

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK MELALUI
ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) KARDUS DI PAUD PUSIKAM
CUKUH BALAK KABUPATEN TANGGAMUS**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

SILYA HAZDALINA

NPM. 1211070111

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1438 H/ 2017 M**

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK MELALUI
ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) KARDUS DI PAUD PUSIKAM
CUKUH BALAK KABUPATEN TANGGAMUS**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Oleh

**SILYA HAZDALINA
NPM. 1211070111**

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dr. Achmad Asrori, M.A

Pembimbing II: Dr. Romlah, M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1438 H/ 2017**

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) KARDUS DI PAUD PUSIKAM CUKUH BALAK KABUPATEN TANGGAMUS

Oleh
Silya Hazdalina

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dari kardus. Penelitian dilakukan pada anak PAUD PUSIKAM, Cukuh Balak, Tanggamus tahun ajaran 2016/2017.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian anak PAUD PUSIKAM, Cukuh Balak, Tanggamus yang berjumlah 14 anak. Objek penelitian yaitu meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) dari kardus. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa instrumen lembar observasi yang berbentuk *checklist* dengan teknik analisis data yang dilakukan melalui deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dari kardus. Sebelum dilakukan tindakan mencapai 49,9%. Setelah dilakukan Tindakan dengan menggunakan alat permainan edukatif dari kardus, kreativitas anak menunjukkan peningkatan yakni pada Tindakan Siklus I mencapai 63,6% dan pada Tindakan Siklus II peningkatan mencapai 82,05%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah alat permainan edukatif dari kardus dapat meningkatkan kreativitas anak PAUD PUSIKAM, Cukuh Balak, Tanggamus

Kata Kunci: Meningkatkan Kreativitas, Alat Permainan Edukatif dari Kardus



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : “UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS PESETA DIDIK MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) KAEDUS DI PAUD PUSIKAM CUKUH BALAK TANGGAMUS ”
Nama : SILYA HAZDALINA
NPM : 1211070111
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Telah di Munaqasahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Achmad Asrori, M.A
NIP. 195507101985031003

Pembimbing II

Dr. Romlah M.Pd.I
NIP. 196306121993032002

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
NIP.196906081994032001




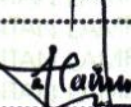
KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS PESETA DIDIK MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) KARDUS DI PAUD PUSIKAM CUKUH BALAK TANGGAMUS ”**. disusun oleh Nama : **SILYA HAZDALINA**, NPM. 1211070111, Jurusan PIAUD, telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Pada Hari/ Tanggal: Senin, 07 juli 2017.

TIM MUNAQASYAH

Ketua Sidang	: Drs. Abdul Hamid, M.Ag	(..... )
Sekretaris	: Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd	(..... )
Penguji Utama	: Dr. Eti Hadiati, M.Pd	(..... )
Penguji Pendamping I	: Dr. Achmad Asrori, M.A	(..... )
Penguji Pendamping II	: Dr. Romlah M.Pd.I	(..... )

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan


Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 195608101987031001

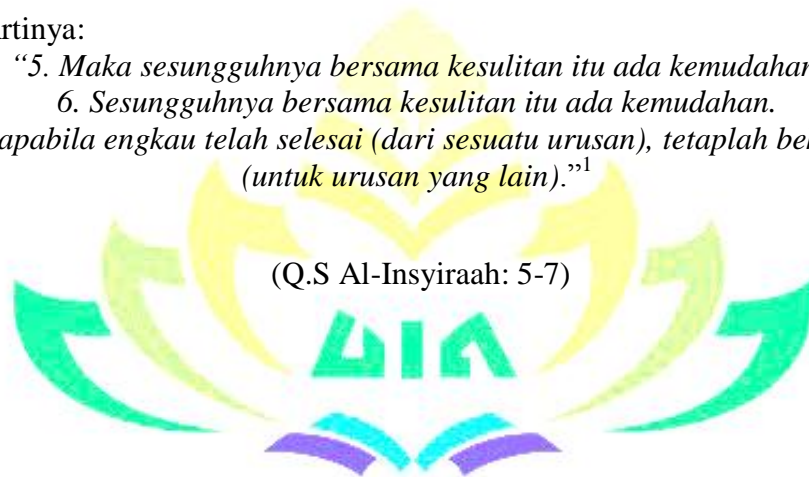
MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾

Artinya:

5. Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan,
6. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.
7. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).”¹

(Q.S Al-Insyiraah: 5-7)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
LAMPUNG

¹ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Maghiraah pustaka, 2006), h. 596

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan sebagai wujud rasa syukur, ungkapan terimakasih yang mendalam kepada:

1. Orang tuaku yang tercinta, bapak Ahnuddin dan ibu Aminah yang selalu memberikan do'a dan dukungan baik moril maupun materil demi tercapainya cita-cita dan harapanku.
 2. Kakakku Nazrul Hazmi S.Pd dan adik-adikku Marya Elviana, Nazron Aziz yang senantiasa memberikan senyuman, sehingga menambah semangatku untuk belajar..
 3. Sahabat-sahabat tersayang yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini, dan rekan-rekan seperjuangan mahasiswa jurusan PGRA T.A 2012/2013.
 4. Jurusan PIAUD dan almamater UIN Raden Intan Lampung
- Terima kasih atas semuanya.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Silya Hazdalina, dilahirkan di Sukapadang Kabupaten Tanggamus Cukuh Balak pada tanggal, 18 February 1995. Penulis merupakan anak ke-2 dari 4 bersaudara pasangan dari bapak Ahnuddin dan ibu Aminah.

Penulis mengawali pendidikan pada Sekolah Dasar di SDN 1 Sukapadang Kecamatan Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus, lulus pada tahun 2006. Kemudian melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama di MTS Al-Hidayah Sukapadang Kecamatan Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus, lulus pada tahun 2009, Penulis menempuh pendidikan Sekolah Menengah Atas di MA Al-Ikhlas Tanjung Raja Kecamatan Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus, dan lulus pada tahun 2012.

Dan pada tahun 2012 penulis melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis sampaikan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan seperti apa yang diharapkan.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam pada Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari adanya bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis merasa perlu menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat.

1. Bapak Dr. Choirul Anwar M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
2. Ibu Dr. Hj. Meriyati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Atfal, terimakasih atas segala petunjuk dan arahan yang diberikan selama masa studi di UIN.
3. Bapak Dr. Achmad Asrori, M.A selaku Pembimbing I dan Ibu Dra. Romlah, M.Pd.I selaku Pembimbing II, terimakasih atas bimbingan penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.
5. Seluruh petugas dan karyawan Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Rekan-rekan yang telah memberi bantuan baik petunjuk atau berupa saran-saran, sehingga penulis senantiasa mendapat informasi yang sangat berharga.
7. Almamater UIN Raden Intan Lampung yang menyediakan sarana belajar untuk menambahkan pengetahuan penulis.

Semoga amal baik bapak, ibu dan rekan-rekan semua akan diterima oleh Allah SWT dan akan mendapatkan balasan yang sesuai dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat dipergunakan bagi semua pihak yang membutuhkan.

Bandar Lampung, Februari 2017

Penulis

Silva Hazdalina
NPM. 1211070111

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Alat Permainan Edukatif.....	14
B. Ciri Permainan Edukatif.....	15
C. Kreativitas	20
D. Anak Kreatif.....	16
E. Pengertian Anak Kreatif	24
F. Karakteristik Anak Kreatif.....	24
G. Permainan Anak Kreatif.....	28
H. Pengembangan Kreativitas.....	29
I. Anak Usia Dini.....	35
a. Pengertian Anak Usia Dini	35
b. Pengembangan Anak Usia Din	36
J. APE dari Kardus	39

BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Metodologi Pelitian	41
B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek.....	45
C. Design Penelitian	45
D. Rencana Tindakan.....	47
E. Teknik Pengumpulan Data.....	50
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	52
G. Teknik Analisis Data.....	54
H. Kriteria Keberhasilan	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Diskripsi Subjek Penelitian	56
B. Data Hasil Penelitian	56
1. Diskripsi Data Kemampuan Anak	56
C. Data Hasil Tindakan Siklus 1	58
1 Perencanaan Tindakan Siklus 1.....	58
2 Pelaksanaan Tindakan Siklus 1	58
3 Pengamatan Observasi Tindakan Siklus 1.....	46
4 Revisi Tindakan Siklus 1.....	62
D. Data Hasil Tindakan Siklus 2	64
5 Perencanaan Tindakan Siklus 2.....	64
6 Pelaksanaan Tindakan Siklus 2.....	66
7 Pengamatan Observasi Tindakan Siklus 2.....	67
8 Revisi Tindakan Siklus 2.....	69
E. Pembahasan Penelitian.....	70
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	75

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

- Tabel 1 Indikator Capaian Perkembangan Kreativitas Menurut Praturan
Menteri Pendidikan Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009
Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....
- Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Observasi dan Rubrik Pengamatan
Terhadap Kreativitas Anak
- Tabel 3 Daftar Nama Anak PAUD PUSIKAM.....



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
LAMPUNG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 Histogram Peningkatan Pencapaian Kreativitas Anak..... 49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Anak PAUD PUSIKAM	
Lampiran 2 Hasil Observasi Kreativitas PRA Penelitian	
Lampiran 3 Hasil Observasi Kreativitas Tindakan Siklus 1	
Lampiran 4 Hasil Observasi Kreativitas Tindakan Siklus 2	
Lampiran 5 Tabel Hasil Kreativitas Pra Penelitian.....	
Lampiran 6 Tabel Hasil Kreativitas Tindakan Siklus 1	
Lampiran 7 Tabel Hasil Kreativitas Tindakan Siklus 2	
Lampiran 8 Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kreativitas Anak	
Lampiran 9 Pengesahan Seminar Proposal	
Lampiran 10 Permohonan Mengadakan Penelitian	
Lampiran 11 Surat Keterangan Telah Mengadakan Penelitian.....	
Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	
Lampiran 13 Kartu Konsultasi	
Lampiran 14 Nota Dinas	
Lampiran 15 RKH 1	
Lampiran 16 RKH 2	
Lampiran 17 RKH 3	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha manusia dalam menumbuhkan dan mengembangkan potensi diri yang dibutuhkan untuk mencapai kesejahteraan, melalui pendidikan pula dapat mencetak sumber daya manusia yang berpotensi tinggi sebagai penggerak dalam memajukan suatu negara. Menurut Fuad Ihsan, pendidikan adalah “usaha manusia untuk menumbuhkan, mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani dan rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan”.²

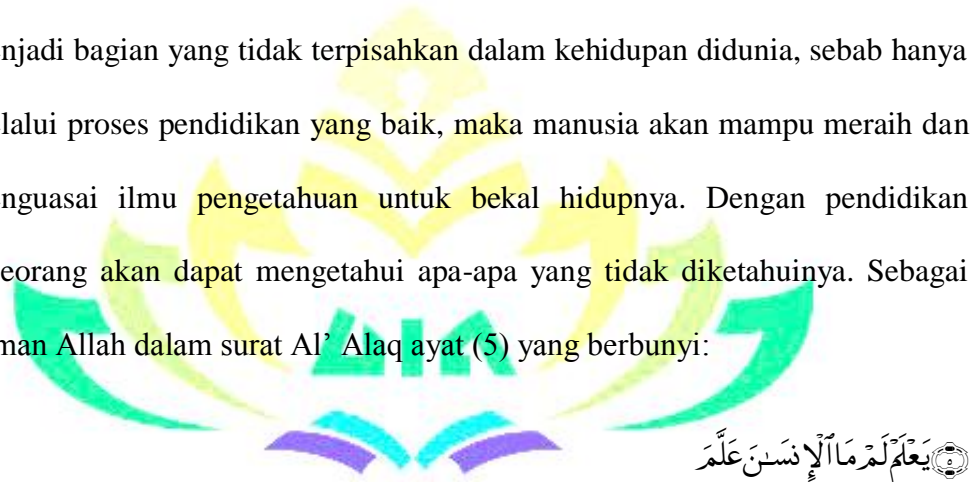
Pendidikan merupakan proses tanpa akhir yang diupayakan oleh siapapun, terutama (sebagai tanggung jawab) negara³. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

²Fuad Hasan, *Dasar-dasar pendidikan*, (Jakarta : PT. RINEKA CIPTA, 2011), h. 2.

³Nurani Suyomukti, *Teori-teori Pendidikan*, (Jokjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), h. 29

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara⁴.

Pendidikan merupakan suatu proses jangka panjang yang sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan didunia, sebab hanya melalui proses pendidikan yang baik, maka manusia akan mampu meraih dan menguasai ilmu pengetahuan untuk bekal hidupnya. Dengan pendidikan seseorang akan dapat mengetahui apa-apa yang tidak diketahuinya. Sebagai firman Allah dalam surat Al' Alaq ayat (5) yang berbunyi:



يَعْلَمُ لَمْ يَلْمَأْ إِلَىٰ نَسْنِ عَلَّمَ

Artinya:“Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”. (Qs. Al' Alaq ayat 5)⁵

Berdasarkan ayat di atas dapat dipahami bahwa manusia diperintah untuk belajar agar apa yang tidak diketahui menjadi tahu, maka diperlukanlah proses belajar. Dengan demikian belajar adalah proses orang memperoleh berbagai pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Taman Kanak-Kanak merupakan bentuk layanan pendidikan bagi anak usia dini yang berfungsi untuk membantu meletakkan dasar-dasar kearah

⁴Suparlan, *Tanya Jawab Pembelajaran Kurikulum & Materi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 20

⁵Tim Penerbit LPQ, *Al Quran dan Terjemahnya*, (LPQ Departemen Agama RI: Bogor, 2013), h.

perkembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan bagi anak usia dini dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya, sehingga siap memasuki pendidikan dasar. Salah satu hal yang akan terbentuk dalam proses perkembangan tersebut adalah kreativitas. Kreativitas bukanlah bakat, tetapi sebuah pilihan. Setiap anak berpotensi untuk menjadi kreatif. Jika orang tua sejak dini sudah mengarahkan dan memberi ruang bagi si anak untuk mengembangkan kreativitasnya, maka anak akan tumbuh menjadi pribadi yang penuh kreativitas.

Sekarang ini masih banyak orang tua yang kurang memahami pentingnya kreativitas anak. Anak-anak masih banyak yang sering dilarang oleh orang tuanya sehingga kurang bebas berkreasi. Jika hal ini dilakukan terus menerus, maka kreativitas anak tidak akan muncul.

Masa anak-anak identik dengan masa bermain. Bermain merupakan unsur yang penting dalam perkembangan anak usia dini baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial. Bermain merupakan ciri aktivitas anak usia 3-6 tahun yang khas karena hampir seluruh kegiatannya melibatkan unsur bermain. Bermain mendukung tumbuhnya kreativitas karena anak dapat memilih permainan yang mereka sukai dan dapat mengidentifikasi banyak hal.

Seorang anak dapat mengembangkan kemampuan fisik, mental, dan bahkan moralnya dengan bermain. Permainan dapat membuat anak senang dengan alat peraga yang akan dapat meningkatkan kreativitas anak. Seperti halnya bermain tanpa alat peraga, bermain menggunakan alat peraga juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan fisik, mental dan moral anak. Bahkan beberapa produk mainan dirancang secara khusus untuk memberi kesempatan kepada anak agar bisa mengembangkan wawasan, kemampuan, dan pengetahuannya. Produk mainan edukatif seperti ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.

Permainan edukatif adalah semua jenis permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan jenis permainan yang bersifat edukatif demi kepentingan peserta didik. Guru harus ikhlas dalam bersikap dan berbuat, serta mau memahami peserta didiknya dengan segala konsekuensinya dalam menentukan jenis permainan edukatif.⁶

Permainan edukatif disebutkan demikian karena dapat merangsang daya pikir anak. Termasuk diantaranya adalah meningkatkan kemampuan konsentarsi dalam memecahkan masalah. Selain itu juga, mainan edukatif

⁶ Djamarah Bahri, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Bhineka Cipta, 2000), h.5.

tidak hanya sekedar membuat anak menikmati permainan tapi juga dituntut agar membuat anak untuk teliti dan tekun mengerjakan mainan tersebut.

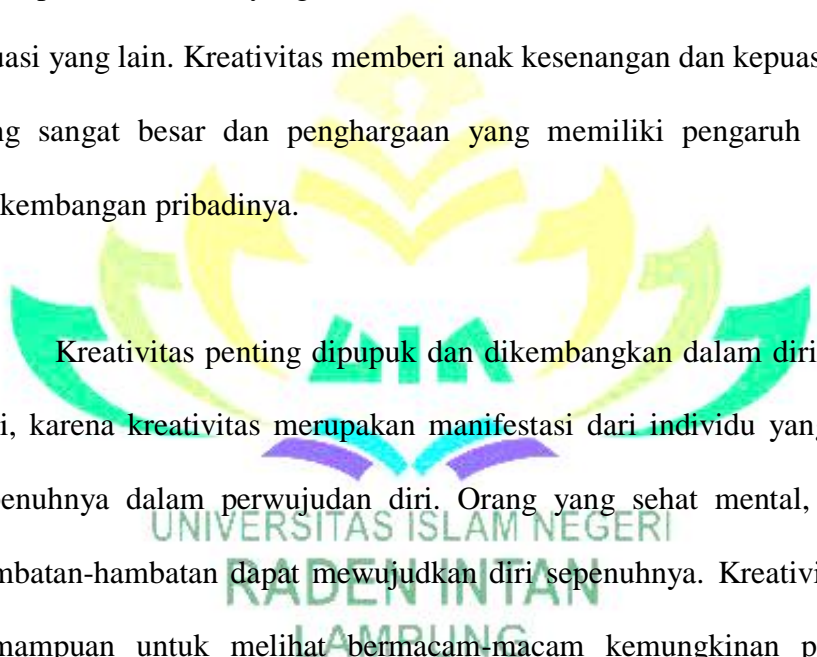
Para ahli psikologi menggunakan sebutan masa kanak-kanak sebagai usia menjelajah, usia bertanya dan usia kreatif.⁷ Maka dari itu mainan edukatif sangat berperan penting dalam tumbuh kembang anak, terutama pada usia dini.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis bagi anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan, drama maupun konstruktif dan sebagainya. Maka dalam hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan perasaan bebas secara psikologis. Rasa aman dan bebas secara psikologis merupakan kondisi yang penting tumbuhnya kreativitas.

Anak akan diterima apa adanya, dihargai keunikannya, dan tidak terlalu cepat dievaluasi maka akan merasa aman secara psikologi. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Ia

⁷ Hurlock, Psikologi *Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Jakarta: Erlangga, 1994), h. 109.

dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat permainan atau tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, maka ia akan melakukan pada situasi yang lain. Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya.



Kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak sejak dini, karena kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan diri. Orang yang sehat mental, bebas dari hambatan-hambatan dapat mewujudkan diri sepenuhnya. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Kreativitas perlu dipupuk sejak dini agar anak-anak tidak hanya menjadi pemakai pengetahuan tetapi mampu menghasilkan pengetahuan baru.

Seseorang yang kreatif menghabiskan sebagian waktu bermain untuk menciptakan sesuatu yang orisinal dari mainan-mainan dan alat-alat bermain, sedangkan individu yang tidak kreatif mengikuti bentuk yang sudah dibuat oleh orang lain. Individu yang kreatif lebih banyak membuat permainan dengan apa yang muncul dalam pikirannya. Individu akan terus bermain sehingga akan muncul hasil kreativitasnya. Dengan demikian seseorang yang

bermain dengan permainannya akan menambah kreativitas dirinya sendiri, semakin banyak permainan yang dimunculkan semakin tinggi kreativitas. Akan tetapi sering kita temui banyak guru dan orang tua yang memberikan jenis mainan dan aktivitas-aktivitas yang justru mematikan kreativitas anak. Contohnya mainan produk jadi seperti mobil-mobilan, robot-robotan, dll yang tidak merangsang anak untuk menciptakan sesuatu. Ada lagi aktivitas-aktivitas guru yang hanya menyuruh anak untuk menirukan apa yang dicontohkannya, guru tidak memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan imajinasi dan kreativitasnya. Bermain adalah dunia kerja anak, bermain merupakan aktivitas menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri setiap anak.

Fenomena yang ada sekarang ini tidak banyak orang yang mempunyai kreativitas, antara lain kreativitas visual spasial. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya orang-orang yang suka meniru karya milik orang lain, tidak menghasilkan karya sendiri yang original. Keadaan tersebut dikarenakan kurangnya stimulasi sejak usia dini. Anak-anak di usia dini di PAUD Pusikam, Tanggamus pada khususnya juga kurang mempunyai kreativitas. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya minat anak untuk mencipta sendiri, saat bermain anak-anak suka meniru milik teman yang lain, anak-anak juga sangat tergantung dengan contoh yang diberikan oleh guru.

Untuk dapat meningkatkan kreativitas anak perlu diberikan alat permainan yang sesuai dengan usia anak dan dapat merangsang kreativitas anak. Salah satu alat permainan yang dapat diberikan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya adalah alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif tidak hanya permainan buatan pabrik, alat permainan yang dijual di toko dan cenderung mempunyai harga yang mahal. Akan tetapi alat permainan ini dapat memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan anak. Lingkungan sebagai tempat perkenalan anak dengan alam dan masyarakat memiliki jutaan rahasia yang dapat membantu anak menemukan dirinya. Di lingkungan inilah ditemukan berbagai jenis alat bermain atau permainan yang eksploratif dan sangat membantu perkembangan anak. Alat permainan yang terbuat dari benda-benda yang sudah bekas atau tak terpakai lagi mungkin lebih dapat meningkatkan kreativitas anak. Penggunaan alat permainan edukatif dari kardus bekas adalah salah satu alternatif untuk dapat meningkatkan kreativitas pada anak.

Berdasar latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang upaya meningkatkan kreativitas peserta didik melalui alat permainan edukatif edukatif dari kardus di PAUD Pusikam, Tanggamus.

Tabel I

Indikator Perkembangan Kretivita Anak

Aspek Perkembangan	Indikator Pencapaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun
Kreativitas	<ol style="list-style-type: none">1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna bentuk dan ukuran3. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya4. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan atau huruf dengan huruf

Sumber :Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomer 58 Tahun 2009 Tentang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah masih rendah dan kurangnya alat permainan edukatif dari kardus bekas untuk meningkatkan kreativitas anak.

Tabel 2

Data Awal Hasil Pra Penelitian Di PAUD Pusikam

No	Nama	Perkembangan Kreativitas Peserta Didik				ket
		1	2	3	4	
1.	AMD	BB	BB	BB	BB	BB
2.	DTA	MB	MB	BB	BB	BB
3.	DWY	BSH	MB	MB	BB	BB
4.	FRA	MB	BB	MB	MB	BB
5.	ADY	MB	MB	BB	MB	BB
6.	KML	BB	BB	MB	BB	BB
7.	TGR	BB	BB	MB	MB	BB
8.	HQL	MB	MB	MB	BB	BB
9.	RRA	MB	MB	MB	BB	BB
10.	AM	MB	MB	MB	BB	BB
11.	PPT	MB	BB	BB	MB	BB
12.	NDY	MB	BB	BB	BB	BB
13	IYD	BB	BB	BB	MB	BB
14	KNA	BB	BB	MB	BB	BB

Sumber : Laporan Hasil Observasi Pada Saat Pra Survey Tahun Ajaran 2015/2016

Keterangan Perkembangan:

1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi
2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna bentuk dan ukuran
3. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar dan sebaliknya
4. Mencocokkan bilangan dengan bilangan atau huruf dengan huruf

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator, skor 50-59 dengan ciri (*)

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69 (**)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dengan indikator, dengan skor 70-79 (***)

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya, skor 80-100 (****)

Dari data yang tersaji di atas, maka dapat diketahui dari 14 peserta didik di atas belum ada kreativitas yang berkembang, dan perlu dikembangkan lagi dengan model dan media pembelajaran yang lebih aktif, kreatif dan

inovatif agar anak tidak merasa bosan dan senantiasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan tabel dan beberapa permasalahan di atas, serta memandang perlunya untuk mengembangkan kreativitas sejak dini, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian PTK dengan judul Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Kardus Di PAUD Pusikam Cukuh Balak Tanggamus Tahun ajaran 2015-2016

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah, dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Kreativitas yang diteliti hanya kreativitas pada anak usia TK yaitu usia 4-6 tahun.
- 2.. Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas yang dibentuk huruf hijaiyah, alphabet dan angka.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut di atas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya meningkatkan kreativitas peserta didik melalui alat permainan edukatif (APE) dari kardus untuk PAUD Pusikam Tanggamus?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dari kardus.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya peningkatan kreativitas anak melalui permainan edukatif dari kardus di PAUD Pusikam, Tanggamus.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini secara umum diharapkan mampu memberikan sumbangan kepada pendidikan, terutama untuk meningkatkan kreativitas anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan tentang cara mengembangkan kreativitas anak, khususnya dengan alat permainan edukatif.

b. Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan kreativitas anak, khususnya dengan alat permainan edukatif.

c. Bagi orang tua

Untuk menentukan jenis alat permainan yang baik untuk meningkatkan kreativitas anak.

d. Bagi sekolah tempat anak belajar

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran dan menentukan jenis alat permainan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

e. Bahan pertimbangan, pembanding, masukan atau referensi untuk peneliti lebih lanjut.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Alat Permainan Edukatif

Alat permainan adalah segala sesuatu yang bisa merangsang kreativitas yang membuat anak senang. Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Sedangkan alat permainan edukatif adalah alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan mendidik. Artinya, alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadari, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional sekalipun. Alat permainan edukatif juga merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu.⁸

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain sangat beragam. Ada yang bersifat bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu desain, menyusun sesuai bentuk utuhnya, dan lain-lain. Selagi bermain dengan alat permainan anak akan mendapatkan masukan pengetahuan untuk ia ingat, alat

⁸ Andang Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), h.155-156.

permainan memang merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangan terutama dibidang ketekunan dan ketelitian.

B. Ciri Permainan Edukatif

Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan berpiikir, emosi maupun sosial.

Anak-anak usia 2-8 tahun merupakan anak pada tahap praoperasional. Menurut Piaget ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah pada penggunaan simbol atau bahasa tanda, dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif. Praoperasional(2-4tahun)pada usia ini anak telah mampu menggunakan bahasa dalam mengembangkan konsepnya, walaupun masih sangat sederhana. Karakteristik pada tahap ini adalah:

- 1). Self counter sangat menonjol
- 2). Dapat mengklasifikasikan objek pada tingkat dasar secara tunggal dan mencolok.
- 3). Tidak mampu memusatkan perhatian pada objek-objek yang berbeda.

4). Mampu mengumpulkan barang-barang menurut kriteria termasuk kriteria yang benar

5). Dapat menyusun benda-benda secara berderet, tetapi tidak dapat menjelaskan perbedaan antara deretan.

Tahap Intuitif (4-8 tahun) memiliki karakteristik:

1). anak mampu membentuk kelas-kelas, tapi kurang menyadari maksudnya,

2). anak mulai mengerti hubungan logis pada hal-hal yang kompleks,

3). anak dapat melakukan sesuatu terhadap sejumlah ide, (4) anak mampu memperoleh prinsip secara benar⁹.

Pendidikan anak usia dini (0-8 tahun) merupakan tempat belajar sekaligus bermain bagi anak-anak. Anak-anak diajarkan mengenal aturan, disiplin, tanggung jawab dan kemandirian dengan cara bermain. Anak juga diajarkan bagaimana mereka harus menyesuaikan diri dengan lingkungannya, berempati dengan temannya, tentunya juga berlatih bekerja sama dengan anak yang lain.

Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik. Setiap anak memiliki kemampuan dan ketertarikan bermain yang berbeda tergantung dari perkembangan anak. Dari permainan

⁹*Ibid.*, h.158.

juga biasanya akan menimbulkan fantasi-fantasi besar oleh anak, dan tentu akan semakin menambah rasa ketertarikan anak pada mainan tersebut

Permainan edukatif penting bagi anak-anak, disebabkan karena:

1). Permainan edukatif dapat membantu anak dalam mengembangkan dirinya.

2). Permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi bagi anak.

3). Permainan edukatif mampu membantu anak dalam menciptakan hal baru atau memberi inovasi pada suatu permainan.

4). Permainan edukatif mampu meningkatkan cara berpikir pada anak.

5). Permainan edukatif mampu meningkatkan perasaan anak.

6). Permainan edukatif mampu meningkatkan rasa percaya diri pada anak.

7). Permainan edukatif mampu merangsang imajinasi pada anak

8). Permainan edukatif dapat melatih kemampuan bahasa pada anak

9). Permainan edukatif dapat membentk moralitas anak.

10). Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi pada anak¹⁰.

Dalam menentukan permainan edukatif, orang tua atau pendidik harus pintar-pintar dalam memilih, karena tidak semua yang harganya mahal dan modern itu bersifat mendidik, bisa jadi itu hanya menanamkan sifat konsumtif pada anak. Selayaknya orang tua di rumah dan pendidik di sekolah dapat memilih dan menyediakan media-media yang dapat mendukung perkembangan kepribadian anak, yang menyangkut fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional anak.

Dalam memilih alat dan perlengkapan bermain dan belajar anak untuk kegiatan kreatif anak, pendidik dan orang tua sebaiknya memperhatikan ciri-ciri peralatan yang baik yaitu¹¹:

1. Desain Mudah dan Sederhana

Sebaiknya desain permainan edukatif mempunyai desain yang sederhana. Hal paling penting adalah tepat dan mengena pada sasaran edukasi, sehingga anak tidak terbebani dengan kerumitannya.

2. Multifungsi

Permainan edukasi sesuai untuk anak lelaki atau perempuan, sehingga dapat juga dibentuk sesuai kreativitas dan keinginan anak.

3. Menarik

¹⁰ *Ibid.*, h.160.

¹¹ *Ibid.*, h.162-166.

Permainan edukatif sebaiknya mampu memotivasi anak dan tidak memerlukan pengawasan yang intensif. Sehingga anak akan bebas mengekspresikan kekreatifannya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
LAMPUNG

4. Berukuran besar

Permainan edukatif sebaiknya berukuran besar karena kan memudahkan anak untuk memegangnya dan menghindari kemungkinan membahayakan misalnya dimasukkan ke mulut, maka sebaiknya memilih peralatan yang besar.

5. . Awet dan sesuai kebutuhan

Hendaknya permainan edukasi tahan lama dan sesuai tujuan yang diinginkan, sesuai kebutuhan dan tidak menghabiskan ruangan.

6. Mendorong Anak untuk bermain bersama

Sebaiknya memilih anak yang memberi kesempatan untuk bersosialisasi dengan temannya dengan segenap kreativitasnya.

7. Mengembangkan Daya Fantasi

Permainan edukasi diharapkan mampu mengembangkan daya fantasi dan imajinasi anak¹².

Walaupun alat permainan edukatifnya sederhana harus tetap menarik baik warna maupun bentuknya. Bila bersuara, suaranya harus jelas. Alat permainan edukatif harus mudah diterima oleh semua kebudayaan karena bentuknya sangat umum dan harus tidak mudah rusak. Kalau ada bagian-bagian yang rusak harus mudah diganti. Selain itu pemeliharaannya mudah, terbuat dari bahan yang mudah didapat, dan harganya terjangkau oleh masyarakat luas

¹²Cucu Eliyawati. *Pemilihan dan Pengembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Depdiknas, 2005), h.175

Menurut Openheim, dalam Meyke S.T, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih alat permainan¹³:

- 1) Jumlah dan jenis permainan harus disesuaikan dengan rentang perhatian anak.
- 2) Setiap alat permainan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda.
- 3) Alat permainan yang memiliki banyak kegunaan dan variasi cara bermain akan lebih membangkit minat bermain anak dibanding alat bermain yang hanya menggunakan satu cara.
- 4) Alat permainan memiliki daya tahan yang tidak sama.
- 5) Alat permainan yang dirancang dengan bagus lebih menarik minat anak dibanding dengan tidak dirancang sama sekali.
- 6) Tidak semua alat permainan menyenangkan bagi anak.

C. Kreativitas

Umumnya kreativitas didefinisikan sebagai Person, Process, Press, Product. Keempat P ini saling berkaitan, yaitu Pribadi (Person) kreatif yang

¹³ A. Martuti, *Mengelolah PAUD Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2009) h. 67-70.

melibatkan diri dalam proses (Process) kreatif, dan dengan dorongan dan dukungan (Press) dari lingkungan, menghasilkan produk (Product) kreatif.

Secara Umum Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. yang dapat berupa imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya rangkuman. Dapat mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru.

Berdasarkan penjelasan diatas, kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan hal baru yang belum pernah ada sebelumnya. Proses untuk menghasilkan hal baru tersebut dapat berasal dari proses imajinatif dari penciptanya sendiri, dapat juga berasal dari informasi dan pengalaman sebelumnya mengenai hal yang akan diciptakan, kemudian pencipta melakukan penggabungan dan pembaharuan dari karya maupun gagasan yang pernah ada untuk menghasilkan karya maupun gagasan yang baru, dan berbeda dengan karya yang telah ada sebelumnya.

Kreativitas sebagai sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan,

memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Pengertian ini lebih menekankan aspek proses perubahan (inovasi dan variasi) ¹⁴.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas pada dasarnya adalah kemampuan seseorang dalam membuat sesuatu yang baru yang relative berbeda dari yang sudah ada, berdasarkan data yang ada yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir dan kemampuan mengelaborasi. Produk hasil kreativitas ini bukanlah sesuatu yang benar-benar baru, tetapi dapat berupa gabungan dari data-data atau unsur-unsur yang telah ada sebelumnya sehingga menghasilkan sesuatu yang berbeda. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beranekaragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyurutinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan.

D. Anak Kreatif

Para ahli mendefenisikan kreativitas sebagai kemampuan membuat sesuatu kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Biasanya orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta dan

¹⁴ Anik Pamulu, *Mendidik Anak Sejak Dalam Kandungan: Panduan Lengkap Cara Mendidik Anak Untuk Orang Tua*, Cet.ke II, (Yogyakarta: Citra Media, 2007), h.35.

kemampuan untuk menciptakan hal-hal yang baru. Sesungguhnya hal-hal yang diciptakan tersebut tidak harus baru sama sekali, akan tetapi merupakan gabungan/kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.¹⁵

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Selanjutnya Munandar mengungkapkan beberapa pengertian kreativitas. Menurutya kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data informasi atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas (berfikir kreatif atau berfikir divergent) adalah kemampuan yang berdasarkan data atau informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanan awal pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban. Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwasan (fleksibilitas), orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.¹⁶

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru

¹⁵ *Ibid.*, h.50.

¹⁶ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta,1999), h. 47.

berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat.

E. Pengertian Anak Kreatif

Anak Kreatif yaitu anak yang mampu memperdayakan pikirannya untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan. Ketika anak mengekspresikan pikirannya atau kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri, dengan cara-cara yang original, maka kita dapat mengatakan bahwa mereka itu adalah anak yang kreatif.¹⁷ Individu kreatif dengan sendirinya memiliki motivasi dalam dirinya atau motivasi intrinsik yang kuat untuk menghasilkan ide atau karya dalam memuaskan diri bukan karena tekanan dari luar. Motivasi dalam diri atau intrinsik tercipta dengan sendirinya yang mendorong timbulnya kreativitas dan itu akan berlangsung dalam kondisi-kondisi mental tertentu.

F. Karakteristik Anak Kreatif

Paul Torrance dari Universitas Georgia dalam Suratno, menyebutkan karakteristik tindakan kreatif anak adalah sebagai berikut: 1) Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif, 2) Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif, 3)

¹⁷ Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h.10.

Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan, 4) Anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda, 5) Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya¹⁸.

1) Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif

Dalam proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi sehingga anak memperoleh pengalaman yang berkesan dan menjadikan apa yang dipelajari anak lebih lama diingat.

2) Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif

Anak kreatif memiliki rentang perhatian 15 menit lebih lama bahkan lebih dalam hal mengeksplorasi, bereksperimen, memanipulasi dan memainkan alat permainannya. Hal ini menunjukkan anak yang kreatif tidak mudah bosan seperti halnya anak yang kurang kreatif. Melalui kegiatan menggambar, melukis mewarnai meronce guru dapat mengidentifikasi anak yang kreatif maupun tidak kreatif yakni dilihat dari kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru yang original.

3) Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan

¹⁸ *Ibid.*, h.11.

Anak kreatif adalah anak yang pikirannya berdaya dengan demikian anak kreatif sering merasa lebih dari pada anak yang lain. Bentuk kelebihan anak kreatif ditunjukkan dengan peran mereka dalam kelompok bermain. Anak kreatif muncul sebagai pemimpin bagi kelompoknya karena itu anak kreatif pada umumnya mampu mengorganisasikan teman-temannya secara menakutkan. Jika anak mampu mengorganisasikan teman-temannya maka anak akan memiliki kepercayaan diri yang luar biasa.

Melalui kegiatan menggambar, menggunting, menyusun bangunan, meronce melukis dan mewarnai anak belajar Mengaitkan ide dan gagasan sebagai bekal untuk melatih kepercayaan diri anak karena jika anak berhasil mengaitkan ide atau gagasan maka lahirlah karya-karya yang original sehingga kepercayaan diri anak akan muncul dan secara tidak langsung anak termotivasi untuk memperlihatkan hasil karyanya didepan teman-temannya.

- 4) Anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda

Anak kreatif merupakan anak yang suka belajar untuk memperoleh pengalaman. Anak tidak lekas bosan untuk mendapatkan pengalaman yang sama berkali-kali. Jika pengalaman pertama diperoleh mereka akan mencoba dengan cara lain sehingga diperoleh pengalaman baru.

5) Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya

Anak kreatif akan selalu haus dengan pengalaman baru. Pengalaman yang berkesan akan diperoleh secara langsung melalui eksperimen yang dilakukan. Anak harus diberikan banyak bekal pengalamannya melalui eksperimennya sendiri baik melalui kesenian, musik, drama kreatif atau cerita, maupun menggunakan bahasa yang mengekspresikan kelucuan, suasana atau atmosfer persoalan yang bebas dan dapat diterima oleh anak.

Hurlock pun mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas yaitu :

- 1) Waktu
- 2) Kesempatan menyendiri
- 3) Dorongan
- 4) Sarana
- 5) Lingkungan yang merangsang
- 6) Hubungan anak-orangtua yang tidak posesif
- 7) Cara mendidik anak

8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan¹⁹

Menurut Utami Munandar, biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja yang kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan penuh perhitungan) daripada anak-anak pada umumnya.²⁰ Artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik atau ejekan dari orang lain. Mereka pun tidak takut untuk membuat kesalahan dalam mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak disukai orang lain. Rasa percaya diri, keuletan dan ketekunan membuat mereka tidak putus asa dalam mencapai tujuan mereka. Siswa berbakat kreatif biasanya mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut tinjau, dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep, atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan.

G. Permainan Kreatif

Setiap orang pasti menginginkan anaknya tumbuh dengan ceria.

Didorong dengan keinginannya memiliki anak yang cerdas, sudah semestinya

¹⁹ Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Jakarta: Erlangga, 1994), h.34

²⁰ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Cet. ke III, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009)

orang tua memberikan permainan kepada anaknya. Sayangnya, banyak orang tua kurang memahami bahwa kecerdasan yang diharapkan dari anak tidak akan tercapai hanya dengan memberikan permainan saja. Dalam memberikan mainan kepada anak, seharusnya orang tua menyesuaikan dengan perkembangan anak. Orang tua perlu memahami jenis permainan yang perlu diberikan pada usia tertentu yang dapat merangsang pertumbuhan anak diantaranya adalah. Pertama, mainan yang memberikan banyak kemungkinan kepada anak untuk dimainkan (dimanipulasi), atau yang memberikan banyak kemungkinan kepada anak untuk berbuat banyak dengan alat permainan. Mainan inilah yang paling disenangi anak dan dapat merangsang kreativitas anak. Kedua, permainan yang tidak membahayakan keselamatan anak dan tidak mudah rusak.

H. Pengembangan Kreativitas

Kreativitas dapat dilihat dalam kehidupan anak pada saat ia bermain. Secara bertahap akan terpencah di bidang kehidupan yang lain. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas pada anak yaitu lingkungan tekanan keuangan, dan kurangnya waktu bebas. Dan tidak ada bukti bahwa menurunnya kreativitas anak pada puncak perkembangan karena faktor hereditas. Yang pasti, pengaruh lingkungan lebih berpengaruh terhadap munculnya ekspresi kreativitas. Ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau kognitif (aptitude) antara lain:

1. Keterampilan berpikir lancar, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal serta selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
2. Keterampilan berpikir luwes atau fleksibel, yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
3. Keterampilan berpikir orisinal, yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, serta mampu membuat kombinasi-kombinasi yang lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
4. Keterampilan memerinci atau mengelaborasi, yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan menambahkan atau memerinci secara detail dari suatu obyek gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
5. Keterampilan menilai, yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan penentuan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap

situasi yang terbuka, serta tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya²¹.

Ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang atau afektif (non aptitude) antara lain adalah:

1. Rasa ingin tahu, meliputi suatu dorongan untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang lain, obyek dan situasi serta peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti.
2. Bersifat imajinatif, meliputi kemampuan untuk memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi, dan menggunakan khayalan tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
3. Merasa tertantang oleh kemajemukan, meliputi dorongan untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, serta lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
4. Sikap berani mengambil resiko, meliputi keberanian memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, serta tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur.

²¹ Martini Jamaris. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Grasindo, 2006), h. 18

5. Sikap menghargai, meliputi tindakan dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, serta menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang²²

Bakat kreatif akan tumbuh dan berkembang jika didukung dengan fasilitas dan kesempatan yang memungkinkan. Orang tua dan guru harus menyadari keragaman bakat dan kreativitas anak. Cara mendidik dan mengasuh anak harus disesuaikan dengan pribadi dan kecepatan masing-masing anak. Pengembangan bakat dan kreativitas anak dapat diuraikan dengan pendekatan 4P (pribadi, press, proses, dan produk)

1. Pribadi.

Kreativitas merupakan keunikan individu (berbeda dengan individu lain) dalam berinteraksi dengan lingkungan. Masing-masing anak mempunyai bakat dan kecepatan serta kreativitas yang berbeda, oleh sebab itu orang tua dan guru dapat menghargai keunikan pribadi masing-masing. Orang tua, guru, dan orang-orang yang dekat dengan anak hendaknya jangan memaksa anak untuk melakukan hal yang sama. Demikian juga hendaknya jangan memaksa anak untuk menghasilkan produk yang sama, atau bahkan memaksakan agar anak mempunyai minat yang sama. Agar bakat dan kreativitas anak dapat

²²Elizabet, B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*. Alih Bahasa: Meitasari Tjandra & Muslichah Zarkasih, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1978), h. 88

tumbuh dan berkembang orang tua, guru, dan orang-orang terdekat dengan anak membantu anak untuk menemukan bakat dan kreativitasnya.

2. Press atau Pendorong

Kreativitas dapat diwujudkan jika didukung oleh lingkungan dan kemauan dari dalam dirinya yang kuat. Terdapat dua faktor pendukung kemauan seseorang, antara lain :

a) Kemauan dari dalam atau motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik yang tumbuh karena adanya kesadaran diri membangun pengetahuan dan pengalaman tanpa adanya paksaan. Motivasi intrinsik menjadi pendorong utama bagi pengembangan kreativitas anak.

b) Motivasi ekstrinsik

Motivasi yang tumbuh dari berbagai sumber seperti penghargaan atas kreasi yang dihasilkan anak, pujian, dan inisiatif atas keberhasilan anak.

3. Proses

Kreativitas tidak dapat diwujudkan secara instan. Pemunculan kreativitas diperlukan proses melalui pemberian kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Yang penting dalam memunculkan kegiatan kreatif adalah

pemberian kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan eksperimen dalam rangka mewujudkan atau melakukan berbagai kegiatan mengekspresikan dirinya secara kreatif.

4. Produk

Produk kreatif dihasilkan oleh kondisi pribadi dan kondisi lingkungan yang mendukung atau kondusif. Mengingat kondisi pribadi dan kondisi lingkungan erat kaitannya dengan proses kreatif, maka lingkungan memberikan dorongan dan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan sehingga mampu menggugah minat anak untuk meningkatkan kreativitas anak. Kreativitas anak perlu dipupuk dalam diri anak agar anak dapat mewujudkan diri, dan perwujudan diri ini merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia. Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pikiran yang sampai saat ini kurang mendapatkan perhatian dalam pendidikan secara formal. Terutama di sekolah biasa ditekankan pengetahuan, ingatan, penalaran atau pengetahuan tentang berpikir logis, yakni kemampuan menemukan suatu jawaban yang paling tepat terhadap masalah yang diberikan berdasarkan informasi yang tersedia.

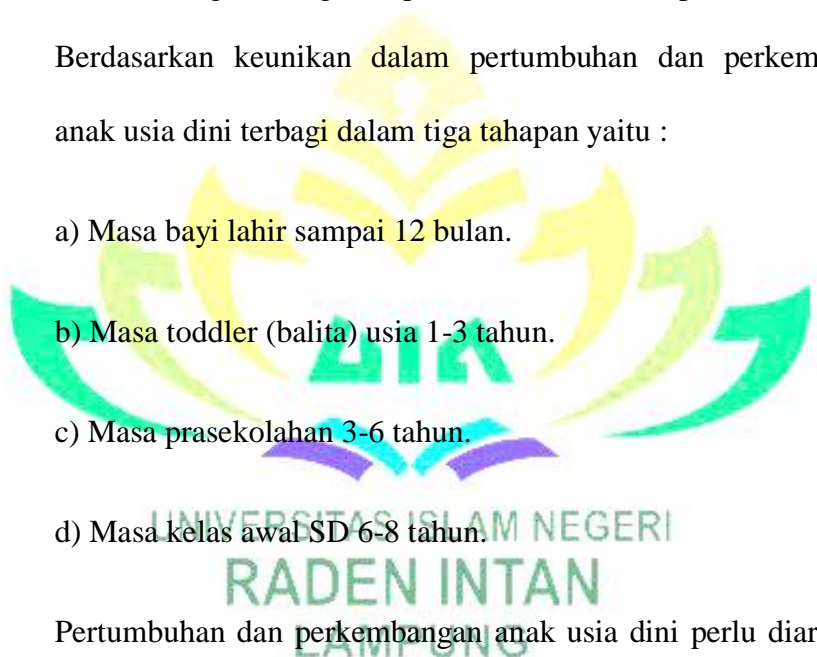
Alasan mengapa kreativitas begitu bermakna dalam hidup dan perlu dipupuk sejak dini dalam diri anak didik yaitu. Pertama, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/ aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Kedua, kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan, pengetahuan, ingatan dan penalaran (berpikir logis). Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri pribadi dan bagi lingkungan) tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Keempat, Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidup.

I. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional. Anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi, motorik halus dan kasar), integrasi (daya pikir, daya cipta,

kecerdasan emosional dan kecerdasan spritual), sosial emosional (sikap dan prilaku serta agama) bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Berdasarkan keunikan dalam pertumbuhan dan perkembangannya, anak usia dini terbagi dalam tiga tahapan yaitu :

- 
- a) Masa bayi lahir sampai 12 bulan.
 - b) Masa toddler (balita) usia 1-3 tahun.
 - c) Masa prasekolahan 3-6 tahun.
 - d) Masa kelas awal SD 6-8 tahun.

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada perletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya, yaitu pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya pikir daya cipta, sosial emosional, bahasa dan komonikasi yang seimbang sebagai dasar pembentukan pribadi yang utuh. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada 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 yang lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal.

b. Perkembangan Anak Usia Dini

Periode ini merupakan kelanjutan dari masa bayi (lahir sampai usia 4 tahun) yang ditandai dengan terjadinya perkembangan fisik, motorik dan kognitif (perubahan dalam sikap, nilai, dan perilaku) dan psikososial serta diikuti oleh perubahan-perubahan yang lain. Perkembangan anak usia dini dapat dipaparkan sebagai berikut :

1) Perkembangan Fisik dan Motorik

Pertumbuhan fisik pada masa ini (kurang lebih usia 4 tahun) lambat dan relatif seimbang. Peningkatan berat badan anak lebih banyak daripada panjang badannya. Peningkatan berat badan anak terjadi terutama karena bertambahnya ukuran system rangka, otot dan ukuran beberapa organ tubuh lainnya. Perkembangan motorik pada usia ini menjadi lebih halus dan lebih terkoordinasi dibandingkan dengan masa bayi. Pada masa ini anak bersifat spontan dan selalu aktif. Mereka mulai menyukai alat-alat tulis dan mereka sudah mampu membuat desain maupun tulisan dalam gambarnya. Mereka juga sudah mampu menggunakan alat manipulasi dan konstruktif. Perkembangan motorik kasar diperlukan untuk ketrampilan menggerakkan dan menyeimbangkan tubuh. Pada usia 4 tahun anak lancar berlari, mampu berjalan diatas titian, mampu melompat 1-3 langkah dengan kaki pilihanya yang anak menaruhnya, mampu melompat dengan dua kaki ditempat, mampu

melompat tinggi, menyukai, mencoba lempar-tangkap bola, mencari dukungan pegang tangan ketika naik/ turun tangga. Pada usia 5 tahun anak mampu melompat dengan satu kaki sebanyak 4-6 kali, lari, mengguling badan, lari sebagai kuda (gallop), lari berjingkat (skpping), menangkap bola dengan tangan tidak dengan lengan, mampu mengenderai sepeda dan berbalik arah dan berbalik secara efisien, mampu menggunting dengan baik, mampu menggunting garis dikertas, mampu mencontoh segitiga, lingkaran V, T, H mulai menggambar bentuk bagian badan, mampu membuat garis vertikal, miring kanan/ kirigaris lengkung kanan/ kiri.

2) Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Pikiran anak berkembang secara berangsur-angsur pada periode ini. Daya pikir anak yang masih bersifat imajinatif dan egosentris pada masa sebelumnya maka pada periode ini daya pikir anak sudah berkembang ke arah yang lebih konkrit, rasional dan objektif. Daya ingat anak menjadi sangat kuat, sehingga anak benar-benar berada pada stadium belajar. Perkembangan kognisi anak usia 4 tahun yaitu mampu menghitung sampai 3, mulai mengenal huruf, mampu memasang gambar yang sama, mampu mengingat kejadian yang baru terjadi. Pada usia 5 tahun anak mampu menghitung hafalan tanpa mengerti samapai 30, mampu

mengurutkan dari paling ringan ke paling berat, mampu membedakan garis vertikal dan horizontal.

3) Perkembangan Bahasa

Hal yang penting dalam perkembangan bahasa adalah persepsi, pengertian, adaptasi, imitasi dan ekspresi. Anak harus belajar mengerti semua proses ini, berusaha meniru dan kemudian baru mencoba mengekspresikan keinginan dan perasaannya. Perkembangan bahasa pada anak meliputi perkembangan fonologis, perkembangan kosakata, perkembangan makna kata, perkembangan penyusunan kalimat dan perkembangan pragmatik. Perkembangan bahasa pada usia 4-5 tahun yaitu dapat memberi salam, menggunakan kata tanya, kapan, mengapa, dapat menyebut namanya sendiri dan mengekspresikan diri 4-6 kata.

4) Perkembangan Sosial

Anak-anak mulai mendekatkan diri pada orang lain disamping anggota keluarganya. Meluasnya lingkungan sosial anak menyebabkan mereka berhadapan dengan pengaruh-pengaruh dari luar. Anak juga akan menemukan guru sebagai sosok yang berpengaruh. Perkembangan sosial anak usia 4 tahun yaitu mulai bicara dengan teman saat bermain bersama, mulai menunjukkan rasa sayang pada anak lain dan orang dewasa. Pada usia 5 tahun anak mulai

berminat dan mau bekerja kelompok, mau memahami arti berbagi dan bergiliran.

5) Perkembangan Moral

Perkembangan moral berlangsung secara berangsur-angsur, tahap demi tahap. Terdapat tiga tahap utama dalam pertumbuhan ini, tahap amoral (tidak mempunyai rasa benar atau salah), tahap konvensional (anak menerima nilai dan moral dari orang tua dan masyarakat), tahap otonomi (anak membuat pilihan sendiri secara bebas).

J. APE dari Kardus

Banyak kardus-kardus bekas yang tidak terpakai disekitar kita, yang sebenarnya dapat kita manfaatkan. Permasalahan yang sering ditemui adalah, bagaimana memanfaatkan kembali kardus-kardus bekas yang tersimpan di rumah. Terkadang ingin dibuang, tetapi takut jika diperlukan lagi, jika disimpan malah menjadi bingung akan dipakai untuk apa?

Membuat karya dengan kardus bekas sebenarnya dapat menghemat pengeluaran belanja dan yang lebih penting sebenarnya adalah kepuasan setelah menyelesaikannya.

Mengolah kembali kardus bekas juga merupakan salah satu cara untuk mendukung gerakan lingkungan hidup yang dapat kita lakukan. Dengan

desain dan teknik tertentu, mengolah kardus-kardus bekas akan menjadi lebih menyenangkan.

Dalam kehidupan sehari-hari sering mendengar beberapa istilah orang awam menyebut beberapa nama seperti karton , karton box, dus, kotak, dan kardus. Bahkan dalam bahasa inggris pun terdapat banya sebutan seperti *corrugated box*, *corrugated carton box*, *corrugated shipping box* dan *corrugated cardboard box*.

Untuk menghindari terjadinya kesimpangsiyuran nama diatas, telah disepakati oleh para anggota penghimpunan industri corrugated cardboard indonesia (PICCI) digunakan sebuah sebutan yaitu kotak karton gelombang (KKG). Sekalipun telah ada kesepakatan PICCI menggunakan istilah KKG, dalam prakteknya istilah-istilah diatas tetap saja digunakan dalam kehidupan sehari-hari²³

²³ Teguh A.W. *Ragam Kreasi Dari Kardus*, h. 2-3

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metodologi adalah proses, prinsip, dan prosedur yang kita gunakan untuk mendekati problem dan mencari jawaban. Dengan ungkapan lain, metodologi adalah suatu pendekatan umum untuk mengkaji topik penelitian.²⁴ Istilah metode berasal dari bahasa Yunani “*methodos*” yaitu jalan atau cara jadi metode adalah cara melakukan sesuatu.²⁵ Secara umum metode diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.²⁶

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, kata penelitian diartikan sebagai pemeriksaan yang teliti atau penyelidikan dan penyelidikan diartikan sebagai pemeriksaan atau pengusutan, dan kata menyelidiki berarti memeriksa dengan teliti, mengusut dengan cermat atau menelaah (mempelajari) dengan sungguh-sungguh.²⁷

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwayang dimaksud dengan penelitian adalah penyaluran rasa ingin tahu manusia terhadap sesuatu/masalah dengan perlakuan tertentu (seperti memeriksa, mengusut, menelaah, dan mempelajari secara cermat, dan sungguh-sungguh) sehingga diperoleh sesuatu (seperti mencapai

²⁴ Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif Paradigma Baru Ilmu Komunikasi Dan Ilmu Sosial Linnya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), h. 145.

²⁵ Mulyadi Sri Kamulya, Risminawati, *Model-Model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*(FKIP UMS, 2012), h. 6.

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013) h. 3.

²⁷ M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002), h. 9.

kebenaran, memperoleh jawaban, pengembangan ilmu pengetahuan dan lain sebagainya).

Penelitian adalah merupakan proses ilmiah yang mencakup sifat formal dan intensif. Karakter formal dan intensif karena mereka terikat dengan aturan, urutan maupun cara penyajiannya agar memperoleh hasil yang diakui dan bermanfaat bagi kehidupan manusia. Intensif dengan menerapkan ketelitian dan ketepatan dalam melakukan proses penelitian agar memperoleh hasil yang dapat dipertanggungjawabkan, memecahkan problem melalui hubungan sebab dan akibat, dapat diulang kembali dengan cara yang sama dan hasil sama.²⁸

Berdasarkan pengertian di atas maka yang dimaksud metodologi penelitian adalah suatu ilmu tentang cara mendapatkan data melalui kegiatan mencermati suatu obyek. Dengan menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan dengan cara-cara yang masuk akal, sistematis, dapat diamati oleh panca indra, baik oleh peneliti itu sendiri maupun oleh orang lain dan untuk memudahkan peneliti dalam memperoleh informasi yang penting bagi peneliti.

Jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Suharsimi Arikunto, penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) ada tiga pengertian yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang

²⁸Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), h. 4.

bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

- b. Tindakan adalah suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
- c. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama juga.²⁹

Berdasarkan ketiga pengertian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa suatu tindakan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas dengan sekelompok siswa yang menerima pelajaran dalam waktu yang sama.

Penelitian tindakan kelas adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah.³⁰

Penelitian Tindakan Kelas atau PTK (*Classroom Action Research*) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Penelitian Tindakan Kelas merupakan bagian dari penelitian tindakan (*Action Research*), dan penelitian tindakan ini bagian dari penelitian pada umumnya. Penelitian adalah suatu kegiatan

²⁹ Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), h. 2-4.

³⁰ Hamzah B, Nina Lamatenggo, Satria, *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 63.

penyelidikan yang dilakukan menurut metode ilmiah yang sistematis untuk menemukan informasi ilmiah dan atau teknologi baru, membuktikan kebenaran atau ketidakbenaran hipotesis sehingga dapat dirumuskan teori atau proses gejala sosial.³¹

Dalam penelitian tindakan kelas ada tiga prinsip, yakni:

1. adanya partisipasi dari peneliti dalam suatu program atau kegiatan;
2. Adanya tujuan untuk meningkatkan kualitas suatu program atau kegiatan melalui penelitian tindakan tersebut; dan
3. Adanya tindakan (*treatment*) untuk meningkatkan kualitas suatu program atau kegiatan.³²

Dari pengertian penelitian tindakan kelas di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus.

Dalam penelitian ini penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas siswa . Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu strategi pemecahan masalah yang memerlukan tindakan nyata dalam proses

³¹ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas (Sebagai Pengembangan Profesi Guru)* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 41-42.

³²*Ibid*, h. 44

pembelajaran. Strategi yang dipilih peneliti dalam penelitian ini yaitu menggunakan APE dari Kardus dalam pembelajaran.

B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan berlokasi di PAUD PUSIKAM CUKUH BALAK TANGGAMUS.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dimulai pada tanggal 12, 17, dan 24 Januari 2017. Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan.

3. Subjek Penelitian

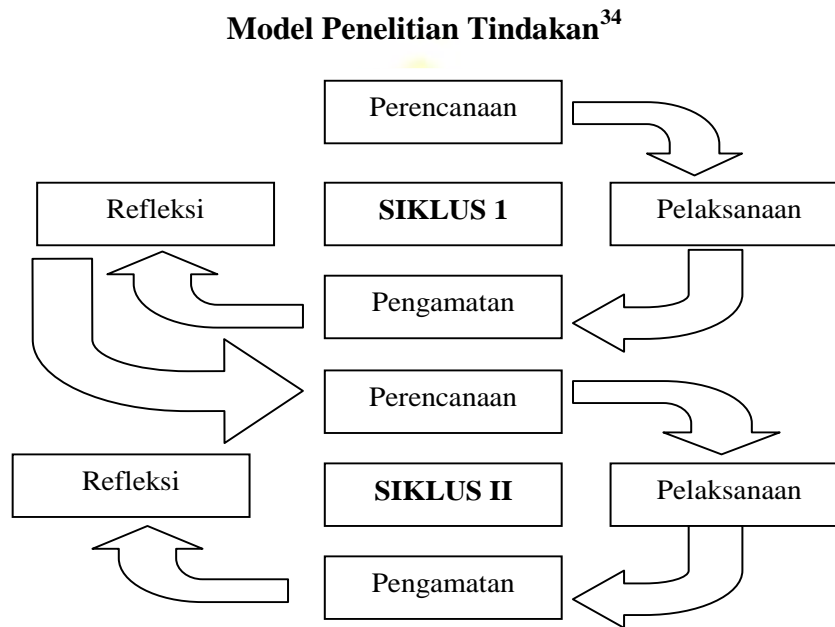
Penelitian ini dilakukan di kelas B PAUD PUSIKAM CUKUH BALAK TANGGAMUS. yang berjumlah 14 siswa/i yaitu 6 siswa laki-laki dan 8 siswi perempuan.

C. Design Penelitian

Model penelitian yang di gunakan adalah model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan (*siklus spiral*) artinya proses pembelajaran yang semakin lama semakin meningkat hasil belajarnya³³. Jika divisualisasikan dalam bentuk gambar, model Kemmis dan Mc. Taggart Seperti tampak pada gambaran rencana

³³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*(Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 92.

siklus pelaksanaan tindakan kelas yang akan dilakukan dikemukakan dalam diagram siklus sebagai berikut:



Sumber: Bagan Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart

Dari bagan model penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Taggart diatas, secara garis besar terdapat empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dari rangkaian tiap siklus dapat terlihat empat tahapan yang harus dijalankan oleh peneliti, berikut ini: Perencanaan, yaitu tahap yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan penelitian dilakukan.

³⁴Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h. 16.

1. Pelaksanaan tindakan, yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan atau dengan kata lain mengenakan tindakan di dalam kelas sesuai dengan rumusan yang ada dalam rancangan.
2. Pengamatan/*observation*, yaitu pelaksanaan pengamatan oleh pengamat yang dilakukan juga pada waktu tindakan sedang dilakukan.
3. Refleksi/*reflection*, yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Kegiatan refleksi ini melibatkan semua pihak yaitu guru sebagai pelaksana, peneliti sebagai pengamat, dan siswa sebagai subjek penelitian untuk mendiskusikan implementasi tindakan³⁵.

D. Rencana Tindakan

Penelitian ini direncanakan sebagai penelitian dengan dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari tiga kali pertemuan, tetapi tidak menutup kemungkinan-kemungkinan siklus berikutnya untuk mencapai hasil yang lebih baik. Tahap perencanaan dimulai dari penemuan masalah kemudian merancang tindakan yang akan dilakukan. Secara rinci langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Rencana tindakan siklus I

Perencanaan merupakan suatu persiapan segala sesuatu yang dibutuhkan sebelum melakukan sebuah penelitian. Dalam penelitian tindakan kelas ini berarti segala sesuatu yang dibutuhkan selama kegiatan

³⁵*Ibid.*, h. 96

belajar mengajar. Adapun perencanaan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH), dimana RKH ini berisi mengenai rencana kegiatan harian dalam satu hari. RKH berisi sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Dalam RKH terdapat juga rancangan metode pembelajaran dan media yang digunakan yaitu APE dari Kardus.
- b. Menyiapkan sarana dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Dalam hal ini persiapan APE dari Kardus dan sarana-sarana lain yang berfungsi untuk pelengkap media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.
- c. Menyusun instrumen penelitian, yaitu dengan membuat lembar observasi yang akan digunakan dalam pengamatan anak saat melakukan menyampaikan maksud (ide, pikiran, gagasan, dan perasaan) dengan lancar dan jelas dan membuat kalimat sederhana dalam bahasa lisan dan struktur menggunakan APE dari Kardus.
- d. Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu 1 bulan yaitu dimulai dari tanggal 12, 17 dan 24 januari dengan rincian sebagai berikut:
 - 1) Penyusunan instrumen penelitian.
 - 2) Pembuatan APE dari Kardus yang digunakan dalam pembelajaran.

3) Pelaksanaan penelitian.

2. Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan

Pelaksanaan dalam penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Selama melakukan proses pembelajaran peneliti menjalankan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan RKH yang telah dipersiapkan terlebih dahulu. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagai observer dan guru bertindak sebagai pelaksana. Adapun pelaksana tindakan ini terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

3. Refleksi

Refleksi dilakukan peneliti sesudah melakukan tindakan. Guru dengan peneliti melakukan diskusi dan mengevaluasi tindakan dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi dikaji dan direnungkan kembali kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Jika masih ditemukan masalah atau hambatan sehingga tujuan penelitian belum tercapai, maka akan dilakukan langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus ke dua. Berdasarkan hasil temuan kesulitan dan kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran siklus I, maka dilakukan perbaikan dan pengembangan tindakan pada siklus II, yaitu dengan dimulai kembali dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan

refleksi. Untuk membuktikan adanya perubahan pada siklus II dan meningkatkan kreativitas anak setelah mendapat tindakan dalam siklus II, maka dilaksanakan kegiatan evaluasi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan peneliti dalam mencari dan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Adapun upaya yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data tersebut adalah:

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan terhadap suatu objek yang difokuskan pada perilaku tertentu³⁶. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan.³⁷ Menurut M. Iqbal Hasan, observasi adalah pemilihan, pengubahan, pencatatan dan pengodean serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organism in situ, sesuai dengan tujuan-tujuan empiris.³⁸

Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa: “Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses

³⁶ Daryanto, *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh-contohnya*, (Yogyakarta: Gava Media, 2011) h.80

³⁷ P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori & Praktik*(Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h. 63.

³⁸ M. Iqbal Hasan, *Op. Cit*, h. 86.

biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.³⁹

Berdasarkan ketiga teori di atas observasi adalah suatu teknik untuk mengambil atau mengamati secara langsung ataupun tidak langsung terhadap kegiatan-kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan kreaktivitas siswa dalam penerapan alat permainan edukatif dari kardus.

2. Catatan lapangan

Catatan lapangan merupakan catatan harian guru, berisi rekaman perkembangan dalam melaksanakan tugas pembelajaran⁴⁰. Dalam penelitian ini, catatan lapangan berisi hal-hal yang tidak terekam melalui lembar observasi, digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu cara mencari data mengenai hal-hal yang bersifat dokumen yang ada dilokasi penelitian. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto,

³⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 173.

⁴⁰ *Ibid.*, h.37.

gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain.⁴¹

Studi dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subyek penelitian, namun melalui dokumen.⁴² Berdasarkan beberapa kutipan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa metode dokumentasi adalah pengumpulan data-data mengenai hal-hal yang berupa catatan, arsip, dokumen yang ada di lokasi penelitian, seperti sejarah berdirinya sekolah tersebut, data seluruh guru, pegawai, data seluruh siswa dan sarana serta prasarana yang menunjang.

Dokumentasi merupakan penelaahan referensi yang berhubungan dengan fokus permasalahan penelitian, seperti dokumen pribadi siswa, referensi, foto, dan rekaman kaset⁴³. Dalam penelitian, dokumentasi digunakan untuk mengetahui daftar nama dan skor siswa sebagai dasar melaksanakan penelitian. Selain itu juga dilengkapi foto selama penelitian dilakukan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Suharsimi Arikunto, instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan pengumpulan data agar

⁴¹ Sugiyono, *Op. Cit*, h. 329

⁴² M. Iqbal Hasan, *Op. Cit*, h. 87

⁴³ Iskandar. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: GP Press Group, 2012), h.73

kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya⁴⁴. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *checklist berupa* lembar observasi.

Checklist atau daftar cek menurut Suharsimi Arikunto adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda cek (✓) tentang aspek yang diobservasi⁴⁵. Pedoman observasi merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan data tentang peningkatan kreatifitas pada anak PAUD PUSIKAM Cukuh Balak, Tanggamus. Pedoman observasi digunakan sebagai panduan yang dapat membantu peneliti untuk melakukan pengamatan secara terarah dan sistematis. Adapun pedoman observasi yang digunakan pada penelitian ini berupa kisi-kisi instrument penelitian observasi dan rubrik pengamatan terhadap kreativitas anak sebagai berikut:

No	Nama anak	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi				Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran				Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya				Moncocokkan bilangan dengan lambang bilangan atau huruf dengan huruf			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1	AMD																
2	DTA																

Keterangan: 4=Berkembang Sangat Baik 3=Berkembang sesuai harapan, 2= Belum

Muncul 1= Belum Berkembang

⁴⁴ Suharsimi Arikunto, dkk. *Prosedur Penelitian.*(Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 101

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, dkk. *Prosedur Penelitian.*(Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 105

G. Teknik analisis data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Perhitungan dalam analisis data menghasilkan persentase pencapaian yang selanjutnya diinterpretasikan dengan kalimat. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi langsung, catatan lapangan dan dokumentasi pada proses penggunaan APE Kardus untuk pengembangan kreativitas anak PAUD PUSIKAM, Cukuh Balak, Tanggamus.

Data yang diperoleh dari hasil observasi belajar mengajar akan dianalisis sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikutnya. Disamping itu seluruh data yang digunakan untuk mengambil kesimpulan dengan menggunakan rumus .

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari/ diharapkan

R: Skor mentah yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 : Bilangan tetap

Menurut Anas Sudijono data tersebut diinterpretasikan dalam empat tingkatan⁴⁶, yaitu:

- a. Berkembang Sangat Baik, yaitu antara 76%-100%

⁴⁶Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 43

- b. Berkembang Sesuai Harapan, yaitu antara 56%-75%
- c. Belum Berkembang, yaitu antara 41%-55%
- d. Belum Muncul, yaitu antara 0%-40%

H. Kriteria Keberhasilan

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan kreativitas anak dengan pengembangan APE Kardus. Peningkatan kreativitas dilihat dari peningkatan rata-rata persentasi setiap aspek kemampuan yang diamati, yaitu apabila 75% dari jumlah anak memperlihatkan indikator dalam persentasi baik.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
LAMPUNG

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa di PAUD Pusikam Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus yang berjumlah 14 anak, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Usia Anak-anak terdiri dari 2 anak berusia 6 tahun, 11 anak berusia 5 tahun lebih, dan 1 anak berusia 5 tahun (lihat lampiran 1).

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Kemampuan Awal Anak

Dalam penelitian ini, kegiatan pra penelitian pengembangan alat permainan edukatif dari kardus dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi. Adapun indikator yang dinilai dalam pra penelitian yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, mengurutkan benda berdasarkan

ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya, dan monococokkan bilangan dengan lambang bilangan atau huruf dengan huruf, dengan tema yang sudah di siapkan yaitu huruf hijayah.

Hasil yang diperoleh menunjukkan kreativitas belum optimal, pada pra peneltian sebesar 49,9% (lihat Lampiran 2.1). Keadaan seperti ini menjadi suatu landasan bagi peneliti untuk melakukan sebuah tindakan dalam rangka mengembangkan alat permainan edukatif dari kardus untuk meningkatkan kreativitas pada anak. Hasil kreativitas pra penelitian disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Kreativitas Pra Penelitian

Indikator	Persentase
Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi	BB
Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran	BB
Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	BB
Moncocokkan bilangan dengan lambang bilangan atau huruf dengan huruf	BB

Berdasarkan hasil observasi, dapat dilihat bahwa hasil pra peneltian menggunakan lembar observasi (*checklist*) pada indikator mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi persentase yang dicapai adalah 57,1%, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran persentase yang dicapai adalah sebesar

47,6%, mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya persentase yang dicapai adalah sebesar 47,6%, dan monococokkan bilangan dengan lambang bilangan atau huruf dengan huruf persentase yang dicapai adalah sebesar 47,6%, . Rata-rata kreativitas pada anak sebelum tindakan hanya sebesar 49.9% atau termasuk kriteria belum berkembang. Keadaan seperti ini menjadi suatu landasan bagi peneliti untuk melakukan sebuah tindakan dalam rangka meningkatkan kreativitas. Berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran maka peneliti bersama kolabolator (guru kelas) di PAUD Pusikam Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus. bersama-sama merancang untuk mengembangkan alat permainan edukatif untuk kegiatan pembelajaran pada Tindakan Siklus 1.

Berdasarkan pengamatan di atas, disepakati bahwa tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kreativitas yaitu dengan mengembangkan APE dari kardus

C. Data Hasil Tindakan Siklus I

1. Perencanaan Tindakan Siklus I

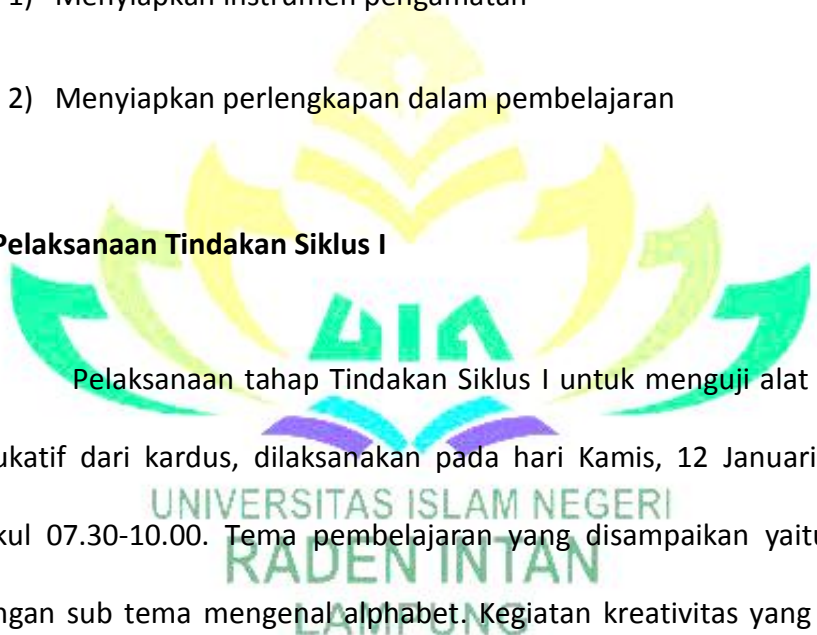
Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu sebagai berikut:

Menyerahkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) kepada guru sehari sebelum dilakukan tindakan. RKH disusun dengan indikator yang sesuai

dengan tema mengenal huruf hijayah. Pada pertemuan pertama, kedua tema mengenal alphabet dan mengenal angka

- 1) Menyiapkan instrumen pengamatan
- 2) Menyiapkan perlengkapan dalam pembelajaran

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I



Pelaksanaan tahap Tindakan Siklus I untuk menguji alat permainan edukatif dari kardus, dilaksanakan pada hari Kamis, 12 Januari 2017 dari pukul 07.30-10.00. Tema pembelajaran yang disampaikan yaitu alphabet dengan sub tema mengenal alphabet. Kegiatan kreativitas yang di lakukan yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya, dan monococokkan bilangan dengan lambang bilangan atau huruf dengan huruf.

Pada pertemuan ini peneliti memberikan tugas menyebutkan dan menempelkan huruf alphabet sesuai dengan urutannya dengan teman di sebelahnya. Langkah-langkah kegiatan kreativitas menggunakan APE kardus adalah guru menjelaskan lebih dulu kegiatan kreativitas yang harus dilakukan siswa dalam pembelajaran. Kemudian guru memberi pertanyaan

pada anak “warna dan huruf apa saja yang disukai anak dari kegiatan menempel?”. Beberapa anak menyebutkan “ warna orange, merah, kuning, dan hijau bu”. Guru memberi pujian pintar”. Lalu anak yang lain pun tidak mau kalah dengan bilang “bentuk buah jeruk, apel, nanas dan *pear* bu guru”. Guru memberi acungan jempol pada anak tersebut. Setelah guru memberi contoh cara kreativitasnya. Kemudian guru menunjuk dua orang anak untuk kegiatan kreativitas menggunakan APE kardus di depan kelas dengan kegiatan yang mau menempel huruf alphabet. Anak-anak yang lain memperhatikan sedang melakukan kreativitas menggunakan APE kardus memnempel huruf alphabet di depan kelas. Setelah dua anak maju kemudian saling bergiliran untuk melakukan hal yang sama..

Pada pertemuan ini anak masih kesulitan tidak tahu dalam urutan huruf alphabet yang harus di tempel dan anak ucapkan dikarenakan masih malu-malu dengan temannya di depan kelas. Belum semua tertarik senang bertanya, berbakat dan termotivasi.

3. Pengamatan (Observasi) Tindakan Siklus I

Pengamatan atau observasi dilaksanakan oleh peneliti beserta guru selama proses pembelajaran. Hasil pengamatan pada Tindakan Siklus I mengenai kreativitas pada anak dapat dijelaskan sebagai berikut.

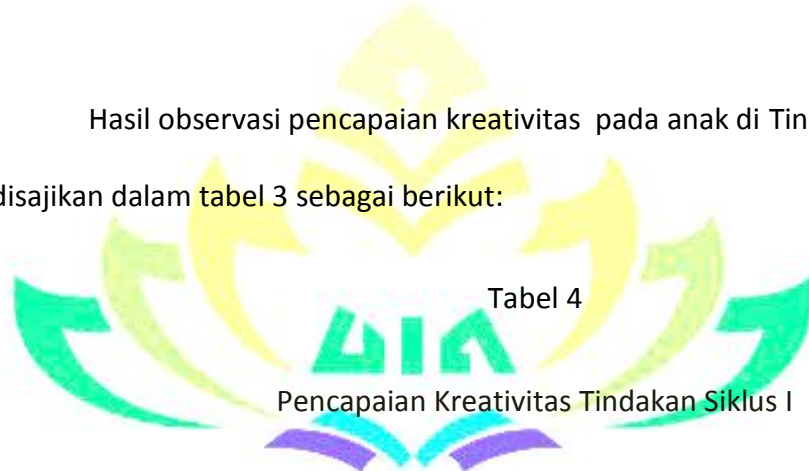
1. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran dalam satu hari terdiri dari pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pengamatan yang dilakukan peneliti pada Tindakan Siklus I terhadap peningkatan kreativitas anak dapat dijabarkan sebagai berikut.

Pada indikator mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya, dan monococokkan bilangan dengan lambang bilangan atau huruf dengan huruf sudah berkembang sesuai harapan. Namun karena anak belum percaya diri dengan penggunaan APE kardus yang baru ke 2 kali dilakukan dalam pembelajaran di PAUD Pusikam Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus ini. Pada Tindakan Siklus pertama kreativitas pada anak sudah mencapai 63,6%. Hanya saja anak masih malu untuk berkreaitivitas depan kelas. Pada saat pembelajaran menggunakan APE kardus anak cukup mau memperhatikan penjelasan dari guru, tapi sebagian asyik mengobrol dengan temannya. Hal ini menyebabkan

pembelajaran belum terlalu kondusif, karena anak ramai di kelas untuk melihat temannya yang sedang melakukan kegiatan di depan kelas. Hasil pengamatan atau Observasi (lihat Lampiran 3.2).

Hasil observasi pencapaian kreativitas pada anak di Tindakan Siklus I disajikan dalam tabel 3 sebagai berikut:



No	Nama	Perkembangan Kreativitas Peserta Didik				Ket
		1	2	3	4	
1.	AMD	BB	BB	BB	BB	BB
2.	DTA	MB	BSH	BSH	MB	BSB
3.	DWY	BSH	BSH	MB	MB	BSB
4.	FRA	MB	BB	MB	MB	BB
5.	ADY	MB	MB	MB	BSH	BSH
6.	KML	BB	BB	MB	MB	BB
7.	TGR	MB	BB	MB	MB	BB
8.	HQL	MB	MB	MB	MB	MB
9.	RRA	MB	MB	BB	BB	BB

10.	AM	MB	MB	MB	MB	MB
11.	PPT	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
12.	NDY	MB	BB	BB	BB	BB
13.	IYD	BSH	MB	MB	MB	BSB
14.	KNA	BB	MB	MB	MB	BB

Tabel 5. Pencapaian Kreativitas Tindakan Siklus I

Indikator	Persentase Tindakan Siklus I
Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi	MB
Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran	MB
Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	MB
Moncocokkan bilangan dengan lambang bilangan atau huruf dengan huruf	MB

Berdasarkan hasil observasi pada Tindakan Siklus I dapat dilihat pencapaian kreativitas pada Tabel 3. Kreativitas mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi persentase yang dicapai adalah 66,6%, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran persentase yang dicapai adalah sebesar 61,9%, mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya

persentase yang dicapai adalah sebesar 64,2%, dan monocokkan bilangan dengan lambang bilangan atau huruf dengan huruf persentase yang dicapai adalah sebesar 61,9%, . Rata-rata kreativitas pada anak pada Tindakan Siklus 1 sebesar 63,6% atau termasuk kriteria berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata kreativitas pada Tindakan Siklus I mencapai 63,6%. Hasil tersebut mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan kreativitas pra tindakan yang hanya mencapai 50%.

4. Revisi Tindakan Siklus 1

Revisi pada Tindakan Siklus I dilakukan oleh peneliti dan kolabolator pada akhir Tindakan Siklus I. Dalam Revisi ini dibahas mengenai kendala-kendala yang ditemukan pada saat pelaksanaan Tindakan Siklus I berlangsung. Adapun kendala-kendala yang dihadapi dalam Tindakan Siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Pada saat dua anak maju ke depan untuk berkreativitas menggunakan APE kardus, masih malu dan belum berani untuk maju ke depan kelas.

- 2) Masih ada anak yang ramai dan berbicara dengan temannya, sehingga pembelajaran kurang kondusif.
- 3) Pada pertemuan Tindakan Siklus I, guru masih belum mengarahkan anak dengan baik dan penjelasan tentang bagaimana menyusun dan menempelkan APE tersebut
- 4) Media yang digunakan yaitu APE kardus belum begitu menarik dari segi bentuk, warna, dan ukuran, terlalu banyak jumlah abjad alphabet yang harus disusun sehingga beberapa anak masih kesulitan mengenalinya

Kendala tersebut membuat peneliti belum mampu mengetahui kemampuan anak yang sebenarnya dalam kreativitasnya. Beberapa anak belum begitu lancar, belum terlalu tertarik bertanya berbagai hal, dan termotivasi. Begitu juga saat menganalisis, anak masih dipandu saat pembelajaran dengan temannya di depan kelas. Dengan melihat hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada Tindakan Siklus I terjadi peningkatan anak dalam kreativitas. Namun dari hasil yang diperoleh dari Tindakan Siklus I belum mencapai pada indikator yang diinginkan sehingga memerlukan perbaikan agar terjadi peningkatan ke arah yang diharapkan pada Tindakan Siklus II.

Adapun perbaikan yang harus dilakukan dalam pelaksanaan Tindakan Siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan kepada anak kreativitas dalam bentuk menyusun dan menempel menggunakan APE dari kardus.
- 2) Guru memberi contoh terlebih dahulu bagaimana menyusun menempel menggunakan APE kardus.
- 3) Dari dua anak maju kemudian menjadi tiga anak maju secara bergantian untuk melakukan kreativitas kegiatan yang menggunakan APE kardus.
- 4) Pembuatan APE kardus lebih bervariasi dalam warna dan bentuk.
- 5) Guru memberikan motivasi dan *reward* berupa “tanda bintang”, sehingga diharapkan anak lebih berani lagi dalam kreativitas.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan Tindakan Siklus I terlihat peningkatan kreativitas pada anak, akan tetapi hasil yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Upaya-upaya perbaikan diperlukan agar terjadi peningkatan kreativitas kearah

yang diharapkan. Oleh karena itu penelitian ini dilanjutkan pada Tindakan Siklus II agar mencapai hasil yang diharapkan.

D. Data Hasil Tindakan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan Tindakan Siklus II pada kegiatan kreativitas tetap dilakukan menggunakan APE dari kardus dengan sub tema mengenal, menyusun dan menempel angka 1-10. Pelaksanaan Tindakan Siklus II dilakukan pada hari jumat, 13 Januari 2017 menggunakan sub tema mengenal angka.

1. Perencanaan Tindakan Siklus II

Melihat keadaan dalam pelaksanaan Tindakan Siklus I masih ada beberapa kendala, maka dalam tahap perencanaan tindakan siklus II ini perlu diadakan suatu rencana perbaikan atau perubahan dalam pelaksanaan Tindakan Siklus II sehingga kendala-kendala pada Tindakan Siklus I dapat teratasi. Adapun perbaikan yang harus dilakukan dalam pelaksanaan Tindakan Siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan kepada anak untuk berkreaitivitas untuk menyusun menempel angka 1-10 menggunakan APE kardus yang sudah disiapkan
- 2) Guru memberi contoh terlebih dahulu bagaimana menyusun dan menempel angka 1-10 menggunakan APE kardus.
- 3) Dari dua anak maju kemudian menjadi tiga anak maju secara bergantian untuk melakukan kreativitas yang sama menggunakan APE kardus.
- 4) Pembuatan APE kardus lebih bervariasi dalam warna dan bentuk.
- 5) Guru memberikan motivasi dan *reward* berupa “tanda bintang”, sehingga diharapkan anak lebih berani lagi dalam kreativitas.

Pada tahap perencanaan tindakan, hal-hal yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan tema pembelajaran

Tema pembelajaran yang digunakan dalam Tindakan Siklus II ditentukan oleh guru dan peneliti, sehingga disepakati menggunakan tema angka 1-10.

2) Merencanakan pelaksanaan pembelajaran yang dicantumkan dalam Rancangan Kegiatan Harian (RKH)

Tahap pertama guru mengkomunikasikan terlebih dahulu kardus yang digunakan dalam pembelajaran kreativitas.

Tahap kedua guru menjelaskan kepada anak kegiatan-kegiatan yang dilakukan dan cara menggunakan APE kardus. Misalnya guru mengkomunikasikan kepada anak bahwa kegiatan yang akan dilakukan menggunakan APE kardus yaitu menyusun dan menempel angka 1-10. Guru menjelaskan kepada anak dengan mendemonstrasikan dan memberi contoh bagaimana menyusun dan menempelnya.

Tahap ketiga, tiga anak maju untuk kreativitas di depan kelas menggunakan APE kardus. Dengan kegiatan seperti ini maka anak akan lebih mudah dalam berkreativitas, karena anak mulai antusias untuk menggunakan APE kardus tersebut. Setelah semua anak maju untuk menempel angka 1-10 dengan APE kardus, anak diberi penjelasan oleh guru tentang kegiatan yang sudah dilakukan.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pada pertemuan pertama di Tindakan Siklus II dilaksanakan pada hari Jumat, 13 Januari 2017 dari pukul 07.30-10.00. Tema pembelajaran yang disampaikan yaitu angka dengan sub tema mengenal angka 1-10

Pada kegiatan inti guru menyampaikan materi-materi yang akan diajarkan pada hari itu sesuai dengan RKH yang telah dibuat sebelumnya menggunakan APE kardus. Pada pertemuan ini kreativitas menggunakan APE kardus mengenai memuji hasil karya teman. Langkah-langkah kegiatan berbicara menggunakan APE kardus adalah guru menunjukkan APE kardus. Tahap pertama guru menjelaskan kepada anak tentang kreativitas yang dilakukan dan cara menggunakan APE kardus. Misalnya guru mengkomunikasikan kepada anak bahwa kreativitas yang akan dilakukan menggunakan APE kardus yaitu menyusun dan menempelkan angka 1-10 secara berurutan.

Tahap kedua, tiga anak maju untuk kreativitas di depan kelas menggunakan APE kardus. Dengan kreativitas seperti ini maka anak akan lebih mudah dalam kreativitas karena anak mulai antusias untuk menggunakan APE kardus tersebut. Setelah semua anak maju untuk kegiatan berbicara dengan menggunakan APE kardus, anak diberi penjelasan oleh guru.

3. Pengamatan (Observasi) Tindakan Siklus II

Seperti halnya pada Tindakan Siklus I, observasi dilaksanakan selama pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Dalam kegiatan observasi, yang diamati adalah kreativitas yang meliputi mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya, dan monococokkan bilangan dengan lambang bilangan atau huruf dengan huruf

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan Tindakan Siklus II apabila dibandingkan dengan Tindakan Siklus I terlihat ada peningkatan yang cukup signifikan dan telah mencapai indikator keberhasilan lebih dari 75%. Rekapitulasi hasil II Tindakan Siklus dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 6

Pencapaian Kreativitas Tindakan Siklus I

No	Nama	Perkembangan Kreativitas Peserta Didik				ket
		1	2	3	4	
1.	ADM	MB	MB	MB	MB	MB
2.	DTA	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
3.	DWY	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
4.	FRA	MB	BB	MB	MB	BB
5.	ADY	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
6.	KML	MB	MB	MB	BSH	BSH
7.	TGR	MB	MB	MB	MB	MB
8	HQL	MB	MB	BSH	BSH	BSB
9.	RRA	MB	MB	MB	MB	MB
10.	AM	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
11.	PPT	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
12.	NDY	MB	MB	MB	MB	MB
13.	IYD	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
14.	KNA	MB	MB	MB	MB	MB

Tabel 7 Pencapaian Kreativitas Tindakan Siklus 2

Indikator	Persentase Tindakan Siklus 1
-----------	------------------------------

Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi	BSB
Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran	BSH
Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	BSB
Moncocokkan bilangan dengan lambang bilangan atau huruf dengan huruf	BSB

Berdasarkan hasil observasi dan Tindakan Siklus II dapat dilihat persentase kreativitas pada Tabel 4. Pencapaian kreativitas pada indikator mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi persentase yang dicapai adalah 80,9%, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran persentase yang dicapai adalah sebesar 78,5%, mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya persentase yang dicapai adalah sebesar 83,3%, dan moncocokkan bilangan dengan lambang bilangan atau huruf dengan huruf persentase yang dicapai adalah sebesar 85,7%. Berdasarkan hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata pencapaian keterampilan berbicara pada anak pada Siklus II mencapai 82,1% dengan mencapai kriteria berkembang sangat baik.

4. Revisi Tindakan Siklus II

Revisi pada Tindakan Siklus II dilakukan oleh peneliti dan kolabolator pada akhir Tindakan Siklus II. Dalam revisi ini dibahas mengenai data yang diperoleh pada pelaksanaan Tindakan Siklus II dan proses pembelajaran yang terjadi saat melakukan Tindakan Siklus. Anak antusias dalam mengikuti pembelajaran karena anak terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak tidak ramai sendiri, memperhatikan temannya yang sedang maju ke depan untuk kegiatan menyusun dan menempel angka dan lebih fokus dalam pembelajaran. Anak juga terlihat senang saat pembelajaran berlangsung karena anak dapat menyusun dan menempel dengan benar. Pada Tindakan Siklus II kreativitas pada anak di PAUD Pusikam Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus sudah mengalami peningkatan dan telah memenuhi indikator keberhasilan sehingga penelitian dirasa cukup dan dihentikan sampai Tindakan Siklus II.

E. Pembahasan

Pengembangan alat permainan edukatif dari kardus untuk meningkatkan kreativitas merupakan suatu hal yang penting untuk dikembangkan. Apabila anak memiliki kreativitas yang baik, maka akan tampil terampil, tertarik senang bertanya, berbakat dan termotivasi.

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak harus dilakukan dengan menyenangkan. Banyak hal yang dapat dilakukan agar pembelajaran menyenangkan misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas pada anak di PAUD yaitu menggunakan APE kardus. Dengan bentuk yang menarik, bergambar dan berukuran besar anak dapat dengan mudah tertarik.

Penelitian ini telah membuktikan bahwa dengan menggunakan APE kardus dapat meningkatkan kreativitas pada anak di PAUD Puskam Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus 2016/2017. Peningkatan ini dapat dilihat dengan hasil yang diperoleh pada pra penelitian, Tindakan Siklus I dan Tindakan Siklus 2.

Berikut rekapitulasi hasil keseluruhan kreativitas dari pra tindakan dan kedua Tindakan Siklus yang telah dilaksanakan.

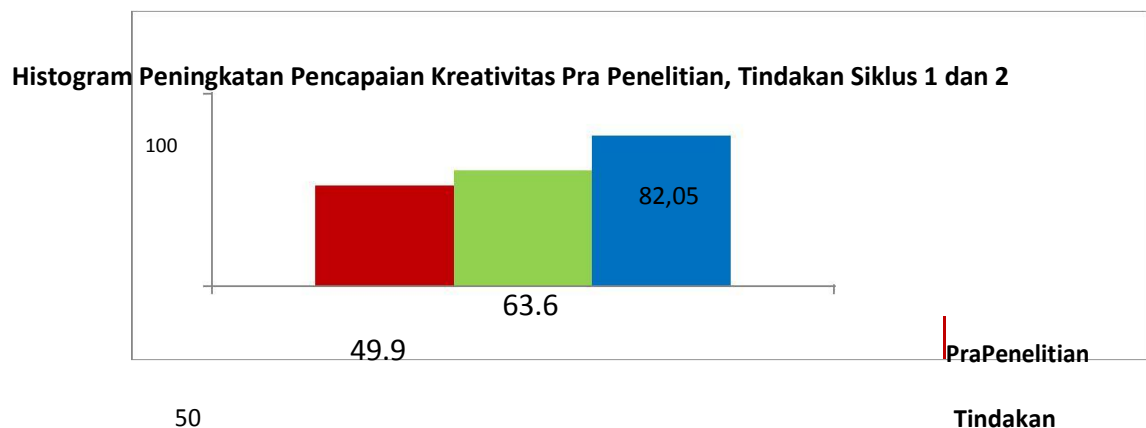


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
LAMPUNG

Tabel 8. Peningkatan Kreativitas Anak Menggunakan APE Kardus Sebelum dan Sesudah Penelitian

No	Indikator	Persentase Tindakan		
		Pra penelitian	Tindakan Siklus 1	Tindakan Siklus 2
1	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi	BB	MB	BSB
2	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran	BB	MB	BSH
3	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	BB	MB	BSB
4	Moncocokkan bilangan dengan lambang bilangan atau huruf dengan huruf	BB	MB	BSB

Perbandingan peningkatan kreativitas Pra peneltian, Tindakan Siklus I, dan Tindakan Siklus II dapat dijelaskan pada Gambar berikut:





Gambar 1. Histogram Peningkatan Pencapaian Kreativitas Pra Penelitian, Tindakan Siklus I dan Tindakan Siklus II

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat dilihat secara keseluruhan persentase mengenai keterampilan anak dalam kreativitas dengan menggunakan APE kardus yang dilakukan selama dua Tindakan terjadi peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan (pra penelitian), Tindakan Siklus I, dan Tindakan Siklus II. Berdasarkan hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata pencapaian kreativitas anak pada sebelum tindakan mencapai 49,9%. Setelah dilakukan tindakan pada Tindakan Siklus I meningkat menjadi 63,6% (ada peningkatan sebesar 13,7%) dan pada Tindakan Siklus II meningkat lagi menjadi 82,05% (ada peningkatan sebesar 18,45%). Dari hasil yang diperoleh pada pra tindakan dan Tindakan Siklus I apabila dibandingkan sudah ada peningkatan namun belum mencapai indikator keberhasilan sehingga perlu diadakan suatu perbaikan dalam Tindakan Siklus II agar indikator keberhasilan diharapkan dapat tercapai.

Kendala-kendala yang dihadapi pada pelaksanaan Tindakan Siklus I adalah pada saat dua anak maju ke depan untuk kegiatan berbicara menggunakan APE kardus, masih pada malu dan belum berani untuk maju ke depan kelas, masih ada anak yang ramai dan berbicara dengan temannya sehingga pembelajaran kurang kondusif.

Dari kendala-kendala yang ditemukan pada Tindakan Siklus I, maka dilakukan perbaikan-perbaikan untuk menguasai kendala tersebut. Adapun perbaikan yang dilakukan adalah guru menjelaskan aturan kepada anak saat kegiatan dilakukan dengan memanggil anak maju ke depan sesuai dengan tempat duduknya. Melibatkan anak secara aktif dalam kreativitas dengan mengajak anak untuk memperhatikan temannya yang sedang maju ke depan dalam berkreaitivitas menggunakan APE kardus. Memberikan *reward* bintang kepada anak. Memberikan bimbingan dan memberikan motivasi kepada anak yang tidak mau melakukan kreativitas menggunakan APE kardus . Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan pada Tindakan Siklus II ini kemampuan anak dalam berkreaitivitas mengalami peningkatan yang sangat baik, sehingga indikator keberhasilan yang diharapkan dapat tercapai. Oleh karena itu penelitian yang dilakukan dirasa cukup sehingga dihentikan pada Tindakan Siklus II.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan alat permainan edukatif (APE) kardus untuk meningkatkan kreativitas peserta didik sebagai berikut: (1) APE dari kardus sebaiknya dibuat dengan ukuran besar, berwarna, dan berkarakter (2) guru menjelaskan kepada anak kegiatan menyusun dan menempel menggunakan APE Kardus dengan jelas dan berulang (3) guru memberi contoh dengan memperagakan terlebih dahulu bagaimana menyusun dan menempel menggunakan APE kardus, (4) dua atau tiga anak maju secara bergantian untuk melakukan yang sudah dicontohkan menggunakan APE kardus, dan (5) guru memberikan motivasi dan *reward* berupa “tanda bintang” sehingga diharapkan anak lebih meningkatkan kreativitas menggunakan APE kardus.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan APE kardus dapat meningkatkan kreativitas anak di PAUD PUSIKAM Cukuh Balak Tanggamus. pencapaian kreativitas anak pada sebelum penelitian mencapai 49.9%. Setelah dilakukan tindakan pada Tindakan Siklus I meningkat menjadi 63.6% (ada peningkatan sebesar 13,7%) dan pada Tindakan Siklus II meningkat lagi menjadi 82,05% (ada peningkatan sebesar 18,45%).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
LAMPUNG

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, sebaiknya guru diharapkan menggunakan APE dari kardus sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas anak.

2. Bagi Sekolah

Memberikan dan menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran menggunakan APE dari kardus. Mendukung upaya guru dalam menggunakan APE dari kardus untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian mengenai peningkatan kreativitas menggunakan APE dari kardus masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, menjadi motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini, yaitu dengan variasi yang laebih baik, sehingga lebih meningkatkan kreativitas peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta, 2006
- A Martuti, *Mengelolah PAUD Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majmu*, Yogyakarta, 2009
- Anik Pamulu, *Mendidik Anak Sejak Dalam Kandungan Panduan Lengkap Cara Mendidik Anak Untuk Orang Tua*, Cet, Ke II, Yogyakarta, 2007
- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010
- Cucu Eliyawati. *Pemilihan dan Pengembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas, 2005
- Djamarah Bahri, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: Bhineka Cipta, 2000
- Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif Paradigma Baru Ilmu Komunikasi Dan Ilmu Sosial Lainnya*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003
- Daryanto, *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh-contohnya*, Yogyakarta: Gava Media, 2011
- Elizabeth, B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*. Alih Bahasa: Meitasari Tjandra & Muslichah Zarkasih, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1978
- Fuad Hasan, *Dasar-dasar pendidikan*, Jakarta : PT. RINEKA CIPTA, 2011
- Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta , 1994
- Hamzah B, Nina Lamatenggo, Satria, *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional* Jakarta: Bumi Aksara, 2012
- Iskandar. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: GP Press Group, 2012
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas (Sebagai Pengembangan Profesi Guru)* Jakarta: Rajawali Pers, 2013

Martini Jamaris. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Grasindo, 2006

M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002

Mulyadi Sri Kamulya, Risminawati, *Model-Model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar FKIP UMS*, 2012

Nurani Suyomukti, *Teori-teori Pendidikan*, Jokjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010

P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori & Praktik* Jakarta: Rineka Cipta, 2011

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*

Bandung: Alfabeta, 2013

Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012

Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta: Rineka Cipta, 2006

Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*(Jakarta: Rineka Cipta, 2010

Suharsimi Arikunto, dkk. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2005

Suratno, *Pengembangan Keativitas Anak Usia Dini*. Jakarta, 2005

Suparlan, *Tanya Jawab Pembelajaran Kurikulum & Materi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012

Tim Penerbit LPQ, *Al Quran dan Terjemahnya*, LPQ Departemen Agama RI: Bogor, 2013

T Musfiroh, *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005

Teguh A. W. *Ragam Kreasi Dari Kardus* Bandung, 2015

Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta, 1999

Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Cet. ke III, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009



LAMPIRAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
LAMPUNG

Lampiran 1. Daftar Nama Anak PAUD PUSIKAM, Cukuh Balak, Tanggamus

Tabel. 3

NO	NAMA ANAK	JENIS KELAMIN	UMUR (Th)
1	AMD	L	5,3
2	DTA	L	5,6
3	DWY	P	6,3
4	FRA	P	5,1
5	ADY	L	6,1
6	KML	L	5,1
7	TGR	L	5,1
8	HQL	L	5,7
9	RRA	P	5,1
10	AM	L	5,9
11	PPT	P	5,1
12	NDY	P	5,2
13	IYD	L	5
14	KNA	P	5,1

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
LAMPUNG

LAMPIRAN 2

Hasil Observasi

Lampiran 2.1 Hasil Observasi Kreativitas Anak PAUD PUSIKAM Pra Penelitian
Lampiran 2.2 Hasil Observasi Kreativitas Anak PAUD PUSIKAM Tindakan Siklus 1
Lampiran 2.3 Hasil Observasi Kreativitas Anak PAUD PUSIKAM Tindakan Siklus 2



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
LAMPUNG

Lampiran 2 Hasil Observasi Kreativitas PRA Penelitian

Hari/ tanggal : Senin/ 3 September 2016

Tema/ sub tema : Hijayah/ Mengenal huruf hijayah

No	Nama	Perkembangan Kreativitas Peserta Didik				Ket
		1	2	3	4	
1.	AMD	BB	BB	BB	BB	BB
2.	DTA	MB	MB	MB	MB	BB
3.	DWY	BSH	MB	MB	BB	BB
4.	FRA	MB	BB	MB	MB	BB
5.	ADY	MB	MB	BB	MB	BB
6.	KML	BB	BB	MB	BB	BB
7.	TGR	BB	BB	MB	MB	BB
8.	HQL	MB	MB	MB	BB	BB
9.	RRA	MB	MB	BB	BB	BB
10.	AM	MB	MB	MB	BB	BB
11.	PPT	MB	BB	BB	MB	BB
12.	NDY	MB	BB	BB	BB	BB
13.	IYD	BB	BB	BB	MB	BB
14.	KNA	BB	BB	MB	BB	BB

Lampiran 3 Hasil Observasi Kreativitas Tindakan Siklus 1

Hari/ tanggal : Kamis, 12 Januari 2017

Tema/ sub tema : Alfabeta/ Mengenal Alfabeta

No	Nama	Perkembangan Kreativitas Peserta Didik				Ket
		1	2	3	4	
1.	AMD	BB	BB	BB	BB	BB
2.	DTA	MB	BSH	BSH	MB	BSB
3.	DWY	BSH	BSH	MB	MB	BSB
4.	FRA	MB	BB	MB	MB	BB
5.	ADY	MB	MB	MB	BSH	BSH
6.	KML	BB	BB	MB	BB	BB
7.	TGR	MB	BB	MB	MB	BB
8.	HQL	MB	MB	MB	MB	MB
9.	RRA	MB	MB	BB	BB	BB
10.	AM	MB	MB	MB	MB	MB
11.	PPT	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
12.	NDY	MB	BB	BB	BB	BB
13.	IYD	BSH	MB	MB	MB	BSH
14.	KNA	BB	MB	MB	MB	BB



Lampiran 4 Hasil Observasi Kreativitas Tindakan Siklus 2
 Hari/ tanggal : Jumat, 14 Januari 2017
 Tema/ sub tema : Angka/ Mengenal Angka 1-10

No	Nama	Perkembangan Kreativitas Peserta Didik				Ket
		1	2	3	4	
1.	AMD	MB	MB	MB	MB	MB
2.	DTA	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
3.	DWY	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
4.	FRA	MB	BB	MB	MB	BB
5.	ADY	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
6.	KML	MB	MB	MB	BSH	BSH

7.	TGR	MB	MB	MB	MB	MB
8.	HQL	MB	MB	BSH	BSH	BSB
9.	RRA	MB	MB	MB	MB	MB
10.	AM	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
11.	PPT	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
12.	NDY	MB	MB	MB	MB	MB
13.	IYD	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
14.	KNA	MB	MB	MB	MB	MB



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
 LAMPUNG

Lampiran 5 Tabel Hasil Kreativitas Pra Penelitian

No	Nama Anak	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	Moncocokkan bilangan dengan lambang bilangan huruf dengan huruf
1	AMD	BB	BB	BB	BB
2	DTA	MB	MB	BB	BB
3	DWY	BSH	MB	BB	BB
4	FRA	MB	BB	MB	MB
5	ADY	MB	MB	BB	MB
6	KML	BB	BB	MB	BB
7	TGR	BB	BB	MB	MB
8	HQL	MB	MB	MB	BB
9	RRA	MB	MB	BB	BB
10	AM	MB	MB	MB	BB
11	PPT	MB	BB	BB	MB
12	NDY	MB	BB	BB	BB
13	IYD	BB	BB	BB	MB
14	KNA	BB	BB	MB	BB

LAMPUNG



Lampiran 6. Tabel Hasil Kreativitas Tindakan Siklus 1

No	Nama Anak	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	Monocol bilangan dan lambang bilangan atau huruf dan huruf
1	AMD	BB	BB	BB	BB
2	DTA	MB	BSH	BSH	MB
3	DWY	BSH	BSH	MB	MB
4	FRA	MB	BB	MB	MB
5	ADY	MB	MB	MB	BSH
6	KML	BB	BB	MB	BB
7	TGR	MB	BB	MB	MB
8	HQL	MB	MB	MB	MB
9	RRA	MB	MB	MB	BB
10	AM	MB	MB	MB	MB
11	PPT	BSH	BSH	BSH	BSH
12	NDY	MB	BB	BB	BB
13	IYD	BSH	MB	MB	MB
14	KNA	BB	MB	MB	MB

Lampiran 7 Tabel Hasil Kreativitas Tindakan Siklus 2

No	Nama Anak	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	Moncocokkan bilangan dengan lambang bilangan atau huruf dengan huruf
1	AMD	MB	MB	MB	MB
2	DTA	BSH	BSH	BSH	BSH
3	DWY	BSH	BSH	BSH	BSH
4	FRA	MB	BB	MB	MB
5	ADY	BSH	BSH	BSH	BSH
6	KML	MB	MB	MB	BSH
7	TGR	MB	MB	MB	MB
8	HQL	MB	MB	BSH	BSH
9	RRA	MB	MB	MB	MB
10	AM	BSH	BSH	BSH	BSH
11	PPT	BSH	MB	BSH	BSH
12	NDY	MB	MB	MB	MB
13	IYD	BSH	BSH	BSH	BSH
14	KNA	MB	BB	MB	BB

Lampiran 8 Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kreativitas Anak

No	Indikator	Persentase Tindakan			Rata-rata
		Pra penelitian	Tindakan Siklus 1	Tindakan Siklus 2	
1	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi	BB	MB	BSB	MB
2	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran	BB	MB	BSH	MB
3	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	BB	MB	BSH	MB
4	Moncocokkan bilangan dengan lambang bilangan atau huruf dengan huruf	BB	MB	BSH	MB

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
LAMPUNG

Rencana Kegiatan Harian

Kelompok : -

Tema : Huruf Hijayah

Semester/Minggu : 1

Hari/Tanggal : Senin/ 3 September 2016

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	



Semangat kebangsaan	Disiplin	Terbiasa mengikuti aturan yang ada	Mengikuti upacara bendera ± 20 menit	Tiang bendera, bendera	Observasi
Religius	Religius	Membaca doa sebelum melaksanakan kegiatan (A)	I. Kegiatan Pembuka (± 30 menit) <ul style="list-style-type: none"> Salam, doa, membaca surat-surat pendek, dan menyanyi 	Anak-anak	Observasi
Rasa ingin tahu	Rasa ingin tahu	Memberikan informasi tentang binatang yang hidup di air (K)	<ul style="list-style-type: none"> Anak menyebutkan huruf hijayah 	Anak-anak	Percakapan
Tanggung jawab	Tanggung jawab	menirukan kata sederhana (B)	II. Kegiatan Inti (± 60 menit) <ul style="list-style-type: none"> Anak menebalkan tulisan huruf Hijayah yang ada pada gambar 	Tulisan huruf hijayah,	Penugasan
Kreatif	Kreatif	Meniru gerakan ikan berenang (FMK)	<ul style="list-style-type: none"> Anak mengunting huruf hijayah Pada gambar yang sudah disediakan 		Unjuk kerja
Rasa ingin tahu	Rasa ingin tahu	kolase gambar hewan yang hidup di air (FMH)	<ul style="list-style-type: none"> Anak menempel huruf hijayah Pada gambar yang sudah disediakan 	Anak-anak, lem, kardus	Hasil karya
Mandiri	Mandiri	Sabar ketika menunggu giliran (SE)	III. Istirahat (±30 menit) <ul style="list-style-type: none"> Mencuci tangan, berdoa sebelum makan, makan, berdoa sesudah makan Bermain 	Air, serbet, bekal	Observasi

Rasa ingin Tahu	Rasa ingin tahu		IV. Kegiatan Penutup (± 30 menit) <ul style="list-style-type: none"> • Mengulas/tanya jawab kegiatan hari ini • Doa, nyanyi, salam, pulang 	Anak-anak	Observasi
Religius	Religius			Anak-anak	Observasi



Sukapadang, Senin/ 3 September 2016

Mengetahui

Kepala PAUD PUSIKAM

Rencana Kegiatan Harian

Kelompok : -
Tema : Alphabet
Semester/Minggu : 1
Hari/Tanggal : Kamis, 12 Januari 2017

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA
Karakter	Kewirausahaan				Alat



 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
 LAMPUNG

Semangat kebangsaan	Disiplin	Terbiasa mengikuti aturan yang ada	Mengikuti upacara bendera ± 20 menit	Tiang bendera, bendera	Observasi
Religius	Religius	Membaca doa sebelum melaksanakan kegiatan (A)	V. Kegiatan Pembuka (± 30 menit) <ul style="list-style-type: none"> Salam, doa, membaca surat-surat pendek, dan menyanyi Anak menyebutkan huruf alfabet 	Anak-anak	Observasi
Rasa ingin tahu	Rasa ingin tahu	Memberikan informasi tentang binatang yang hidup di air (K)	VI. Kegiatan Inti (± 60 menit) <ul style="list-style-type: none"> Anak menebalkan huruf alfabet Yang telah disediakan. Anak menyebutkan urutan huruf Alfabet dengan benar Anak menempel huruf alfabet Pada gambar yang sudah disediakan 	Anak-anak Tulisan huruf alfabet,	Percakapan
Tanggung jawab	Tanggung jawab	menirukan kata sederhana (B)			Penugasan
Kreatif	Kreatif	Meniru gerakan ikan berenang (FMK)			Unjuk kerja
Rasa ingin tahu	Rasa ingin tahu	kolase gambar hewan yang hidup di air (FMH)		Anak-anak, lem, kardus	Hasil karya
Mandiri	Mandiri	Sabar ketika menunggu giliran (SE)	VII. Istirahat (±30 menit) <ul style="list-style-type: none"> Mencuci tangan, berdoa sebelum makan, makan, berdoa sesudah makan Bermain 	Air, serbet, bekal	Observasi

Rasa ingin Tahu	Rasa ingin tahu		VIII. Kegiatan Penutup (± 30 men <ul style="list-style-type: none"> • Mengulas/tanya jawab kegiatan hari ini • Doa, nyanyi, salam, pulang 	Anak-anak	Observasi
Religius	Religius			Anak-anak	Observasi



Sukapadang, Kamis/ 12 Januari 2017

Mengetahui,

Kepala PAUD PUSIKAM

Rencana Kegiatan Harian

Kelompok : -

Tema : Angka 1-10

Semester/Minggu : 1

Hari/Tanggal : Jumat/ 13 Januari 2017

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
LAMPUNG

Semangat kebangsaan	Disiplin	Terbiasa mengikuti aturan yang ada	Mengikuti upacara bendera ± 20 menit	Tiang bendera, bendera	Observasi
Religius	Religius	Membaca doa sebelum melaksanakan kegiatan (A)	IX. Kegiatan Pembuka (± 30 menit) <ul style="list-style-type: none"> • Salam, doa, membaca surat-surat pendek, dan menyanyi • Anak menyebutkan angka 1-10 	Anak-anak	Observasi
Rasa ingin tahu	Rasa ingin tahu	Memberikan informasi tentang binatang yang hidup di air (K)	X. Kegiatan Inti (± 60 menit) <ul style="list-style-type: none"> • Anak menebalkan angka 1-10 • Anak memotong angka 1-10 pada 	Anak-anak	Percakapan
Tanggung jawab	Tanggung jawab	menirukan kata sederhana (B)	Gambar yang sudah di sediakan	Tulisan huruf alfabet,	Penugasan
Kreatif	Kreatif	Meniru gerakan ikan berenang (FMK)	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menempel angka 1-10 Pada gambar yang sudah disediakan 	Anak-anak, lem, kardus	Unjuk kerja
Rasa ingin tahu	Rasa ingin tahu	kolase gambar hewan yang hidup di air (FMH)	XI. Istirahat (±30 menit) <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan, berdoa sebelum makan, makan, berdoa sesudah makan • Bermain 	Air, serbet, bekal	Hasil karya
Mandiri	Mandiri	Sabar ketika menunggu giliran (SE)			Observasi

Rasa ingin Tahu	Rasa ingin tahu		XII. Kegiatan Penutup (± 30 men <ul style="list-style-type: none"> • Mengulas/tanya jawab kegiatan hari ini • Doa, nyanyi, salam, pulang 	Anak-anak	Observasi
Religius	Religius			Anak-anak	Observasi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
 LAMPUNG

Sukapadang, Jumat/ 13 Januari 2017

Mengetahui,

Kepala PAUD PUSIKAM

PEDOMAN PENGUMPULAN DATA

A. Pedoman Observasi

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Judul: Penerapan Alat Permainan Edukatif Dari Kardus Untuk Meningkatkan Kreativitas anak PAUD Pusikam, Tanggamus.

No	Variabel	Indikator	Sumber data	Alat/ instrument
1	keterampilan guru dalam menerapkan alat permainan edukatif dari kardus untuk meningkatkan kreativitas anak Paud	<ol style="list-style-type: none">1. Membuka pelajaran dengan memberikan apersepsi (k. Membuka pembelajaran)2. Menyampaikan tujuan pembelajaran (k. membuka pembelajaran)3. Menjelaskan materi gambar hewan (keterampilan menjelaskan)4. Menampilkan gambar hewan dan menggunakan alat permainan edukatif dari kardus (k. mengadakan variasi)5. Mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang hewan (k. bertanya)6. Membentuk kelompok untuk mengerjakan tugas (k. mengajar kelompok kecil dan perorangan)7. Memanggil dan menjelaskan materi yang akan dibuat kepada masing2 kelompok. (k. mengelola kelas dan menjelaskan)8. Membimbing siswa bekerjasama (k. mengajar perorangan dan kelompok kecil)9. Membimbing siswa dalam menyusun atau	<ol style="list-style-type: none">1. Guru2. Foto3. Catatan lapangan	<ol style="list-style-type: none">1. Lembar observasi2. Lembar catatan lapangan

		<p>merangkai bentuk hewan dari kardus (k.mengelola kelas)</p> <p>10. Memberikan penguatan pada hasil pekerjaan siswa (k. memberi penguatan)</p> <p>11. Menyimpulkan materi Merangkai hewan dan menyusun pohon hijaiyah dan memberikan evaluasi pada siswa (k.menutup pelajaran)</p>		
2	Kreativitas Siswa Dalam Penerapan alat permainan edukatif dari kardus	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian, anak mengekspresikan imajinasi secara verbal, contoh, membuat kata-kata lucu atau cerita fantasi ➤ Anak tertarik pada berbagai hal, rasa ingin tahu dan senang bertanya. (Kelancaran) ➤ Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berprilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit ➤ Anak bersifat fleksibel dan anak, berbakat dalam mendesain sesuatu. (Kelenturan) ➤ Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berprilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit ➤ Anak bersifat nonkonfermis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri ➤ Anak menjadi inovatif, 		

		<p>penemu, dan memiliki banyak sumber daya. (Keaslian)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri, anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi. (Elaborasi) ➤ Anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan berkeinginan untuk berbicara secara terbuka dan bebas, anak berkeinginan untuk mengambil resiko berprilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit. (Keuletan) 		
--	--	---	--	--

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR KETERAMPILAN GURU

Keterampilan Dasar Mengajar	Langkah-langkah penerapan alat permainan edukatif dari kardus	Indikator keterampilan guru
1) Keterampilan membuka dan menutup pembelajaran 2) Keterampilan bertanya 3) Keterampilan menjelaskan 4) Keterampilan menggunakan variasi 5) Keterampilan memberi penguatan 6) Keterampilan mengelola kelas 7) Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan 8) Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil	1) Guru menyampaikan materi pembelajaran. 2) Guru membagi siswa menjadi kelompok, tiap kelompok memberikan penjelasan tentang materi kepada masing-masing kelompok. 3) Masing-masing kelompok bekerjasama menyelesaikan tugas yang disampaikan oleh guru. 4) Siswa diberi tugas untuk menyusun pohon hijaiyah dan merangkap bagian tubuh hewan. 5) Siswa menyusun sederhana secara	1. Membuka pelajaran dengan memberikan apersepsi (k. Membuka pembelajaran) 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran (k. membuka pembelajaran) 3. Menjelaskan materi gambar hewan (keterampilan menjelaskan) 4. Menampilkan gambar hewan dan menggunakan alat permainan edukatif dari kardus (k. mengadakan variasi) 5. Mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang

	berkelompok. 6) Guru membimbing siswa berkelompok untuk menyusun pohon hijaiyah dan merangkai bagian tubuh hewan. 7) Setelah selesai tugas yang dibuat lalu dikumpulkan. 8) Siswa mendapat nilai dari hasil kerja siswa 9) Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran. 10) Pemberian evaluasi kepada siswa	hewan (k.bertanya) 6. Membentuk kelompok untuk mengerjakan tugas (k. mengajar kelompok kecil dan perorangan) 7. Memanggil dan menjelaskan materi yang akan dibuat kepada masing2 kelompok. (k.mengelola kelas dan menjelaskan) 8. Membimbing siswa bekerjasama (k. mengajar perorangan dan kelompok kecil) 9. Membimbing siswa dalam menyusun atau merangkai bentuk hewan dari kardus (k.mengelola kelas) 10. Memberikan penguatan pada hasil pekerjaan siswa (k. memberi penguatan) 11. Menyimpulkan materi Merangkai hewan dan menyusun pohon hijaiyah dan memberikan evaluasi pada siswa (k.menutup pelajaran)
--	---	---

PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR KREAKTIVITAS SISWA

Kreativitas Siswa	Langkah-langkah penerapan alat permainan edukatif dari kardus	Indikator Kreativitas Siswa
1) Kreativitas visual 2) Kreativitas lisan 3) Kreativitas mendengarkan 4) Kreativitas menyusun 5) Kreativitas merangkai	1) Guru menyampaikan materi pembelajaran. 2) Guru membagi siswa menjadi kelompok, tiap kelompok memberikan penjelasan tentang materi	➤ Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian, anak mengekspresikan imajinasi secara verbal,

<p>6) Kreativitas menghitung 7) Kreativitas mental 8) Kreativitas emosional</p>	<p>kepada masing-masing kelompok. 3) Masing-masing kelompok bekerjasama menyelesaikan tugas yang disampaikan oleh guru. 4) Siswa diberi tugas untuk menyusun pohon hijaiyah dan merangkap bagian tubuh hewan. 5) Siswa menyusun sederhana secara berkelompok. 6) Guru membimbing siswa berkelompok untuk menyusun pohon hijaiyah dan merangkai bagian tubuh hewan. 7) Setelah selesai tugas yang dibuat lalu dikumpulkan. 8) Siswa mendapat nilai dari hasil kerja siswa 9) Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran. 10) Pemberian evaluasi kepada siswa</p>	<p>contoh, membuat kata-kata lucu atau cerita fantasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak tertarik pada berbagai hal, rasa ingin tahu dan senang bertanya. (Kelancaran) ➤ Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit ➤ Anak bersifat fleksibel dan anak, berbakat dalam mendesain sesuatu. (Kelenturan) ➤ Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit ➤ Anak bersifat nonkonfermis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri ➤ Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya. (Keaslian) ➤ Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri, anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi. (Elaborasi) ➤ Anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan berkeinginan untuk berbicara secara terbuka dan bebas,
---	---	--

		anak berkeinginan untuk mengambil resiko berprilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit. (Keuletan)
--	--	---



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
LAMPUNG

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Tahap... Pertemuan...

Nama PAUD : PAUD Pusikam Tanggamus

Kelas/ semester : A (empat)/ 1 (ganjil)

Hari/ tanggal :

Nama guru :

Materi :

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat indikator keterampilan guru!
2. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
3. Berilah tanda *check*(√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai kriteria pengamatan, kemudian tuliskan skor pada kolom skor sesuai ketentuan berikut:

Skor 0= jika tidak tampak deskriptor

Skor 1= jika tampak satu deskriptor

Skor 2 = jika tampak dua deskriptor

Skor 3= jika tampak tiga deskriptor

Skor 4= jika tampak semua deskriptor⁴⁷

4. Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor dituliskan dalam catatan lapangan.

NO	Indikator	Deskriptor	Check(√)	Skor
1	Membuka pelajaran dengan apersepsi	a. Menarik perhatian siswa b. Sesuai materi pembelajaran c. Apersepsi berkaitan dengan kehidupan siswa d. Memberi motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran		
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran	a. Sesuai dengan indikator pembelajaran b. Tujuan jelas c. Menuliskan tujuan pembelajaran di papan tulis d. Memberikan pertanyaan		

⁴⁷ Rusman. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm.98

		lanjutan		
3.	Menjelaskan materi tentang menyusun hewan	<p>a. Penjelasan sesuai materi pelajaran</p> <p>b. Penyampaian materi dengan bahasa yang mudah dimengerti siswa</p> <p>c. Menggunakan ilustrasi/ccontoh untuk memperjelas materi</p> <p>d. Memberikan penekanan pada materi penting</p>		
4	Menampilkan Gambar hewan dan pohon dengan APE dari kardus.	<p>a. Menampilkan gambar/hewan dan pohon hijaiyah</p> <p>b. Menampilkan gambar/hewan dan pohon hijaiyah menarik</p> <p>c. Menjelaskan petunjuk membuat hewan dan pohon hijaiyah</p> <p>d. Melibatkan siswa dalam memanfaatkan APE dari kardus.</p>		
5	Mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang menyusun bagian tubuh hewan	<p>a. Mengungkapkan pertanyaan secara jelas</p> <p>b. Adanya pemberian informasi/acuan saat bertanya</p> <p>c. Memberikan waktu berfikir</p> <p>d. Adanya pemindahan giliran menjawab bagi siswa</p>		
6	Membentuk kelompok untuk Menyusun bagian tubuh hewan dan merangkai pohon hijaiyah	<p>a. Membimbing pembentukan kelompok</p> <p>b. Membentuk siswa menjadi kelompok secara heterogen</p>		

		c. Mengatur tempat duduk d. Menentukan tugas siswa secara berkelompok		
7	Memanggil dan menjelaskan materi yang akan dibuat kepada masing-masing kelompok	a. Memanggil kelompok untuk maju ke depan kelas mendengarkan materi yang akan dibuat b. Menjelaskan materi yang dibuat kepada masing-masing kelompok c. Menyampaikan materi secara jelas dengan bahasa yang mudah dimengerti siswa d. Menjelaskan dengan memberi contoh		
8	Membimbing siswa mengerjakan tugas menyusun bagian tubuh hewan	a. Menjelaskan petunjuk kerja kegiatan kelompok b. Memotivasi siswa untuk bekerja sama dalam kelompok c. Memberi kesempatan siswa untuk menyampaikan pendapat d. Memberikan bimbingan kepada siswa yang kurang paham		
9	Membimbing siswa dalam merangkai pohon hijaiyah	a. Memberi perhatian kepada seluruh siswa b. Membimbing siswa menghitung bagian pohon hijaiyah c. Membimbing siswa merangkai pohon hijaiyah d. Menegur siswa yang tidak merangkai		
10	Memberikan penguatan kepada hasil pekerjaan siswa	a. Memberi penguatan berupa kata-kata pujian kepada siswa b. Memberi penguatan		

		<p>berupa anggukan, acungan jempol atau tepek tangan kepada siswa</p> <p>c. Memberi penguatan dengan mendekati siswa d. Memberi penguatan berupa bintang prestasi kepada siswa</p>		
11	<p>Menyimpulkan materi pembelajaran menyuun bagian tubuh hewan dan memberikan evaluasi kepada siswa</p>	<p>a. Menyimpulkan pokok- pokok materi dengan jelas b. Memberi evaluasi sesuai tingkat kognitif siswa c. Memberi evaluasi sesuai materi d. Memberikan waktu berpikir yang sesuai kepada siswa untuk mengerjakan evaluasi</p>		
JUMLAH SKOR				

LEMBAR PENGAMATAN KREATIVITAS SISWA

Siklus Pertemuan

Nama PAUD Pusikam Tanggamus

Kelas/ semester : A /1(ganjil)

Hari/ tanggal :

Materi :

Nama siswa :

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat indikator aktivitas siswa!
2. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
3. Berilah tanda *check* (\checkmark) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai kriteria pengamatan, kemudian tuliskan skor pada kolom skor sesuai ketentuan berikut:

Skor 0= jika tidak tampak deskriptor

Skor 1= jika tampak satu deskriptor

Skor 2 = jika tampak dua deskriptor

Skor 3= jika tampak tiga deskriptor

Skor 4= jika tampak semua deskriptor⁴⁸

4. Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor dituliskan dalam catatan lapangan.

No	Indikator	Deskriptor	Check(\checkmark)	Skor
1.	Mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran	a. Masuk kelas dengan tertib b. Menempati tempat duduk dengan rapi c. Berdoa d. Mengeluarkan alat tulis		
2.	Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru tentang sumber daya alam yang ditampilkan melalui gambar	a. Mendengarkan penjelasan guru b. Mengamati gambar yang ditampilkan guru c. Memperhatikan dengan sikap dan posisi duduk baik d. Memperhatikan dengan tenang, tidak berbicara/ bergurau dengan teman		

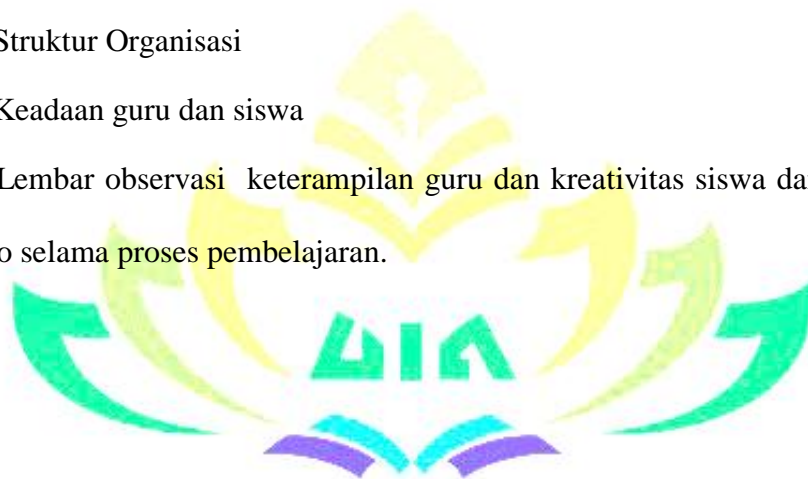
⁴⁸ *Ibid.*, hlm 98

3.	Mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan guru	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengajukan pertanyaan sesuai materi b. Mengajukan pertanyaan dengan bahasa yang baik c. Berani menjawab pertanyaan guru d. Menjawab pertanyaan guru dengan benar 		
4.	Mengelompok dengan teman	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengelompok dengan tidak memilih teman b. Mengelompok secara heterogen c. Mengelompok sesuai petunjuk guru d. Mengelompok dengan tenang 		
5.	Mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang menyusun bagian tubuh hewan	<ul style="list-style-type: none"> a. Maju ke depan menemui guru b. Mendengarkan penjelasan guru dengan sikap tenang c. Mendengarkan penjelasan guru dengan memusatkan perhatian atau konsentrasi d. Bergurau dengan teman 		
6.	Ketua kelompok menjelaskan materi dan anggota yang lain mendengarkan materi	<ul style="list-style-type: none"> a. menjelaskan materi yang disampaikan guru kepada teman sekelompok b. Mendengarkan uraian materi dari guru c. Menanggapi materi yang disampaikan guru kelompok d. Menanyakan materi yang kurang jelas 		
7.	Bekerjasama dengan	<ul style="list-style-type: none"> a. Bekerja sama dalam 		

	teman, mengerjakan lembar kerja penyusunan huruf hijaiyah	kelompok huruf hijaiyah c. Menyusun huruf hijaiya sesuai materi d. Membuat pertanyaan/ petunjuk huruf hijaiyah dengan jelas		
8.	Membimbing siswa mengerjakan tugas menyusun bagian tubuh hewan	a. Menjelaskan petunjuk kerja kegiatan kelompok b. Memotivasi siswa untuk bekerja sama dalam kelompok c. Memberi kesempatan siswa untuk menyampaikan pendapat d. Memberikan bimbingan kepada siswa yang kurang paham		
9.	Membimbing siswa dalam merangkai pohon hijaiyah	a. Memberi perhatian kepada seluruh siswa b. Membimbing siswa menghitung bagian pohon hijaiyah c. Membimbing siswa merangkai pohon hijaiyah d. Menegur siswa yang tidak merangkai		
10	Menyimpulkan materi pembelajaran menyusun bagian tubuh hewan dan memberikan evaluasi kepada siswa	a. Menyimpulkan pokok-pokok materi dengan jelas b. Memberi evaluasi sesuai tingkat kognitif siswa c. Memberi evaluasi sesuai materi d. Memberikan waktu berpikir yang sesuai kepada siswa untuk mengerjakan evaluasi		
	JUMLAH SKOR			

B. Pedoman Dokumentasi

1. Letak geografis dan kondisi sosial
2. Sejarah berdiri dan perkembangan PAUD Pusikam Tanggamus
3. Tujuan, Visi dan Misi
4. Struktur Organisasi
5. Keadaan guru dan siswa
6. Lembar observasi keterampilan guru dan kreativitas siswa dan dilengkapi foto selama proses pembelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
LAMPUNG

C. Catatan Lapangan

CATATAN LAPANGAN

Penerapan APE dari kardus untuk meningkatkan kreatifitas anak
Pertemuan.....

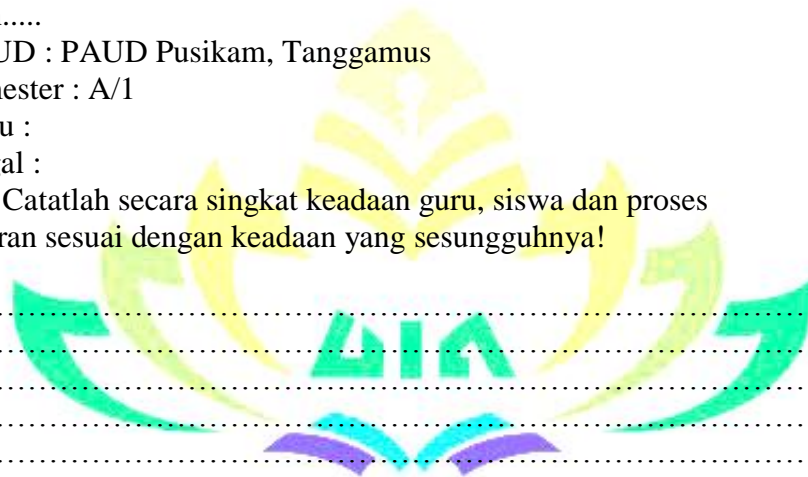
Nama PAUD : PAUD Pusikam, Tanggamus

Kelas/Semester : A/1

Nama Guru :

Hari/tanggal :

Petunjuk : Catatlah secara singkat keadaan guru, siswa dan proses
pembelajaran sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya!



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
LAMPUNG

Sukapadang, Juni 2016

Observer,

.....

Pra Tindakan

Catatan Lapangan I

Metode Pengumpulan Data : Observasi Proses Pembelajaran

Hari / tanggal : 20 september 2016

Waktu : 07.30 – 10.00

Subyek : peneliti, pesertadidik

Tempat : Ruang kelas

Deskripsi :

Dalam observasi pra tindakan catatan lapangan I ini, peneliti mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di PAUD Pusikam. Observasi pra tindakan ini bertujuan agar peneliti mengetahui gambaran umum kreativitas peserta didik di PAUD Pusikam tersebut dan peneliti harapkan pada tindakan siklus I akan lebih baik lagi. Pada awalnya, pembelajaran dibuka oleh guru pada pukul 07.30 WIB dan sebelum mempelajari guru mereview (mengulang) kembali pelajaran sebelumnya. Selanjutnya pembukaan, berdo'a bernyanyi menerangkan kegiatan baru dan meminta peserta didik untuk memperhatikan apa yang diterangkan oleh guru siswa terlihat bosan dan tidak bersemangat, namun guru menyadari hal itu, kemudian di sela- sela pembelajaran guru mengajak siswa untuk bersemangat lagi untuk memperhatikan kegiatan belajar mengajar

Interpertasi

Proses kegiatan belajar di PAUD pusikam cukuh balak kabupaten tanggamus sangat rendah dan kurang menaring sehingga siwa mudah bosan dan tidak tertarik.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
LAMPUNG

Siklus I

Catatan Lapangan II

Metode Pengumpulan Data : Observasi Proses Pembelajaran

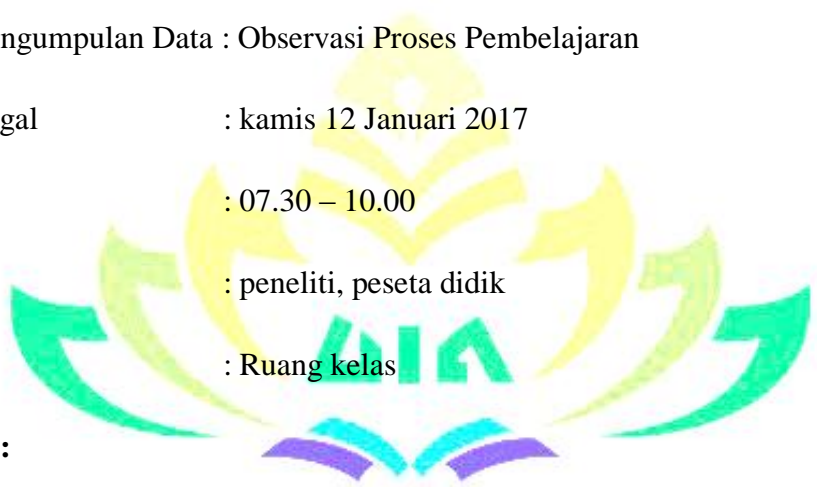
Hari / tanggal : Kamis 12 Januari 2017

Waktu : 07.30 – 10.00

Subyek : peneliti, peserta didik

Tempat : Ruang kelas

Deskripsi :



Pelaksanaan tahap Tindakan Siklus I untuk menguji alat permainan edukatif dari kardus, dilaksanakan pada hari Kamis, 12 Januari 2017 dari pukul 07.30-10.00. Tema pembelajaran yang disampaikan yaitu alphabet dengan sub tema mengenal alphabet. Kegiatan kreativitas yang dilakukan yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya, dan monococokkan bilangan dengan lambang bilangan atau huruf dengan huruf.

Pada pertemuan ini peneliti memberikan tugas menyebutkan dan menempelkan huruf alphabet sesuai dengan urutannya dengan teman di sebelahnya. Langkah-langkah kegiatan kreativitas menggunakan APE kardus adalah guru menjelaskan lebih dulu kegiatan kreativitas yang harus dilakukan

siswa dalam pembelajaran. Kemudian guru memberi pertanyaan pada anak “warna dan huruf apa saja yang disukai anak dari kegiatan menempel?”. Beberapa anak menyebutkan “ warna orange, merah, kuning, dan hijau bu”. Guru memberi pujian pintar”. Lalu anak yang lain pun tidak mau kalah dengan bilang “bentuk buah jeruk, apel, nanas dan pear bu guru”. Guru memberi acungan jempol pada anak tersebut. Setelah guru memberi contoh cara kreativitasnya. Kemudian guru menunjuk dua orang anak untuk kegiatan kreativitas menggunakan APE kardus di depan kelas dengan kegiatan yang mau menempel huruf alphabet. Anak-anak yang lain memperhatikan sedang melakukan kreativitas menggunakan APE kardus memnempel huruf alphabet di depan kelas. Setelah dua anak maju kemudian saling bergiliran untuk melakukan hal yang sama..

Pada pertemuan ini anak masih kesulitan tidak tahu dalam urutan huruf alphabet yang harus di tempel dan anak ucapkan dikarenakan masih malu-malu dengan temannya di depan kelas. Belum semua tertarik senang bertanya, berbakat dan termotivasi.

interpretasi

dari diskripsi diatas diketahui bahwa peserta didik mulai terlihat senang dengan kegiatan kretivitas yang dilakukan sehingga harapannya dengan kegiatan tersebut tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
LAMPUNG

Siklus II

Catatan Lapangan III

Metode Pengumpulan Data : Observasi Proses Pembelajaran

Hari / tanggal : 21 Januari 2017

Waktu : 07.30 – 10.00

Subyek : peneliti, peserta didik

Tempat : Ruang kelas

Pada pertemuan pertama di Tindakan Siklus II dilaksanakan pada hari Jumat, 21 Januari 2017 dari pukul 07.30-10.00. Tema pembelajaran yang disampaikan yaitu angka dengan sub tema mengenal angka 1-10

Pada kegiatan inti guru menyampaikan materi-materi yang akan diajarkan pada hari itu sesuai dengan RKH yang telah dibuat sebelumnya menggunakan APE kardus. Pada pertemuan ini kreativitas menggunakan APE kardus mengenai memuji hasil karya teman. Langkah-langkah kegiatan berbicara menggunakan APE kardus adalah guru menunjukkan APE kardus. Tahap pertama guru menjelaskan kepada anak tentang kreativitas yang dilakukan dan cara menggunakan APE kardus. Misalnya guru mengkomunikasikan kepada anak bahwa kreativitas yang akan dilakukan menggunakan APE kardus yaitu menyusun dan menempelkan angka 1-10 secara berurutan.

Tahap kedua, tiga anak maju untuk kreativitas di depan kelas menggunakan APE kardus. Dengan kreativitas seperti ini maka anak akan lebih mudah dalam kreativitas karena anak mulai antusias untuk menggunakan APE kardus tersebut. Setelah semua anak maju untuk kegiatan berbicara dengan menggunakan APE kardus, anak diberi penjelasan oleh guru.

Interpretasi

Kegiatan kreativitas di PAUD pusikam cuku balak tanggamus menggunakan kardus bekas menempel angka 1-10 secara berurutan, kegiatan ini menjadikan mahasiswa tidak mudah bosan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN
LAMPUNG