi kegiatan satu hari
2. Bahasa arab/inggris
3. Hadist
4. Membaca pancasila/menyanyi lagu nasional
5. Berdoa pulang
6. Pesan-pesan guru
7. Mengaji
8. Pulang

E. Rencana Penilaian

I. Indikator penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nam	(3-1-4-1)	Anak dapat mengungkapkan Surah-surah pendek
MH	(3-3-4-3)	Anak dapat melihat bentuk rumah
Fisik Motorik	(3-3-4-3)	Anak dapat berdiri dengan satu kaki
Sosem	(2-6)	Anak dapat mengemukakan dasar Saupai Saupai
Kognitif	(3-7-4-7)	Anak dapat menguraikan rumus matematika
Bahasa	(3-10-4-10)	Anak dapat menguraikan Alhamdulillah
Seni	(2-4)	Anak dapat menguraikan lagu anak

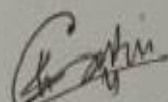
PROGRAM PENGEMBANGAN

No	Nama Anak	Nam	MH	MK	Sosem	Kognitif	Bahasa	Seni
		☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
1.	Allbany	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
2.	Diaz Aulia	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
3.	Faizah Atika Purnama	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
4.	Khanza Nurul Izza	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
5.	Nurmala Oktaviani	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
6.	Rafa Fimas Afrialdi	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
7.	Rasya Khairi Ramadhun	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
8.	Real Fairuz Ataya Maulana	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
9.	Radhika Attalah Putra	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
10.	Balqis Adzara	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
11.	Darma Ali Assegaf	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
12.	Moh. Hilal Al Fatih	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆

Mengetahui
Kepala Sekolah

Nurjannah S.Pd.I

Guru


Putri Eka Arianti
Nim. 15.1.05.0007

E. Rencana Penilaian

1. Indikator penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nam	(3.1 - 4.1)	Anak dapat Menyebutkan Huruf Huruf pada
MH	(3.3 - 4.3)	Anak dapat Menyebutkan Sifat-sifat benda
Fisik Motorik	(3.3 - 4.3)	Anak dapat Bergerak bebas pada garis lurus
Sosem	(2.8)	Anak dapat Menyebutkan Jarak Jarak
Kognitif	(3.7 - 4.7)	Anak dapat Menyebutkan umur
Bahasa	(3.10 - 4.10)	Anak dapat Menyebutkan Cerita
Seni	(3.15 - 4.15)	Anak dapat Menyebutkan Angka

PROGRAM PENGEMBANGAN

No	Nama Anak	Nam	MH	MK	Sosem	Kognitif	Bahasa	Seni
		☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
1.	Allbany	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
2.	Diaz Aulia	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
3.	Faizah Atika Purnama	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
4.	Khanza Nurul Izza	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
5.	Nurmala Oktaviani	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
6.	Rafa Firnas Afrialdi	☆☆	☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
7.	Rasya Khairi Ramadhan	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
8.	Real Fairuz Ataya Maulana	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
9.	Radhika Attalah Putra	☆	☆	☆	☆	☆☆	☆☆	☆☆
10.	Balqis Adzara	☆☆	☆	☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
11.	Darma Ali Assegaf	☆☆	☆	☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
12.	Moh. Hilal Al Fatih	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆

Mengetahui
Kepala sekolah
Nurjannah, S.Pd.I

Guru

Putri Eka Arianti
Nim. 15.1.05.0007

E. Rencana Penilaian

1. Indikator penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nam	(1.1)	harus dapat menunjukkan nama keluarga dan nama
MH	(3.3 - 4.3)	harus dapat menunjukkan nama diri
Fisik Motorik	(3.5)	harus dapat menunjukkan
Sosial	(2.5)	harus dapat menunjukkan hasil kerja dengan kelompok
Kognitif	(2.6)	harus dapat menunjukkan anggota tubuh
Bahasa	(3.10 - 4.10)	harus dapat mengartikan
Seni	(3.15 - 4.15)	harus dapat membuat gambar dengan menggunakan

PROGRAM PENGEMBANGAN

No	Nama Anak	Nam	MH	MK	Sosial	Kognitif	Bahasa	Seni
		☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
1.	Alfhany	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
2.	Diaz Aulia	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
3.	Faizah Atika Purnama	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
4.	Khanza Nurul Izza	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
5.	Nurmala Oktaviani	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
6.	Rafa Firmas Afrialdi	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
7.	Rasya Khairi Ramadhan	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
8.	Real Fairuz Ataya Maulana	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
9.	Radhika Attalah Putra	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
10.	Baiqis Adzara	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
11.	Darma Ali Assegaf	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
12.	Moh. Hilal Al Fatih	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆

Mengetahui
Kepala Sekolah

Nurjannah, S.Pd.I

Guru

Putri Eka Arianti
Nim. 15.1.05.0007

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu : I / Juli / II
Hari/tanggal : Senin, 29 Juli 2019
Kelompok : B2
Tema : DiriKu
Subtema : Bagian-bagian tubuh
Alokasi Waktu : ± 150 menit

Materi Kegiatan :

1. Doa sebelum dan sesudah belajar
2. Bagian-bagian tubuh
3. Mengerjakan plastisin
4. Menyebutkan finger sampai selesai

Materi yang masuk dalam pembiasaan : (± 50 menit)

1. Berbaris
2. Menyanyi lagu anak kurang lebih 5 lagu
3. Motorik kasar (senam/gerak dan lagu)
4. Membaca dua kalimat syahadat, ayatul kursi, berdzikir, asmaulhusna, dan surah-surah pendek
5. Berwudhu
6. Sholatdhuha
7. Membaca doa untuk kedua orang tua /do'a sehari-hari
8. Doa sebelum belajar

Alat dan Bahan :

1. plastisin
2. mozaik
- 3.

A. Pembukaan : (± 10 menit)

1. Salam
2. Menyanyikan lagu ;
3. Mengenal aturan bermain
4. Berdiskusi tentang ;

B. Inti : (± 30 menit)

1. Membuat Bagian-bagian Tubuh (kaki, tangan, kepala, Badan).
- 2.
- 3.

C. Istirahat : (± 25 menit)

1. Berdoa sebelum makan
2. Makan bersama
3. Berdoa sesudah makan
4. Bermain

D. Penutup : (± 35 menit)

1. Evaluasi kegiatan satu hari
2. Bahasa arab/inggris
3. Hadist
4. Membaca pancasila/menyanyi lagu nasional
5. Berdoa pulang
6. Pesan-pesan guru
7. Mengaji
8. Pulang

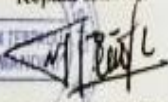
E. Rencana Penilaian

1. Indikator penilaian

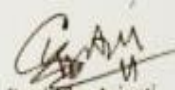
Program Pengembangan	KD	Indikator
Nam	(2 12)	Anak dapat bersikap jujur
MH	(3 3 - 4 3)	Anak dapat memisahkan anggota tubuh
Fisik Motorik	(3 3 - 4 3)	Anak dapat Senam (menggerakkan tangan)
Sosem	(2 5)	Anak dapat Berani tampil di depan kelas
Kognitif	(2 3)	Anak dapat membuat bentuk dengan permen
Bahasa	(3 10 - 4 10)	Anak dapat mendengarkan Cerita
Seni	(3 15 - 4 10)	Anak dapat membuat Sari-Sari

PROGRAM PENGEMBANGAN

No	Nama Anak	Nam ☆	MH ☆	MK ☆	Sosem ☆	Kognitif ☆	Bahasa ☆	Seni ☆
1.	Allbany	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
2.	Diaz Aulia	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
3.	Faizah Atika Purnama	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
4.	Khanza Nurul Izza	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
5.	Nurmala Oktaviani	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
6.	Rafa Fimas Afrialdi	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
7.	Rasya Khairi Ramadhan	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
8.	Real Fairuz Ataya Maulana	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
9.	Radhika Attalah Putra	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
10.	Balqis Adzara	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
11.	Darma Ali Assegaf	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
12.	Moh. Hilal Al Fatih	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗

Mengatahui
Kepala sekolah

Nuriannah, S. Pd. I

Guru


Putri Eka Arianti
Nim. 15.1.05.0007

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu : I / JUNE / II
Hari/tanggal : Rabu, 31 Juli 2019
Kelompok : Ba
Tema : Diri
Subtema : Bagian bagian tubuh
Alokasi Waktu : ± 150 menit

Materi/Kegiatan :

1. Doa Sebelum dan Setelah Belajar
2. Bagian - bagian tubuh
3. mengerjakan plastisin
4. Menyelesaikan tugas sesuai selera

Materi yang masuk dalam pembelajaran : (± 50 menit)

1. Berbaris
2. Menyanyi lagu anak kurang lebih 5 lagu
3. Motorik kasar (senam/gerak dan lagu)
4. Membaca dua kalimat syahadat, ayatul kursi, berzdikir, asmaulhusna, dan surah-surah pendek
5. Berwudhu
6. Sholatdhuha
7. Membaca doa untuk kedua orang tua /doa sehari-hari
8. Doa sebelum belajar

Alat dan Bahan :

1. Meja
2. plastisin
- 3.

A. Pembukaan : (± 10 menit)

1. Salam
2. Menyanyikan lagu ;
3. Mengenal aturan bermain
4. Berdiskusi tentang :

B. Inti : (± 30 menit)

1. Membuat Huruf awal pada nama masing-masing
- 2.
- 3.

C. Istirahat: (± 25 menit)

1. Berdoa sebelum makan
2. Makan bersama
3. Berdoa sesudah makan
4. Bermain

D. Penutup: (± 35 menit)

1. Evaluasi kegiatan satu hari
2. Bahasa arab/inggris
3. Hadist
4. Membaca pancasila/menyanyi lagu nasional
5. Berdoa pulang
6. Pesan-pesan guru
7. Mengaji
8. Pulang

E. Rencana Penilaian

1. Indikator penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nam	(3.1 - 4.1)	Apa dapat Mengucapkan dan den pendes
MH	(3.2 - 4.2)	Apa dapat literasi - kasus pustakawan
Fisik Motorik	(3.3 - 4.3)	Apa dapat Menunjukkan benda
Sosem	(2.6)	Apa dapat berbicara menggunakan bahasa
Kognitif	(3.7 - 4.7)	Apa dapat Menunjukkan / Mengetahui
Bahasa	(3.12 - 4.12)	Apa dapat Mengetahui / Mengetahui
Seni	(3.15 - 4.15)	Apa dapat Menunjukkan / Mengetahui

PROGRAM PENGEMBANGAN

No	Nama Anak	Nam ☆	MH ☆	MK ☆	Sosem ☆	Kognitif ☆	Bahasa ☆	Seni ☆
1.	Alibany	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab
2.	Diaz Aulia	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab
3.	Faizah Atika Purnama	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab
4.	Khanza Nurul Izza	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab
5.	Nurmala Oktaviani	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab
6.	Rafa Fimas Afrialdi	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab
7.	Rasya Khairi Ramadhan	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab
8.	Real Fairuz Ataya Maulana	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab
9.	Radhika Attalah Putra	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab
10.	Balqis Adzara	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab
11.	Darna Ali Assegaf	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab
12.	Moh. Hilal Al Fatih	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab	Ab

Mengetahui
Kepala sekolah
Nurjannah, S.Pd.I

Guru

Putri Eka Arianti
Nim. 15.1.05.0007

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu : I / Agustus / III
Hari/tanggal : Senin, 05 Agustus 2019
Kelompok : B2
Tema : Keselamatan
Subtema : Kegiatan bermain
Alokasi Waktu : ± 150 menit

Materi Kegiatan :

1. Doa sebelum dan sesudah belajar
2. Kegiatan bermain
3. Bermain plastisin
4. Menyelesaikan tugas sampai selesai

Materi yang masuk dalam pembiasaan : (± 50 menit)

1. Berbaris
2. Menyanyi lagu anak kurang lebih 5 lagu
3. Motorik kasar (senam/gerak dan lagu)
4. Membaca dua kalimat syahadat, ayatul kursi, berzdikir, asmaulhusna, dan surah-surah pendek
5. Berwudhu
6. Sholatdhuha
7. Membaca doa untuk kedua orang tua /doa sehari-hari
8. Doa sebelum belajar

Alat dan Bahan :

1. Plastisin
2. Meja
- 3.

A. Pembukaan : (± 10 menit)

1. Salam
2. Menyanyikan lagu :
3. Mengetahui aturan bermain
4. Berdiskusi tentang :

B. Inti : (± 30 menit)

1. Membuat kerajinan perantara diuk (kardus, tempa di)
- 2.
- 3.

C. Istirahat : (± 25 menit)

1. Berdoa sebelum makan
2. Makan bersama
3. Berdoa sesudah makan
4. Bermain

D. Penutup : (± 35 menit)

1. Evaluasi kegiatan satu hari
2. Bahasa arab/inggris
3. Hadist
4. Membaca pancasila/menyanyi lagu nasional
5. Berdoa pulang
6. Pesan-pesan guru
7. Mengaji
8. Pulang

HASIL OBSERVASI ANAK PRA TINDAKAN

Sekolah : Paud Islam terpadu anak mandiri Kota Palu
 Kelompok : B₂
 Petunjuk : 1. Pengamatan ditunjukkan kepada peserta didik
 2. Memberi tanda ceklis () pada kolom yang disediakan sesuai dengan hasil penelitian anak

No	Nama peserta didik	Aspek Yang Diamati												Anak mampu bekerja sama dengan temannya			
		Kreativitas anak dalam kegiatan bermain				Keterlibatan anak dalam bermain											
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB				
1.	Allbany				✓			✓								✓	
2.	Diaz Aulia			✓				✓								✓	
3.	Faizah Atika Purnama	✓															
4.	Khanza Nurul Izza		✓				✓							✓			
5.	Nurmala Oktaviani		✓													✓	
6.	Rafa Firmas Afrialdi						✓								✓		
7.	Rasya Khairi Ramadhan						✓			✓							
8.	Real Fairuz Ataya Maulana	✓								✓				✓			
9.	Radhika Attalah Putra		✓							✓						✓	
10.	Balqis Adzara						✓						✓			✓	
11.	Darma Ali Assegaf						✓						✓			✓	
12.	Moh. Hilal Al Fatih	✓					✓								✓		
Jumlah		3	3	2	4	4	3	2	3								

Keterangan : ☆☆☆☆ : Berkembang Sangat Baik
 ☆☆☆☆ : Berkembang Sesuai Dengan Harapan
 ☆☆☆☆ : Mulai Berkembang
 ☆☆☆☆ : Belum Berkembang

Pengamat

 Puji Eka Arianti

HASIL OBSERVASI ANAK SIKLUS I TINDAKAN I

Sekolah : Paud Islam terpadu anak mandiri Kota Palu
Kelompok : B₂
Petunjuk : 1. Pengamatan ditunjukkan kepada peserta didik
2. Memberi tanda ceklis () pada kolom yang disediakan sesuai dengan hasil penelitian anak

No	Nama peserta didik	Aspek Yang Diamati												Anak mampu bekerja sama dengan temannya			
		Kreativitas anak dalam kegiatan bermain				Keterlibatan anak dalam bermain											
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB				
1.	Allbany			✓			✓							✓			
2.	Diaz Aulia			✓			✓			✓							
3.	Faizah Atika Purnama	✓								✓							
4.	Khanza Nurul Izza		✓								✓						
5.	Nurmala Oktaviani		✓								✓						
6.	Rafa Firmas Afrialdi					✓				✓							
7.	Rasya Khairi Ramadhan	✓				✓				✓							
8.	Real Fairuz Ataya Maulana	✓												✓			
9.	Radhika Attalah Putra		✓				✓				✓						✓
10.	Balqis Adzara				✓								✓				✓
11.	Darma Ali Assegaf				✓												
12.	Moh. Hilal Al Fatih	✓				✓				✓				✓			
Jumlah		4	4	2	2	8	5	1	1					4	2	2	
																Pengamat	

Pengamat


Putri Eka Arianti

Keterangan : ☆☆☆☆ : Berkembang Sangat Baik
☆☆☆☆ : Berkembang Sesuai Dengan Harapan
☆☆☆☆ : Mulai Berkembang
☆☆☆☆ : Belum Berkembang

HASIL OBSERVASI ANAK SIKLUS II TINDAKAN I

Sekolah : Paud Islam terpadu anak mandiri Kota Palu

Kelompok : B₂

Petunjuk : 1. Pengamatan ditunjukkan kepada peserta didik

2. Memberi tanda ceklis () pada kolom yang disediakan sesuai dengan hasil penelitian anak

No	Nama peserta didik	Kreativitas anak dalam kegiatan bermain						Keterlibatan anak dalam bermain						Anak mampu bekerja sama dengan temannya					
		BSB			BB			BSB			BSH			BSB			BSH		
		BSB	BSH	MB	BSB	BSH	MB	BSB	BSH	MB	BSB	BSH	MB	BSB	BSH	MB	BSB	BSH	MB
1.	Allbany			✓					✓					✓				✓	
2.	Diaz Aulia	✓						✓						✓					
3.	Faizah Atika Purnama	✓															✓		
4.	Khanza Nurul Izza			✓													✓		
5.	Nurmala Oktaviani			✓													✓		
6.	Rafa Firmas Afrialdi			✓													✓		
7.	Rasya Khairi Ramadhan	✓																	
8.	Real Fairuz Ataya Maulana			✓									✓						
9.	Radhika Attalah Putra				✓								✓						
10.	Balqis Adzara																		
11.	Darna Ali Assegaf	✓															✓		
12.	Moh. Hilal Al Fatih																		
Jumlah		4	5	3	0	5	6	1	0	4	6	2	0						

Pengamat


Puji-Eka Arianti

Jumlah : Berkembang Sangat Baik

: Berkembang Sesuai Dengan Harapan

: Mulai Berkembang

: Belum Berkembang

Keterangan :



HASIL OBSERVASI ANAK SIKLUS II TINDAKAN II

Sekolah : Paud Islam terpadu anak mandiri Kota Palu
 Kelompok : B₂
 Petunjuk : 1. Pengamatan ditunjukkan kepada peserta didik
 2. Memberi tanda ceklis () pada kolom yang disediakan sesuai dengan hasil penelitian anak

No	Nama peserta didik	Aspek Yang Diamati											
		Kreativitas anak dalam kegiatan bermain				Keterlibatan anak dalam bermain				Anak mampu bekerja sama dengan temannya			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1.	Allbany	✓				✓				✓			
2.	Diaz Aulia	✓				✓				✓			
3.	Faizah Atika Purnama	✓				✓				✓			
4.	Khanza Nurul Izza	✓				✓				✓			
5.	Nurmala Oktaviani	✓				✓				✓			
6.	Rafa Firmas Afrialdi	✓				✓				✓			
7.	Rasya Khairi Ramadhan	✓				✓				✓			
8.	Real Fairuz Ataya Maulana	✓				✓				✓			
9.	Radhika Attalah Putra	✓				✓				✓			
10.	Balqis Adzara		✓				✓				✓		
11.	Darma Ali Assegaf		✓				✓				✓		
12.	Moh. Hilal Al Fatih	✓				✓				✓			
Jumlah		10	2	0	0	10	2	0	0	10	2	0	0

Keterangan : ☆☆☆☆ : Berkembang Sangat Baik
 ☆☆☆☆ : Berkembang Sesuai Dengan Harapan
 ☆☆☆☆ : Mulai Berkembang
 ☆☆☆☆ : Belum Berkembang

Pengamat

 Putri Arianiti

Lampiran

**Gambar TK PAUD Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu, Wawancara,
dan Pelaksanaan Penelitian Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode
Bermain Plastisin di Kelompok B₂**



GAMBAR SAAT WAWANCARA DENGAN KEPALA TK DAN GURU
KELAS



GAMBAR PRA TINDAKAN



GAMBAR SIKLUS I TINDAKAN I DAN II





GAMBAR SIKLUS II TINDAKAN I DAN II









RIWAYAT HIDUP

Nama : Putri Eka Arianti
Tempat, Tanggal, Lahir : Palu, 28 september 1996
Jenis Kelamin : Perempuan

Nama Orang Tua

a. **Ayah** : Timoer Gangsar Koemoro
b. **Ibu** : Nur Santi

Agama : Islam

Alamat : Desa Kotapulu, Kec.Dolo,
Kab.Sigi

Pendidikan

1. **Sekolah Dasar** : SDN 2 DOLO
2. **Sekolah Menengah Pertama** : SMP NEGERI 2 DOLO
3. **Sekolah Menengah Atas** : M.A Al – Khairaat
Kotapulu
4. **Pendidikan Terakhir** : Institut Agama Islma Negeri
(IAIN) PALU