

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI
METODE PROYEK DI RA CENDIKIA AL MADANI
NGAMBUR PESISIR BARAT**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

FEBRINA DWI MARYATI
NPM. 1311070097

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



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

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI
METODE PROYEK DI RA CENDIKIA AL MADANI
NGAMBUR PESISIR BARAT**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Pembimbing I : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd
Pembimbing II : Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd

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

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI METODE
PROYEK DI RA CENDIKIA AL MADANI
NGAMBUR PESISIR BARAT**

ABSTRAK

Oleh:

FEBRINA DWI MARYATI

Kemampuan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Sedangkan Metode proyek merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kreativitas anak usia dini melalui metode proyek di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang melibatkan 2 orang guru dan 15 peserta didik di kelas B, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumen analisis, data dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan cara reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam meningkatkan kreativitas melalui metode proyek sebagai berikut : 1) Anak mampu mengekspresikan imajinasinya dengan seni gagasan atau produk baru. 2) Anak dapat mengubah bentuk yang sudah ada menjadi bentuk lain. 3) Anak dapat berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya. 4) Anak dapat menambahkan bentuk baru pada karya yang dibuat, menggunakan media yang ada. Jadi meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat dapat berkembang dengan optimal dengan menggunakan Metode Proyek.

Kata Kunci: Kreativitas, Metode Proyek.



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 : MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
USIA DINI MELALUI METODE PROYEK DI
RA CENDIKIA AL MADANI NGAMBUR
PESISIR BARAT**
Nama : Febrina Dwi Maryati
NPM : 1311070097
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd
NIP.196407111991032003

Pembimbing II

Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd

Mengetahui,
Ketua Prodi PIAUD

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



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

Alamat : Jl. Let.Kol.H. Endro Suratmin Bandar Lampung Telp: (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI METODE PROYEK DI RA CENDIKIA AL-MADANI NGAMBUR PESISIR BARAT**, disusun oleh **FEBRINA DWI MARYATI, NPM. 1311070097**, Jurusan **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal : **Rabu, 14 Februari 2018**.

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang : Dr. H. Rubhan Masykur

Sekretaris : Neni Mulya, M.Pd

Penguji I (Utama) : Dr. Romlah, M.Pd.I

Penguji II (Kedua) : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd

Pembimbing : Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

**Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**

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

MOTTO

..... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ^ق

Artinya : “Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”. (QS. Ar’Ra’d : 11)¹

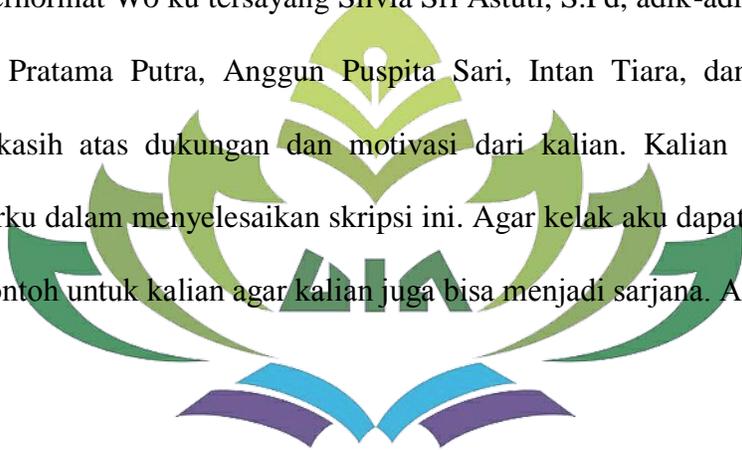


¹ Departement Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemah, (Jakarta: Pustaka Al-Hanan, 2009), h,250.

PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Kupersembahkan karya ku ini kepada:

1. Yang Terhormat Kedua Orangtua ku. Ayah Marazi dan Ibu Mei Yati yang sangat saya cintai terimakasih atas segala jerih payah perjuangan dalam membesarkan saya hingga saya bisa menggapai sarjana saat ini.
2. Yang terhormat Wo ku tersayang Silvia Sri Astuti, S.Pd, adik-adik kesayangan ku, Kurnia Pratama Putra, Anggun Puspita Sari, Intan Tiara, dan Adela Chaysa. Terimakasih atas dukungan dan motivasi dari kalian. Kalian adalah semangat terbesarku dalam menyelesaikan skripsi ini. Agar kelak aku dapat menjadi donator serta contoh untuk kalian agar kalian juga bisa menjadi sarjana. Aamiin...



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Febrina Dwi Maryati, yang dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 04 Februari 1995, sebagai anak ke 2 dari 6 bersaudara, dari Ayah Marazi dan Ibu Mei Yati.

Penulis mengawali pendidikan di SDN 1 Lintik tahun 2001-2007. Kemudian penulis melanjutkan ke SMPN 1 Ngambur Pesisir Barat tahun 2007-2010, lalu kembali melanjutkan pendidikan ke SMAN 1 Ngambur Pesisir Barat tahun 2010-2013. Kemudian penulis melanjutkan S1 di IAIN Raden Intan Lampung pada tahun 2013 yang saat ini sudah menjadi UIN Raden Intan Lampung.

Selama kuliah penulis mengikuti kegiatan wajib Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yaitu Kuliah Ta'aruf (kulta), proses pembelajaran dari semester 1-6. Pada semester 7 penulis melaksanakan KKN di Simpang Randu, Seputih Banyak Lampung Tengah, serta PPI di TK GOEMERLANG Sukarame Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kehadirat Allah SWT, sang pencipta langit dan bumi serta segala isinya yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta kasih sayang-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa pula sholawat dan salam penulis haturkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, Nabi yang telah membawa manusia dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh dengan pengetahuan yang luar biasa seperti saat ini.

Selama proses penulisan skripsi ini, penulis mengalami beberapa hambatan maupun kesulitan yang terkadang membuat penulis berada dititik terlemah dirinya. Namun adanya doa, restu dari orang tua yang tak pernah putus menjadikan penulis bersemangat untuk melanjutkan penulisan skripsi ini. Selanjutnya dengan segalan kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
2. Dr. Hj. Meriyati, M.Pd, selaku Ketua Jurusan PIAUD.
3. Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd, selaku dosen pembimbing 1 dan Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah mengarahkan dan membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Prodi PIAUD yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut

ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

5. Kepala RA Cendikia Almadani, Guru dan Staf TU beserta Orang tua Wali Murid yang telah memberikan bantuan sehingga terselesainya skripsi ini.
6. Teman-teman PIAUD/C Angkatan 13, terkhususnya Berta Ismasari, Arsella Septi Daningrum, Dewi Wulan Sari, Nurfadilah. Terimakasih telah member warna yang indah dalam perjalanan menempuh pendidikan Sarjana dikampus Tercinta ini.
7. Sepupu Emi Agustini, Jevri Meyla Yusuf, Warnia Dhatina, Noprian Alik Waldiansyah, Elma Sylvia, yang kemana-mana selalu bareng, canda tawa yang tidak pernah berdusta, tanpa kalian apa jadinya aku di rantauan ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat dipergunakan bagi semua pihak yang membutuhkan.

Bandar lampung 2017

Penulis

Febrina Dwi Maryati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	13
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Kreativitas	
1. Pengertian Kreativitas	15
2. Ciri-ciri Kreativitas	19
3. Potensi Kreativitas Pada Anak	21
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas.....	23
5. Bentuk Kreativitas pada Anak Usia Dini	24
6. Manfaat Kreativitas pada Anak Usia Dini	25

B. Tinjauan Teori Metode Proyek	
1. Pengertian Metode Proyek	26
2. Jenis dan pentingnya Metode Proyek	28
3. Langkah-langkah Metode Proyek	31
4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Proyek	32
5. Penggunaan Metode Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Anak	34
C. Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	35
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	35
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	39
a. Pengertian Media Balok	43
1. Jenis-jenis Balok	45
2. Tahapan Permainan Balok	46
3. Langkah-langkah Bermain Balok	47
4. Kreativitas Anak Melalui Metode Permainan Balok	49
b. Pengertian <i>Finger Painting</i>	53
1. Tujuan bermain <i>Finger Painting</i>	54
2. Alat dan Bahan bermain <i>Finger Painting</i>	56
3. Langkah – langkah bermain <i>Finger Painting</i>	57
BAB III METODE PENELITIAN	58
A. Metode Penelitian	
1. Jenis Penelitian.....	59
2. Subjek dan Objek Penelitian	59
3. Teknik Pengumpulan Data.....	60
4. Teknik Analisi Data	68
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	71
B. Analisis Data	73
C. Pembahasan	87

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan91
B. Saran92
C. Penutup92

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1	Hasil Observasi Pra Penelitian Kemampuan Kreativitas Anak Didik di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat	9
Tabel 2	Tingkat Pencapaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun	17
Tabel 3	Lembar Pedoman Wawancara upaya guru meningkatkan kemampuan kreativitas anak	61
Table 4	Kisi-Kisi Wawancara Dalam Meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini Di RA Cendikia Al Madanai Ngambur Pesisir Barat TA 2017/2018	62
Tabel 5	Kisi-Kisi Observasi indikator meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini Di RA Cendikia Al Madanai Ngambur Pesisir Barat TA 2017/2018	65
Tabel 6	Kondisi Guru di RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat	72
Tabel 7	Keadaan Sarana dan Prasarana di RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat	73
Tabel 8	Jumlah Peserta Didik di RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat	73
Tabel 9	Observasi Pra Penelitian Kemampuan Kreativitas Anak Didik di kelas B usia 5-6 RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat	74
Tabel 10	Observasi Akhir Kemampuan Kreativitas Anak Didik kelas B usia 5-6 di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat	76

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Kisi-Kisi Observasi indikator meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini Di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat TA 2017/2018
- Lampiran 2 Pedoman Observasi meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini Di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat TA 2017/2018
- Lampiran 3 Hasil Observasi Akhir dalam Meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini Di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat TA 2017/2018
- Lampiran 4 Lembar Pedoman Wawancara Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak
- Lampiran 5 Kisi-Kisi Wawancara Dalam Meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini Di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat TA 2017/2018
- Lampiran 6 Hasil Wawancara Upaya Guru Dalam Meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini Di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat TA 2017/2018
- Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (Rpph)
- Lampiran 8 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.¹

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus terpenuhi, karena pendidikan bagi kehidupan manusia untuk membekali dirinya agar ia berkembang secara maksimal. Dalam islam terdapat ayat Al-Qur'an yang menjelaskan pentingnya pendidikan anak usia dini, yaitu dalm surat An-Nahl ayat 78.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati nurani, agar kamu bersyukur". (An Nahl: 78)²

¹ Kemendiknas, *Acaun Penyusunan Kurikulum PAUD*, (Jakarta, Depdiknas, 2010), h. 1

² *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2006), h.220

Berdasarkan ayat diatas, pada fitrahnya setiap anak dilahirkan dengan memiliki potensi (pendengaran, penglihatan, dan hati). Karena dengan potensi itulah ia dapat belajar dari lingkungan, alam, dan masyarakat tempat ia tinggal dengan harapan agar menjadi manusia dewasa yang paripurna. Tiga potensi yang telah dianugerahkan tersebut perlu ditumbuh kembangkan secara optimal dan terpadu.

Merujuk pada UU RI Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 tentang system pendidikan nasional yang menyatakan bahwa :

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut”.³

Rentang usia 0-6 tahun adalah usia kritis sekaligus strategi dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya, artinya pada periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, bahasa, sosio-emosional dan spiritual termasuk didalamnya kreativitas belajar.

Masa kanak-kanak adalah masa golden age atau masa ke emasan anak, dimana pada masa ini masa yang sangat penting dalam memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak. Pemilihan permainan yang benar dan

³ Kemendiknas, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Bina Insan Mulia 2010), h.3

tepat dapat menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan kreativitas anak.

Adapun kreativitas seseorang ditandai oleh beberapa ciri seperti yang dikemukakan oleh Munandar bahwa ciri-ciri dari sikap kreatif yaitu: a). Mempunyai daya imajinasi kuat, b). Mempunyai inisiatif, c). Mempunyai minat luas, d). Mempunyai kebebasan dalam berfikir, e). Bersifat ingintahu, f). Selalu ingin dapat pengalaman-pengalaman baru, g). Mempunyai kepercayaan diri yang kuat, h). Penuh semangat, i). Berani mengambil resiko, dan j). Berani berpendapat dan memiliki keyakinan.⁴

Kreativitas sangat penting untuk ditingkatkan dalam diri anak khususnya bagi anak usia Taman Kanak-Kanak. Dengan kreativitas anak mampu mengekspresikan ide dan gagasan dalam dirinya, sehingga mereka terlatih untuk menyelesaikan suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak ide dan gagasan. Kreativitas dapat ditingkatkan melalui imajinasi. Asumsi belajar yang hanya melalui buku, bagi anak prasekolah khususnya taman kanak-kanak adalah sangat naif, sebaliknya anak seusia mereka akan lebih banyak belajar dari pada melalui simbol simbol tertulis.

Untuk mendukung kreativitas mereka, perlu tercipta susasana yang menjamin terpeliharanya kebebasan psikologis yang dapat diciptakan dan dipelihara dengan membangun suasana bermain yang dapat melatih dan memberikan kesempatan pada anak untuk menampilkan ide dan gagasan baru secara lancar dan orisinal,

⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 118-119

untuk mendukung semua itu dibutuhkan media dan alat peraga yang lengkap, baik dari pabrik, buatan guru atau lingkungan. Anak diajak berimajinasi dapat meningkatkan kreativitasnya, mengembangkan kreativitas berpikir. Kurang maksimalnya kreativitas anak karena kurangnya media pembelajaran atau alat peraga yang masih rendah.

Peningkatan kreativitas anak dapat dirangsang melalui bermain. Bermain akan lebih mempermudah dalam proses merangsang kreativitas anak. Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik anak, mereka menggunakan tiap inderanya untuk melakukan esensi dari pengalaman barunya. Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh maka seorang anak akan mencapai hasil yang kreatif. Dengan bermain diharapkan kreativitas anak akan semakin meningkat dan lebih baik lagi.

Kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru.⁵ Menurut Gordon dan Browne kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada.⁶

Dreval dalam Hurlock mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.⁷ Dewasa ini

⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2011), h.113

⁶ *Ibid.* h. 114

⁷ Elizabeth B. Hurlock, *Pekembangan Anak* (Jilid 2, Edisi keenam), (Jakarta : Erlangga,2010),

dirasakan betapa pentingnya kreativitas bagi anak terutama bagi perkembangan kepribadian anak usia taman kanak-kanak karena dengan kreativitas anak mendapatkan kesenangan, kebahagiaan, dan rasa puas. Dengan kreativitas akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.

Berdasarkan teori diatas, dapat penulis simpulkan bahwa pengembangan kreativitas merupakan bagian integral dari kebanyakan program untuk anak berbakat. Jika ditinjau dari program atau sasaran belajar anak didik, kreativitas biasanya disebut sebagai prioritas, kreativitas memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang tertentu.

Menumbuh kembangkan kreativitas, maka diperlukan suatu adanya stimulus dengan menggunakan media pembelajaran atau alat peraga. Adapun yang dimaksud dengan media secara bahasa berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa arab , media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁸

Sedangkan menurut Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip oleh Nana Sudjana, bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁹ Jadi yang dimaksud dengan

⁸ Azhar Arsyad, *media pembelajaran*, Raja Grafindo Persada, (Jakarta, 2011), h.3

⁹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Sinar Baru Algensindo, Bandung, 2005), h. 15

media secara umum adalah suatu perantara yang dapat menyampaikan isi ataupun informasi yang hendak disampaikan dari seseorang kepada orang lain.

Menurut teori Guilford ada beberapa indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia dini yaitu :

1. Kemampuan anak untuk mengeluarkan ide baru
2. Gagasan atau produk baru
3. Kombinasi baru berdasarkan data yang ada
4. Menunjukkan sikap kemandirian

Berdasarkan teori Guilford dan indikator perkembangan berdasarkan Kemendiknas, agar kemampuan kreativitas anak dapat berkembang baik dan sempurna perlu dilakukan stimulasi yang terarah dan terpadu. Salah satu stimulasi yang terdapat diantaranya dengan menggunakan permainan dan pembelajaran. Dengan adanya permainan yang mendukung dalam proses pembelajaran, akan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Metode pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasinya. Di samping itu metode pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak, adalah yang mampu mendorong anak mencari dan menemukan jawabannya, membuat pertanyaan yang membantu memecahkan masalah, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan hubungan-hubungan baru.

Terdapat berbagai metode yang dapat mengembangkan kreativitas anak di antaranya adalah metode karyawisata, metode eksplorasi, metode eksperimen, melalui permainan musik, melalui hasta karya dan metode proyek.¹⁰

Menurut Nurlaily mengutarakan metode proyek memberikan peluang kepada anak untuk meningkatkan keterampilan yang telah dikuasai secara perseorangan atau kelompok kecil, dan menimbulkan minat anak terhadap apa yang telah dilakukan dalam proyek serta bagi anak untuk mewujudkan daya kreativitasnya, bekerjasama secara tuntas, dan bertanggung jawab atas keberhasilan tujuan kelompok, mempunyai pemahaman yang utuh tentang suatu konsep.¹¹

Menurut Penelitian yang dilakukan oleh Tanti Dewi Anita yang berjudul “Pengaruh Penggunaan metode proyek terhadap pengembangan kreativitas dalam menyelesaikan masalah pada anak usia dini kelompok B di PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong” tahun 2016 Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Metode penelitian menggunakan metode korelasional, sampel penelitian berjumlah 20 anak dan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode

¹⁰Rachmawati, Kurniawati, *strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta : Kencana Prenada Media,2014) Group, h. 71

¹¹ Elda Deswika. 2016. Penggunaan Metode Proyek Terhadap Sikap Kooperatif Anak Usia Dini PAUD Al-Ikhlas Padang Manis Pesawaran Tahun Pelajaran 2014-2015, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. (Diss FKIP UNILA) h.7

proyek terhadap pengembangan kreativitas dalam menyelesaikan masalah pada anak usia dini kelompok B di PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong.¹²

Berdasarkan pengamatan Pra Survey yang peneliti lakukan di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat, diperoleh gambaran bahwa peserta didik yang ada disana memiliki kemampuan kreativitas yang masih kurang begitu baik. hal ini terlihat ketika anak-anak mengerjakan tugas keterampilan, masih banyak terlihat anak yang hanya mencontoh dan tidak berani atau mau mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada. Selain itu anak didik banyak yang terlihat bosan, ngantuk, kurang tertarik, dan bahkan ada yang sibuk main sendiri saat mengerjakan keterampilan seperti menggambar, mewarnai, menjiplak, menggunting, atau keterampilan lainnya. Padahal jika anak tidak bosan mengerjakan keterampilan, hasil prakarya anak atau kegiatan dapat mengembangkan kecerdasan visual anak. Dengan keterampilan tangan anak dapat memanipulasi bahan, kreativitas dan imajinasi anak pun terlatih karenanya.

Adapun data awal mengenai kreativitas anak usia dini, merujuk pada teori yang dikemukakan oleh teori Guilford ada beberapa indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia dini yaitu anak mampu untuk mengeluarkan ide baru, Gagasan atau produk baru, Kombinasi baru berdasarkan data yang ada, Idealis dalam berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya dan Menunjukkan sikap kemandirian. maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

¹² Tanti Dewi Anita, 2016, Pengaruh Penggunaan metode proyek terhadap pengembangan kreativitas dalam Menyelesaikan Masalah Pada Anak Usia Dini kelompok B di PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong, Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. (Diss FKIP UNILA) h.7

Tabel 1

**Hasil Observasi Pra Penelitian Kemampuan Kreativitas Anak Didik di
RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat**

No	Nama Anak Didik	Indikator					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Anin	BB	MB	BB	BB	MB	BB
2	April	MB	BB	MB	BB	BB	MB
3	Arma	BB	BB	MB	BB	BB	BB
4	Aya	BSH	MB	BSH	MB	BB	BSH
5	Diah	MB	BB	MB	BB	MB	BB
6	Firoh	BB	BB	BB	BB	MB	BB
7	Ida	BSH	MB	BSH	BS	MB	BSH
8	Indah	BB	MB	BB	BB	BB	BB
9	Kia	MB	BB	MB	BB	BB	BB
10	Oim	BB	BB	MB	BB	MB	BB
11	Putri	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH
12	Qonita	MB	MB	BB	BSB	BB	MB
13	Septi	MB	BSB	BB	MB	MB	MB
14	Sifa	MB	BB	BSB	BB	BB	BB
15	Zahwa	BSB	MB	BSB	MB	MB	MB

Sumber : hasil observasi pra penelitian di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat.

Keterangan indikator pencapaian kreativitas :

1. Kemampuan anak untuk mengeluarkan ide baru
2. Gagasan atau produk baru
3. Kombinasi baru berdasarkan data yang ada
4. Menunjukkan sikap kemandirian

Sumber : Teori Guilford

BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Sumber : Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD, Jakarta Direktorat Pembinaan PAUD, 2015.

Berdasarkan keterangan tabel diatas, maka terlihat bahwa masih kurangnya kreativitas anak dalam belajar, hal ini terlihat dari masih kurangnya anak

menghasilkan ide baru, Gagasan atau produk baru, Kombinasi baru berdasarkan data yang ada, Idealis dalam berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya dan Menunjukkan sikap kemandirian.

Diketahui dari hasil observasi di RA Cendikia dalam meningkatkan kreativitas, belum menggunakan strategi pengajaran yang sesuai. Dalam meningkatkan kreativitas anak, pihak sekolah hanya melakukan kegiatan yang monoton, seperti mewarnai, melipat, menulis, sehingga kreativitas anak belum berkembang sesuai yang diharapkan.

Dari beberapa permasalahan tersebut penulis mengajukan salah satu metode pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kreativitas anak. Adapun metode yang penulis gunakan adalah metode proyek.

Aktivitas bermain balok merupakan aktivitas bermain yang digemari anak-anak dan banyak sekali manfaatnya bagi perkembangan anak secara totalitas. Variasi bentuk, ukuran, warna dan berat balok, menunjang pembelajaran anak usia dini. Saat bermain balok anak-anak bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginannya untuk menemukan gagasan-gagasan baru serta dapat bermain dengan kreatif.¹³

Bermain *finger painting* termasuk dalam jenis main konstruktif yakni aktivitas bermain teknik melukis dengan mengoleskan cat pada kertas basah dengan jari jemari yang dapat dilakukan anak, melalui lukisan yang dibuat dengan jari jemari anak yang memberikan kesempatan kepada anak membangun

¹³ Sumiatiati dkk. *Jurnal PG-PAUD FKIP UNTAN*. Pontianak. 2014

sendiri imajinasi maupun pengetahuan yang anak miliki dengan menggunakan media cair.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah satu guru yang ada di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat, disana memang sudah menyediakan permainan balok dan *finger painting*, namun penggunaan dalam permainan memang belum efektif.

Dengan demikian, sehingga penulis berinisiatif untuk meneliti dan menganalisis tentang tingkat kreativitas anak di RA Cendikia.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut yaitu kurangnya percaya diri anak dalam melakukan kegiatan, anak belum mampu dalam berkreaitivitas, sebagian anak belum memiliki rasa ingin tau yang besar, dan anak-anak kurang berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari pengembangan masalah yang terlalu luas, maka penelitian ini hanya fokus pada tingkat kreativitas di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat melalui metode proyek dan penelitian ini fokus pada anak RA kelas B usia 5-6 tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat penulis kemukakan permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah

kegiatan kreativitas anak usia dini melalui metode proyek di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat ?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah “untuk mengetahui tingkat kreativitas anak usia dini melalui metode proyek di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat”.

F. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, antara lain :

1. Manfaat secara teoritis

- a. Menambah wawasan penulis tentang anak usia dini terutama yang berkaitan dengan tingkat kreativitas anak menggunakan metode proyek melalui media balok dan *finger painting* di RA Cendikia Al Madani Pesisir Barat.
- b. Sebagai bahan kajian stimulasi bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lebih lanjut, lebih mendalam, lebih luas dari segi wilayah maupun substansi masalah tentang kreativitas dalam pembelajaran anak usia dini di Indonesia.

2. Manfaat secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan secara praktis dapat bermanfaat untuk :

- a. Bagi peserta didik: dapat mempermudah anak mengembangkan kemampuan kreativitas dalam pembelajaran.
- b. Bagi guru: untuk memperbaiki metode pembelajaran yang dikelola guru, dalam mengembangkan kemampuan kreativitas.

- c. Bagi sekolah: untuk memberikan masukan bagi sekolah sebagai bahan refleksi untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

James J. Gallagher dan Yeni Racmawaty mengatakan bahwa “kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan Individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya”. Sementara itu Supriadi mengungkapkan bahwa Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada, dan merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir yang ditandai oleh sukses, diskontinuitas, diferensiasi, integrasi antara setiap tahap perkembangan”.¹

Menurut Munandar Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.²

Chaplin mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.³

¹Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*, (Jakarta : Kencana, 2010), h. 13

²Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Rineka Cipta, Jakarta, 2014), h. 6

Menurut Suratno, Kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berdaya untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri.⁴

Sedangkan menurut Yeni dan Euis, kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estesis, fleksibel, integrasi sukses diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan masalah.⁵

Menurut Gordon dan Browne dalam Moeslihatoen mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki.⁶

Menurut Torrance kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya.⁷

³Yeni Rahmawati, *Op.Cit.* h. 13-14

⁴Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.* (Jakarta : Departemen Pendidikan, 2005), h. 24

⁵Rachmawati, Yeni dan Kurniawati, Euis, *strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak.* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group), h. 14

⁶Moeslihatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak,* (Jakarta : Rineka Cipta, 2004), h. 19

⁷Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 27

Secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengkolaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.⁸

Berdasarkan teori-teori diatas, dapat dipahami bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan suatu yang baru, yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinilitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengabolarasi suatu gagasan sesuatu yang baru disini bukan berarti harus samasekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Oleh karenanya, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalannya maka potensi yang dimiliki anak perlu dikembangkan sejak usia dini.

⁸Mansur, Pendidikan Anak Usia Dini, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011, h. 60

Menurut Luluk Asmawati Tentang Pencapaian Kreativitas Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Adalah :

Tabel 2
Tingkat Pencapaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Pencapaian perkembangan	Indikator
1. Menunjukkan Ketekunan Kreatif	a. Membentuk minat yang kuat b. Asyik larut dalam beberapa kegiatan
2. Menunjukkan Minat Pada Kegiatan-Kegiatan Kreatif	a. Memperlihatkan keingintahuan (cenderung mengadakan percobaan mandiri) b. Menunjukkan perasaan positif ketika melakukan kegiatan-kegiatan kreatif c. Melakukan kegiatan yang berarti dan bertanya
3. Menunjukkan Imajinasi dan Gambaran	a. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif) b. Menghubungkan pengalaman masa lalu dengan yang belum diketahui
4. Mengekspresikan Diri dengan cara yang Kreatif dalam berbagai bidang	a. mengekspresikan diri melalui music, seni gerakan, dll b. fleksibel dalam mengekspresikan konsep, ide, perasaan

Sumber : Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*⁹

Salah satu kendala konseptual utama terhadap pembelajaran kreativitas adalah pengertian kreativitas sebagai sifat yang diturunkan oleh orang berbakat atau genius. Kreativitas disamping bermakna baik untuk pengembangan diri juga merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia,

⁹ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 125

yaitu kebutuhan akan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia. Adapun dalam mengembangkan kreativitas anak, ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh seorang guru yaitu :

1. Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya.
2. Mengakui dan menghargai gagasan-gagasan anak.
3. Menjadi pendorong bagi anak untuk mengomunikasikan dan mewujudkan gagasan-gagasannya.
4. Membantu anak memahami divergensinya dalam berfikir dan bersikap dan bukan untuk menghukumnya.
5. Memberikan peluang untuk mengomunikasikan gagasan-gagasannya.
6. Memberikan informasi mengenai peluang-peluang yang tersedia.¹⁰

2. Ciri –ciri kreativitas anak

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

Supriadi mengatakan bahwa “ciri-ciri kreativitas dapat di kelompokkan dalam kategori kognitif, dan non kognitif. Ciri-ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif

¹⁰Muhammad Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, (Wacana Prima, Bandung, 2008), h. 79

diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri-ciri ini sama pentingnya kecerdasan yang tidak menunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun.¹¹

Anak kreatif usia 5-6 tahun ditandai dengan beberapa karakteristik, di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Antusias
2. Banyak akal
3. Berpikiran terbuka
4. Bersikap spontan
5. Cakap
6. Dinamis
7. Giat dan rajin
8. Idealis
9. Ingin tahu
10. Kritis.¹²

Menurut Piers Adams yang dikutip oleh Muhammad Asrori bahwa karakteristik anak yang memiliki kreativitas usia 5-6 tahun adalah :

1. Memiliki dorongan yang tinggi
2. Memiliki keterlibatan yang tinggi
3. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
4. Memiliki ketekunan yang tinggi
5. Cenderung tidak puas terhadap kemampuan
6. Penuh percaya diri
7. Memiliki kemandirian yang tinggi
8. Bebas dalam mengambil keputusan
9. Menerima diri sendiri
10. Senang humor
11. Memiliki intuisi yang tinggi
12. Cenderung tertarik kepada hal-hal yang kompleks
13. Toleran terhadap ambiguitas.¹³

¹¹Yeni Rachmawaty, *Op cit* h.15

¹²*Ibid*, h. 16-17

¹³Muhammad Asrori, *Op Cit*, h. 72

Sedangkan menurut Utami Munandar menyebutkan bahwa ciri-ciri karakteristik kreativitas anak usia 5-6 tahun antara lain :

- a. Senang mencari pengalaman baru
- b. Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit
- c. Memiliki inisiatif
- d. Memiliki ketekunan yang yang tinggi
- e. Cenderung kritis terhadap orang lain
- f. Berani menyatakan pendapat
- g. Selalu ingin tahu
- h. Peka atau perasa
- i. Energy dan ulet
- j. Menyukai tugas-tugas yang majemuk
- k. Percaya kepada diri sendiri
- l. Mempunyai rasa humor
- m. Memiliki rasa keindahan
- n. Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi.¹⁴

Dari karakter tersebut kita dapat memahami bahwa betapa beragamnya kepribadian orang yang kreatif. Dimana orang yang kreatif memiliki kepribadian diri yang positif dan negative. Oleh karena itu di sini lah peran penting kehadiran guru sebagai pembimbing yang turut membantu anak dalam menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya melalui eksplorasi dengan pembelajaran sains, sehingga anak kreatif dan berkembang secara optimal, tidak hanya berkembang pada intelegensi tetapi juga perkembangan sosial emosinya.

3. Potensi Kreativitas Pada Anak

Melalui pandangan secara psikologi pada dasarnya setiap manusia telah dikaruniai potensi anak sejak dilahirkan diatas muka bumi. Hal ini dapat kita

¹⁴Utami Munandar, *Op Cit.*h.50

lihat pada perilaku bayi ataupun anak yang secara alamiah gemar bertanya, gemar mencoba, gemar memperhatikan hal baru, gemar berkarya melalui benda apa saja yang ada dalam jangkauannya termasuk didalamnya gemar berimajinasi. potensi kreativitas ini dapat kita lihat melalui keajaiban alamiah seorang bayi selalu ingin tahu serta antusias dalam menjelajahi dunia di sekitarnya.

Sementara itu Devito dalam Supriadi yang dikutip oleh Yeni Rachmawati mengemukakan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat berbeda-beda. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif.¹⁵ Dengan demikian dapat penulis ambil kesimpulan bahwa setiap manusia lahir adalah kreatif, persoalannya tinggal bagaimana potensi ini dapat dikembangkan dengan baik oleh guru dan orang tua sebagai ujung tombak dan sebagai sekolah yang pertama bagi kehidupan anak tersebut.

Untuk itu seorang guru ataupun orang tua hendaknya harus mengetahui tahapan-tahapan perkembangan kreativitas anak. Walaupun tahap kreativitas itu berlangsung mengikuti tahapan-tahapan tertentu. Tidak mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah suatu proses kreatif itu sedang berlangsung. Apa yang dapat diamati adalah gejalanya berupa perilaku yang dapat ditampilkan oleh individu.

¹⁵Yeni Rachmawati, *Op Cit.*, h.17

Menurut Muhammad Asrori, ada empat tahapan proses kreatif yaitu :

- a. Persiapan (*preparation*)
Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi.
- b. Inkubasi (*incubation*)
Pada tahap ini, proses memecahkan masalah “dierami” dalam prasadar ; individu seakan-akan melupakannya.
- c. Iluminasi (*illumination*)
Tahap ini sering disebut sebagai tahap timbulnya “insight”. Pada tahap ini sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologi yang mengawali dan mengikuti timbulnya inspirasi atau gagasan baru itu.
- d. Verifikasi (*Verification*)
Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang telah muncul di evaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realitas.¹⁶

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

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

- a. Situasi yang mendukung ketidak lengkapan serta keterbukaan
- b. Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan
- c. Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu
- d. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian
- e. Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri.

¹⁶Muhammad Asrori, *Op.Cit.*, h.71

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat berkembang kreativitas adalah sebagai berikut :

- a. Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui
- b. Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.
- c. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan menyelidiki
- d. Otoritas
- e. Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan.¹⁷

Dengan adanya faktor-faktor pendorong dan penghambat aktivitas anak tersebut diatas, maka seorang guru harus pandai dalam memilah dan memilih situasi dan kondisi atau keadaan anak agar dapat menerima pembelajaran kreativitas ini dengan baik. Sehingga ia dapat memungkinkan munculnya kreativitas, memupuknya, dan merangsang pertumbuhannya.

5. Bentuk Kreativitas pada Anak Usia Dini

Kreativitas dari aspek pribadi, muncul dari keunikan pribadi individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Setiap anak mempunyai bakat kreatif, namun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda. Kreativitas sebagai kemampuan berfikir meliputi kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan elaborasi. Kelancaran disini berkaitan dengan kemampuan untuk membangkitkan sejumlah besar ide-ide.

Seseorang yang kreatif dapat memiliki banyak ide, dengan hal tersebut akan semakin besar kesempatan untuk menemukan ide-ide yang baik. Kelenturan atau fleksibilitas adalah mampu melihat masalah dari beberapa

¹⁷*Ibid.* H. 74-75

sudut pandang. Orang yang kreatif memiliki kemampuan untuk membangkitkan banyak ide. Fleksibilitas secara tidak langsung menunjukkan kemudahan mendapatkan informasi tertentu atau berkurangnya kepastian dan kekakuan. Fleksibilitas merupakan basis keahlian, kemurnian, dan penemuan. Orisinalitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide luar biasa, memecahkan problem dengan cara yang luar biasa, atau menggunakan hal-hal atau situasi dalam cara yang luar biasa. Individu yang kreatif membuahkann tanggapan yang cerdas serta mempunyai gagasan-gagasan yang jarang diberikan orang lain. Elaborasi adalah dapat merinci dan memperkaya suatu gagasan. Orang yang kreatif dapat mengembangkan gagasan-gagasannya secara luas. Penilaian merupakan kemampuan dalam mengapresiasi sebuah ide. Orang yang kreatif memiliki cara-cara sendiri dalam menilai sebuah ide dan hal itu berbeda dengan orang-orang pada umumnya.

Kreativitas ditinjau dari aspek pendorong menunjuk pada perlunya dorongan dari dalam individu (berupa minat, hasrat dan motivasi) dan dari luar (lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat) agar bakat kreatif dapat diwujudkan. Sehubungan dengan hal ini pendidik diharapkan dapat memberikan dukungan, perhatian, serta sarana prasarana yang diperlukan.

Kreativitas sebagai proses ialah proses bersibuk diri secara kreatif. Pada anak usia prasekolah hendaknya kreativitas sebagai proses yang diutamakan, dan jangan terlalu cepat mengharapkn produk kreatif yang bermakna dan bermanfaat. Jika pendidik terlalu cepat menuntut produk kreatif yang

memenuhi standar mutu tertentu, hal ini akan mengurangi kesenangan dan keasikan anak untuk berkreasi.

Kreativitas sebagai produk, merupakan suatu ciptaan yang baru dan bermakna bagi individu dan bagi lingkungannya. Pada seorang anak, hasil karyanya sudah dapat disebut kreatif, jika baginya hal itu baru, ia belum pernah membuat itu sebelumnya, dan ia tidak meniru atau mencontoh pekerjaan orang lain. Produk kreativitas anak perlu dihargai agar merasa puas dan semangat berkreasi.

6. Manfaat Kreativitas pada Anak Usia Dini

Pentingnya pengembangan kreativitas ini memiliki 4 alasan, yaitu dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, perwujudan diri tersebut termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Menurut Maslow kreativitas juga merupakan manifestasi dari seseorang yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya.

- a. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapatkan perhatian dalam pendidikan formal. Siswa lebih dituntut untuk berfikir linier, logis, penalaran, ingatan atau pengetahuan yang menuntut jawaban paling tepat terhadap permasalahan yang diberikan kreativitas yang menuntut sikap kreatif dari individu itu sendiri perlu dipupuk untuk melatih anak berfikir luwes (*flexibility*), lancar (*fluency*), asli (*originality*), menguraikan

(*elaboration*), dan dirumuskan kembali (*redefinition*), yang merupakan ciri berfikir kreatif yang dikemukakan oleh Guilford.

- b. Bersibuk diri dengan berkreasi tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan pada individu.
- c. Kreativitas kemungkinan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.¹⁸

B. Tinjauan Teori Metode Proyek

1. Pengertian Metode Proyek

Menurut Wina Sanjaya, metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang telah disusun tercapai dengan optimal.¹⁹ Menurut Oemar Hamalik, metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.²⁰ Sedangkan Menurut Trianto, media adalah cara yang dipergunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.²¹

Berdasarkan definisi atau pengertian beberapa metode yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses belajar yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

¹⁸Zain Studens. Ac/2013/04/08.*Permainan dan Kreativitas Anak Usia Dini*

¹⁹ Wina Sanjaya, *strategi pembelajaran* (Jakarta: Kencana,2008) h.145

²⁰ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta : Bumi Aksara, 2009) h.26

²¹ Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011) h.93

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar di taman kanak-kanak, ada beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak usia dini yaitu “metode bermain, metode bercakap-cakap, metode bercerita, metode demonstrasi, metode proyek dan metode pemberian tugas”.²² Salah satu diantaranya yaitu metode proyek.

Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Zanin mengemukakan bahwa, “metode proyek adalah cara penyajian pelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah kemudian dibahas dari berbagai segi yang berhubungan sehingga pemecahannya secara keseluruhan dan bermakna”.²³

Metode proyek adalah pembelajaran yang dilakukan anak untuk melakukan pendalaman tentang satu topik pembelajaran yang diminati satu atau beberapa anak. Metode proyek merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok. Proyek untuk anak adalah proyek memberikan pengalaman untuk memecahkan masalah dan tanggung jawab anak terhadap pekerjaan.²⁴

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa metode proyek adalah salah satu cara yang digunakan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar kepada anak didiknya

²² Soegeng Santoso, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Citra Pendidikan, 2002) h. 72

²³ Saiful Bahri Djamarah dan Aswa Zanin, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h.83

²⁴ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di TamanK Kanak-Kanak*, (Rineka Cipta, Jakarta 2004), h. 137.

melalui kegiatan yang berhubungan dengan pengembangan kemampuan anak didiknya dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, baik secara pribadi maupun secara berkelompok.

2. Jenis dan pentingnya Metode Proyek

Jenis kegiatan metode proyek yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini adalah sebuah alternatif guru dan anak dapat lebih mengembangkannya sehingga betul-betul menjadi aktivitas yang berpusat pada anak. Ada beberapa jenis kegiatan proyek yaitu sebagai berikut :

- Proyek “Bumi Antariksa” kegiatan ini mengembangkan imajinasi, kreativitas, berfikir, mengenal kosa kata baru, dan mengenal lingkungan alam sekitar.
- Proyek “Hutan Belantara” kegiatan ini mengembangkan kreativitas melalui pengembangan imajinasi dan menciptakan karya berkenaan dengan kehidupan hutan.
- Proyek “Ulang Tahun” kegiatan ini meningkatkan kemampuan merancang kegiatan kreatif, mengembangkan keterampilan motorik halus anak dalam membuat karya-karya kreatif, melatih kerja sama dan keberanian.
- Proyek “17 Agustus 1945 (Agustusan)” kegiatan ini meningkatkan kemampuan merancang kegiatan kreatif, mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus anak dalam membuat karya-karya kreatif, melatih kerja sama dan keberanian.

- Proyek “lebaran” kegiatan ini meningkatkan kemampuan merancang kegiatan kreatif, mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus anak dalam membuat karya-karya kreatif, melatih kerja sama dan keberanian mengembangkan pemahaman terhadap nilai-nilai agama.
- Proyek “satu nusa, satu bangsa” kegiatan ini menumbuhkan semangat persatuan dan rasa cinta tanah air (nusa), meningkatkan kemampuan merancang kreatif.²⁵

Berdasarkan keterangan diatas bahwa melalui kegiatan proyek anak mendapat kesempatan untuk menggunakan kemampuan, keterampilan, dan minat serta kebutuhan yang penting bagi anak dalam mencapai tujuan kelompok. Metode proyek menjadi sesuatu yang penting bagi anak karena dapat memberikan pengalaman belajar dalam memecahkan masalah yang memiliki nilai praktis bagi pengembangan pribadi yang sehat dan realistis.

Kemudian mengenai metode proyek menjadi sesuatu yang penting bagi anak karena beberapa alasan antara lain :

- Memberikan pengalaman kepada anak dalam mengatur dan mendistribusikan kegiatan.
- Belajar bertanggung jawab terhadap pekerjaan masing-masing. Hal ini dapat memberikan peluang kepada anak untuk dapat mengambil peran

²⁵ *Ibid.*h.138

dan tanggung jawab dalam memecahkan masalah yang dihadapi kelompok.

- Memupuk semangat gotong royong dan kerja sama diantara anak yang terlibat.
- Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan sikap dan kebiasaan dalam melaksanakan pekerjaan dengan cermat.
- Mampu mengeksplorasi bakat, minat, dan kemampuan anak.
- Memberikan peluang kepada setiap anak baik individual maupun kelompok untuk mengembangkan kemampuan yang telah dimilikinya, keterampilan yang telah dikuasainya yang pada akhirnya dapat mewujudkan daya kreativitasnya secara optimal.²⁶

3. Langkah-langkah metode proyek

Menurut Moeslihatoen, beberapa langkah yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode proyek yaitu :

1. Mengkomunikasikan tujuan dan tema kegiatan kelompok.
2. Mengelompokkan anak menjadi beberapa kelompok
3. Mengatur kelompok-kelompok kerja untuk menempati tempat yang telah disediakan masing-masing, alat dan bahan yang akan dipergunakan.
4. Membimbing kelompok kerja dalam melaksanakan bagian pekerjaan masing-masing.
5. Mengakhiri kegiatan proyek sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan.

²⁶ Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*, (Kencana Media Group. Surabaya, 2007) h. 61-62

6. Membimbing anak untuk merapihkan tempat kerja dan meletakkan hasil kerja kelompok pada tempat yang telah disediakan.²⁷

Sedangkan menurut Made Wena, Langkah-langkah dalam pelaksanaan metode proyek meliputi :

1. Persiapan sumber belajar
2. Menjelaskan proyek
3. Pembagian kelompok
4. Mengerjakan proyek.
5. Melakukan evaluasi .²⁸

Berdasarkan beberapa pendapat di atas mengenai langkah-langkah metode proyek, pada dasarnya memiliki beberapa persamaan diantaranya, pada tahap awal guru mengkomunikasikan tema dan tujuan dari kegiatan proyek yang akan dilaksanakan, selanjutnya membagi anak dalam berbagai kelompok, kemudian dilanjutkan dengan pengerjaan proyek dan mengakhiri kegiatan proyek sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Dengan demikian, anak ikut berperan aktif dalam kegiatan proyek dan kerjasama antar anak sangat diperlukan untuk menyelesaikan tugas dalam kelompok yang telah ditentukan sebelumnya.

²⁷ Moeslihatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Rineka Cipta,2004) h.24

²⁸ Made Vena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Konteporer* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008) h.114

4 Kelebihan dan Kekurangan Metode Proyek

Metode ini merupakan hal yang wajib dipergunakan guru dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, sehingga guru dapat mengembangkan berbagai potensi anak didiknya. Namun dalam pelaksanaannya tetap saja suatu media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Demikian pula halnya dengan pelaksanaan kegiatan metode proyek ini, metode ini memiliki kekurangan dan kelebihan yang harus diperhatikan oleh guru.

Adapun kelebihan metode proyek sebagai berikut :

1. Dapat memperluas pemikiran anak yang berguna untuk menghadapi masalah.
2. Dapat membina anak dengan kebiasaan menerapkan pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari secara terpadu.
3. Metode ini sesuai dengan prinsip-prinsip didaktif modern yang dalam pengajaran perlu diperhatikan :
 - a. Kemampuan individual siswa dan kerja sama dalam kelompok
 - b. Bahan pelajaran tidak terlepas dari kehidupan riil sehari-hari yang penuh dengan masalah.
 - c. Pengembangan aktivitas, kreativitas dan pengalaman siswa banyak dilakukan.
 - d. Agar teori dan praktik, sekolah kehidupan masyarakat menjadi satu kegiatan yang tak terpisahkan.²⁹

Sedangkan kekurangan dari metode proyek antara lain :

²⁹ Saiful Bahri Djamarah, Aswan Zanin. *Op Cit.*h. 43

- a. Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini belum menunjang pelaksanaan metode ini.
- b. Pemilihan topik unit yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa, cukup fasilitas dan sumber belajar yang diperlukan, bukanlah pekerjaan yang mudah.
- c. Bahan pelajaran sering menjadi luas sehingga dapat mengaburkan pokok unit yang dibahas.³⁰

Dengan demikian guru sebagai seorang pendidik harus berusaha bagaimana memanfaatkan kelebihan yang ada dan mengatasi kekurangan dalam pelaksanaan metode proyek, sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana tanpa adanya kekurangan.

5 Penggunaan Metode Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Anak

Anak-anak pada dasarnya adalah individu yang kreatif. Mereka memiliki ciri-ciri yang oleh para ahli sering digolongkan sebagai ciri-ciri individu yang kreatif. Misalnya, rasa ingin tau yang besar, sering bertanya, imajinasi yang tinggi, minat yang banyak, tidak takut salah, berani menghadapi resiko, bebas dalam berfikir, senang akan hal-hal yang baru, dan sebagainya.

Dalam hal ini, guru perlu memahami kreativitas anak-anak dengan bersikap luwes dan kreatif pula. Kreatifitas yang dimiliki anak seharusnya mendapatkan perhatian, bimbingan serta stimulasi yang tepat agar dapat berkembang dapat berkembang dengan optimal.

³⁰ Ibid

Diharapkan dalam kegiatan pembelajaran dikelas, anak dapat mengembangkan potensi minat dan bakatnya. Agar proses pengembangan kreatifitas anak dapat dicapai, guru perlu menggunakan metode yang tepat. Guru harus menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan pengembangan kreatifitas anak. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreatifitas anak adalah metode proyek. Sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya bahwa tujuan pembelajaran proyek adalah untuk melatih anak memperoleh kemampuan dalam memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari baik secara mandiri maupun dengan kelompok.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Ada beberapa definisi yang diberikan oleh para ahli pendidikan mengenai media pembelajaran, diantaranya yakni menurut Arif S. Sadiman : “kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar”.³¹

Menurut Azhar Arsyad : “kata media berasal dari kata latin “medius” yang artinya tengah. Secara umum media adalah semua bentuk perantara untuk menyebar, membawa, atau menyampaikan sesuatu pesan (*massage*) dan gagasan kepada penerima”.³² Media pembelajaran secara luas dapat diartikan,

³¹Arif. S. Sadiman dkk, *Media Pembelajaran, Pengertian, Pemahaman, dan Pemanfaatannya*,(Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2011), h. 6

³²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2011), h. 3

setiap orang, bahan, alat atau kejadian yang memantapkan kondisi memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.³³

Dari beberapa pengertian media tersebut memiliki beberapa persamaan diantaranya bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Pada umumnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar atau mengajar, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman kepada anak didik antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap untuk retensi belajar.³⁴ Sejalan dengan semakin mantapnya konsep tersebut, fungsi media tidak lagi hanya sebagai alat bantu melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pengajaran kepada siswa serta dapat menghilangkan kejenuhan belajar.

Menurut Arif S. Sadiman media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan saja)

³³R. Ibrahim, *Perencanaan Pengajaran*, (Rieneka Cipta, Jakarta, 2003) , h. 112

³⁴Yusuf Hadi Miarso dkk, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, (Rajawali, Jakarta, 1986), h.75

- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti obyek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, model, dan sebagainya.
- 3) Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi mampu mengatasi sikap pasif anak didik.³⁵

Dr. Abdul Alim dalam Azhar Arsyad menjelaskan bahwa media pembelajaran sangat penting, karena media pengajaran dapat membangkitkan rasa senang dan gembira pada para siswa sehingga dapat memperbaharui semangat mereka. Rasa suka hati mereka untuk ke sekolah akan timbul, dapat memantapkan pengetahuan pada benak para siswa, menghidupkan pelajaran karena pemakaian media pengajaran membutuhkan gerak dan karya.³⁶

Media pembelajaran digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada pelajar.³⁷ Media dapat membuat proses belajar mengajar yang ilustratif. Ilustrasi yang sesuai dengan isi, tujuan dan bahan buku teks membuat bahan pelajaran lebih menarik dan dapat memperjelas hal-hal yang dibicarakan. Ada pernyataan bahwa gambar lebih jelas dari pada seribu kata, karena gambar lebih mengonsentrasikan indera penglihatan dalam proses belajar mengajar.³⁸

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Menurut Nana Sudjana, ada beberapa alasan, mengapa

³⁵ Arif. S. Sadiman, *Op Cit*, h. 16

³⁶ Azhar Arsyad, *Op.cit.* h. 75

³⁷ Widagda Pringga Swarna, *Strategi Penguasaan Berbahasa*, Adi Cita, Yogyakarta, 2002,

³⁸ *Ibid*, h. 143

media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar anak didik. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain :

- a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi untuk guru yang mengajar setiap jam pelajaran.
- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Ada beberapa fungsi media dalam kegiatan pembelajaran, antara lain sebagai berikut :

- a. Fungsi edukatif : artinya mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan
- b. Fungsi sosial : artinya memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang.
- c. Fungsi ekonomis : artinya memberikan produksi melalui pembinaan prestasi kerja secara maksimal
- d. Fungsi politis : berpengaruh pada politik pembangunan

- e. Fungsi seni budaya dan telekomunikasi : yang mendorong dan menimbulkan ciptaan baru, termasuk pola usaha penciptaan teknologi kemedian yang modern.³⁹

Dari beberapa fungsi diatas, maka penulis menjadikan media dalam penelitian ini sebagai media edukatif yang berarti dengan menggunakan media dapat memberikan pengaruh positif pada pendidikan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi dan manfaat yang sangat besar apabila digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu meningkatkan pemahaman, menyajikan materi/data dengan menarik, dan merangsang kegiatan siswa dalam belajar. Media pembelajaran juga mampu membantu guru dalam mengatasi kesulitan dalam pembelajaran, membantu menyederhanakan proses penerimaan pesan yang sulit sehingga proses komunikasi menjadi lancar serta membantu mengefektifkan kegiatan pembelajaran di kelas.

3. Jenis-jenis media pembelajaran

Menurut Nana Sudjana, ada beberapa jenis media pembelajaran sebagai berikut :

1. Pertama : Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster kartun, komik dan lain-lain. Media grafis juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
2. Kedua : media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja dan lain-lain.
3. Ketiga : media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain.

³⁹Azhar Arsyad, *Op Cit.* h 53

4. Keempat : penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.⁴⁰

Dari teori diatas dapat dipahami bahwa penggunaan media diatas tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi media dan perannya dalam membantu mempertinggi proses pembelajaran. Oleh sebab itu penggunaan media sebagaimana dijelaskan sebelumnya sangat bergantung kepada tujuan pembelajaran, bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media yang diperlukan serta kemampuan guru dalam menggunakannya dalam proses pembelajaran.

Sehubungan dengan media yang telah disebutkan diatas, menurut mulyasa mengusulkan Sembilan kriteria untuk menilainya, yaitu antara lain biaya, ketersediaan fasilitas pendukung, kecocokan dengan ukuran kelas, kringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan, dan kegunaan.⁴¹ Sedangkan lebih lanjut Rusman, menjelaskan ada beberapa criteria pemilihan media pembelajaran, yaitu :

- a. Ketepatannya dengan tujuan/kompetensi pembelajarn; artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional atau kompetensi yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan terhadap isi materi pelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- c. Kemudahan mendapat media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidak tidaknya mudah dibuat oleh guru pada saat mengajar.

⁴⁰*Ibid*, h 3-4

⁴¹Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), h.34

- d. Keterampilan guru menggunakannya; artinya secanggih apapun sebuah media apabila tidak tau menggunakannya maka media tersebut tidak memiliki apa-apa.
- e. Tersedia alokasi waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- f. Memilih media pembelajaran harus sesuai dengan taraf berfikir dan perkembangan siswa, sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami dan mudah dimengerti oleh para siswa.⁴²

Jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran sangat variatif, oleh karena itu media pendidikan diklasifikasikan menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya. Nana Sudjana dan Ahmad Riva'I mengklasifikasikan jenis media pendidikan menjadi tiga, yaitu:

a. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Media visual terdiri atas media yang di proyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*). Media visual yang dapat diproyeksikan merupakan media yang menggunakan alat proyeksi dimana gambar atau tulisan akan tampak pada layar (*screen*). Media proyeksi bisa berupa media proyeksi diam (*still pictures*) misalnya gambar bergerak. Sedangkan media visual yang tidak diproyeksikan terdiri atas media gambar mati, media grafis, media model, dan media realita. Media gambar mati adalah gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar tentang manusia, hewan, atau obyek yang berkaitan dengan tema yang diajarkan. Gambar grafis adalah media pandang dua dimensi yang dirancang khusus untuk mengomunikasikan pesan-pesan pendidikan. Media model adalah media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran, media ini merupakan tiruan dari obyek nyata yang terlalu

⁴²Rusman, *Manajemen Kurikulum*. (Bandung: SPS UPI, 2008), h. 86-87

besar, terlalu jauh, atau obyek yang terlalu rumit untuk dibawa ke dalam kelas. Sedangkan media realita merupakan alat bantu visual yang berfungsi memberikan pengalaman langsung pada anak. Realita merupakan model dan obyek nyata dari suatu benda.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk belajar. Penggunaan media audia dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek mendengarkan. Dari sifatnya yang auditif, media ini mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan media lain.

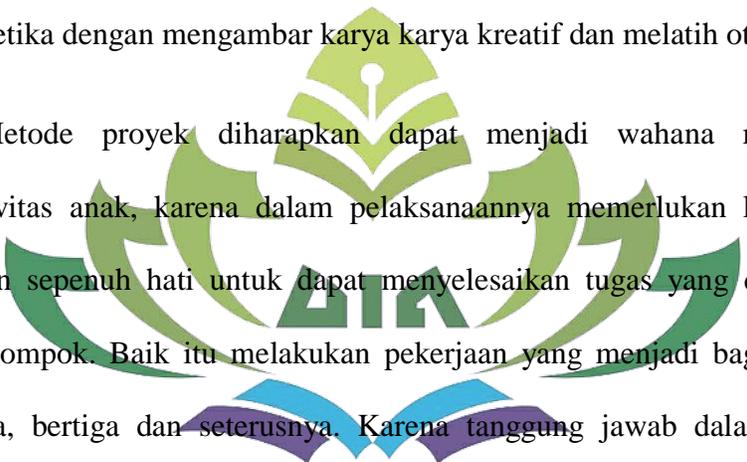
c. Media Audio Visual

Media audio visual atau yang disebut juga media pandang dengar merupakan kombinasi dari media audio dan media visual, misalnya video pendidikan. Penggunaan media audio visual membuat penyajian pembelajaran atau tema pada anak akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media audio visual ini dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan tugas dan peran guru dalam menyampaikan materi pada anak. Peran guru dapat beralih menjadi fasilitator yang memberi kemudahan untuk anak belajar.⁴³

Berdasarkan ketiga jenis diatas, dalam penelitian ini penulis menggunakan media visual realita, yang merupakan model dan obyek nyata dari suatu benda. Adapun metode yang akan peneliti gunakan adalah metode proyek, dengan menggunakan media balok dan *finger painting*, seperti

⁴³Nana Sudjana, *Op cit* . h. 27

balok : menggunakan balok balok dengan bermacam ukuran dan warna yang dapat digunakan anak untuk disusun menjadi bentuk atau bangunan tertentu dan sebagainya sehingga kreativitas anak akan muncul dengan adanya stimulus penggunaan media balok tersebut. Kemudian *finger painting* teknik melukis langsung dengan cat pewarna jari tangan langsung tanpa menggunakan alat, dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berbuat kreatif, mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai nilai estetika dengan menggambar karya karya kreatif dan melatih otot-otot jari.



Metode proyek diharapkan dapat menjadi wahana mengembangkan kreativitas anak, karena dalam pelaksanaannya memerlukan kemampuan diri dengan sepenuh hati untuk dapat menyelesaikan tugas yang diberikan secara berkelompok. Baik itu melakukan pekerjaan yang menjadi bagiannya maupun berdua, bertiga dan seterusnya. Karena tanggung jawab dalam pembelajaran proyek sepenuhnya beralih kepada anak bukan kepada guru. Guru dapat mengarahkan mereka untuk menyumbangkan ide dalam pembelajaran. Tahapan usia ini merupakan saat yang baik untuk mengembangkan imajinasi dalam menciptakan kejutan-kejutan baru. Anak kreatif biasanya tidak mudah bosan melakukan sesuatu. Ia akan melakukannya sampai ia merasa benar-benar puas. Disinilah peran guru sangat dituntut untuk menyediakan berbagai media maupun sumber belajar yang bervariasi dengan menggabungkan segala aspek ilmu pengetahuan.

Dengan menggunakan metode proyek untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat ini peneliti menggunakan media balok dan *finger painting*.

A. Pengertian Media Balok

Balok merupakan salah satu bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai mana yang telah ditetapkan oleh Dewan Kesejahteraan Nasional sejak tahun 1972.⁴⁴ Alat permainan edukatif yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak.⁴⁵

Media balok adalah alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan potongan-potongan yang menyerupai kayu yang sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya, ada yang berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok balok dasar.⁴⁶ Media balok sudah tidak asing lagi bagi dunia bermain anak-anak. Di setiap lembaga pendidikan bagi anak usia dini pastinya memiliki balok dengan berbagai variasi bentuk dan warna. Baik itu yang terbuat dari kayu maupun dari plastik.

⁴⁴Suryadi, *Psikologi Belajar PAUD*, Pedagogia, Jakarta, 2010, h. 285

⁴⁵Departemen Pendidikan Nasional, *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*, 2003, h. 4

⁴⁶*Ibid*, h. 5

Mulyadi menjelaskan bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun suatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah disediakan.⁴⁷ Hal ini senada dengan pendapat Chandra menyebutkan bahwa keterampilan bermain balok adalah kemampuan dalam mengonstruksikan struktur yang digunakan oleh anak untuk mengungkapkan ide-ide kreatif.⁴⁸

Begitu juga menurut Cambell, Permainan balok merupakan permainan yang menggunakan aktivitas otak besar dimana permainan ini dapat mengembangkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam memecahkan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga hal-hal baru dapat tercipta.⁴⁹

Berdasarkan beberapa teori diatas, maka dapat kita pahami bahwa dengan adanya penggunaan media balok dalam pembelajaran di TK, itu dapat mengembangkan aspek-aspek pengembangan anak, salah satunya yakni kreativitas anak yang harus dikembangkan sejak sejak usia dini. Hal ini dilakukan karena anak merupakan seorang penjelajah yang aktif, yang selalu ingin mencoba hal-hal baru. Oleh karenanya kita harus bisa mengarahkan dan

⁴⁷ Mulyadi.S *Kreativitas dan Bermain*, Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, Jakarta, 1993, h. 59

⁴⁸ Chandra. *Sentra Balok*. (Materi Work Shop Guru PAUD, Pusat Program Pembangunan Anak Indonesia) Jakarta. 2008, h. 5

⁴⁹ Cambell. D. 1997. *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta : Kanisius, h. 31

memfasilitasi keinginan anak itu agar dapat memberikan suatu perubahan kemajuan dalam diri anak.

1. Jenis-Jenis Balok

Balok-balok yang digunakan sebagai alat permainan dapat terbuat dari kayu maupun dari plastik. Agar anak-anak dalam proses belajar merasa senang ataupun merasa tidak jenuh sehingga hasil belajar anak bisa seoptimal mungkin. Maka dalam bermain, balok harus bermacam-macam dan aktivitas yang digunakan bervariasi, diharapkan pelaksanaan bermain balok dengan metode bermain akan membantu anak akan mengenal dan memahami bentuk, warna dan ukuran. Selain itu, hal ini akan memudahkan anak untuk membuat berbagai variasi bentuk bangunan dan membuat anak untuk mengenal berbagai bentuk dalam geometri.

2. Tahapan Bermain Balok

Dalam suatu permainan tentunya melalui berbagai tahapan. Adapun cara anak memainkan dengan menggunakan media balok-balok melalui tahapan sebagai berikut :

- a. Anak sambil bermain sambil membawa balok ditangannya
- b. Balok diletakkan dalam susunan ke atas seperti menara, menyusun memanjang, atau diletakkan saling berejejer atau berdampingan.
- c. Anak akan memulai membuat jembatan yaitu meletakkan dua balok secara terpisah, kemudian meletakkan satu balok diantara kedua balok tersebut.
- d. Anak mulai menyusun balok dengan berbagai variasi, membuat berbagai pola dan menyusun balok-balok dengan keseimbangan.
- e. Anak-anak menggunakan balok dan membuat bangunan sesuai dengan dunia realitas, seperti bangunan sekola, kota, dan jalan raya.

- f. Anak-anak juga diperkenankan untuk berimajinasi menggunakan balok-balok tersebut sebagai benda lain, seperti mobil-mobilan, robot-robotan, kapal laut dan sebagainya.⁵⁰

Dari tahapan diatas, dapat kita ketahui bahwa agar pembelajaran menggunakan media balok ini dapat mengembangkan kemampuan kreativitas anak, maka sudah seharusnya seorang guru atau pendidik bisa melaksanakan tahapan-tahapan permainan balok tersebut diatas dengan baik dan benar. Agar ketika anak didik kita bermain balok, anak-anak bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginan untuk menemukan hal-hal yang baru dengan kreatif.

Menurut Alpelman dalam Montolalu, menyatakan bahwa ada 7 tahapan bermain balok yang dibuat oleh Harriet Johnsen sebagai berikut :

1. Perkenalkan terlebih dahulu balok tersebut sebagai media pembelajaran.
2. Anak-anak mulai membangun menggunakan media balok
3. Membangun jembatan
4. Membuat pagar untuk memagari suatu ruang
5. Membangun bentuk-bentuk dekoratif
6. Mulai memberi nama pada bangunan
7. Bangunan-bangunan yang dibuat anak-anak sering menirukan atau melambangkan bangunan yang sebenarnya yang mereka ketahui.⁵¹

Dengan adanya tahapan-tahapan tersebut, pada tahapan permulaan membuat bangunan dari balok, seorang anak hanya menggunakan balok dalam jumlah yang terbatas juga. Tetapi setelah kemampuan kreativitas nya berkembang ia akan melakukan elaborasi dalam bentuk bangunan yang

⁵⁰Soemantri Patmodewo, *Op Cit.* H. 115

⁵¹Montolalu. Dkk, *Bermain Permainan Anak*, UT, Jakarta, 2009, h. 7,12.

dibuatnya. Dengan demikian semakin banyak balok yang dipakai dan menggunakan ruangan yang lebih luas dibandingkan saat anak berada pada tahap awal.

3. Langkah-langkah Bermain Balok

Bermain bagi anak merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan. seperti yang diungkapkan oleh piaget, bahwa bermain adalah suatu kegiatan dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kepuasan/kesenangan bagi diri sendiri.⁵²

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama, yaitu memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif dan terinterogasi dengan lingkungan anak. Oleh karena itu agar tujuan bermain balok dapat terpenuhi, guru harus mengetahui langkah-langkah dalam bermain balok secara tepat. Menurut Yuliani Nuraini dan Bambang, langkah-langkah dalam pembelajaran dengan menggunakan media balok adalah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan alat-alat dan berbagai bentuk geometri, alat-alat pendukung berbagai bentuk geometri alat-alat pendukung berbagai bentuk serta ukuran.
2. Anak berkumpul dan duduk di karpet, guru mengabsen anak-anak yang hadir dan memberitahu bahwa mereka adalah kelompok, serta menghitung jumlah murid yang hadir.
3. Guru menerangkan cara bermain balok sambil menerangkan nama-nama bentuk balok yang diambil dan disusun menjadi bangunan

⁵²Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, PT. Jakarta. 2010, h. 34

4. Guru mengembalikan balok sesuai pada tempatnya sambil anak –anak menyebut nama balok tersebut
5. Guru memanggil anak untuk menepati alas yang telah disediakan dan menggabungkan alas setengah lingkaran menjadi bentuk lingkaran , segitiga siki-siku menjadi bentuk persegi.
6. Guru memberitahukan bahwa mereka akan bermain balok dan menerangkan kepada anak balok balok dan alat lain yang digunakan kemudian anak mengambil balok sesuai kebutuhan.
7. Anak membangun dengan balok dan guru hanya mengawasi
8. Selesai membangun balok, anak boleh mengambil orang orangan atau binatang pada bangunan balok yang telah dibuat dan guru membatasi jumlahnya.⁵³

Dengan adanya langkah-langkah tersebut diatas, maka seorang pendidik tidak akan bingung bagaimana cara penggunaan media balok yang tepat dalam Kegiatan belajar mengajar agar bisa menghasilkan perkembangan kreativitas pada diri anak sesuai dengan materi yang ingin disampaikan.

4. Kreativitas Anak Melalui Metode Permainan Balok.

Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan oleh anak setiap hari. Sepanjang waktu, anak memanfaatkannya untuk kegiatan bermain untuk kegiatan bermain. Menurut Hurlock, arti yang tepat untuk bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang di timbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil. Dengan kata lain, bermain dilakukan oleh anak memiliki tujuan untuk kegiatan bermain itu sendiri agar anak merasa gembira.⁵⁴ Dengan demikian, bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada

⁵³Yuliana Nuraini, Bambang, *Bermain Aktif Berbasis KecerdasanJamak*, PT, Indeks, Jkarta, 2010 h. 34

⁵⁴Elizabeth B. Hurlock, *Op Cit*, h. 322.

paksaan atau tekanan dari luar yang mewajibkan anak untuk melakukan kegiatan bermain.

Sementara itu dalam refesensi lain Takdiroutun Musfiroh mengungkapkan bahwa bermain merupakan bentuk belajar yang aktif, yang melibatkan seluruh pikiran, tubuh, dan spirit.⁵⁵ Tidak semua kegiatan yang dilakukan oleh anak merupakan bermain dan tidak semua pengalaman yang bermakna melibatkan bermain. Oleh karena itu, Fromberg dalam Dockett mendefinisikan bermain pada anak sebagai kegiatan yang mencakup kombinasi dari enam elemen, yaitu : simbolik, bermakna, aktif, menyenangkan, sukarela, aturan main yang di tentukan sendiri dan evisodik. Ciri khas simbolik dapat terlihat ketika seorang anak berpura- pura memainkan unit balok sebagai kereta.⁵⁶

Berdasarkan beberapa teori yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang penting untuk dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, tanpa ada paksaan ataupun tekanan dari luar, serta mampu mengembangkan berbagai potensi pada anak, secara khusus potensi afektif yang dimiliki anak tersebut. Dalam konteks ini yang perlu diperhatikan atau digaris bawahi adalah suasana dan rasa senang

⁵⁵Takdiroutun Musfiroh, *Op Cit*, h. 45

⁵⁶http://ebekunt.wordpress.com/2010/07/27/strategi_pembelajaran_untuk_anak_usia_dini diakses 3.04.2017

pada diri anak. Artinya bahwa ketika rasa senang itu sudah tidak ada atau anak sudah tidak dapat menikmati kegiatan yang di lakukannya maka kegiatan tersebut tidak dapat lagi dikatakan sebagai kegiatan bermain oleh karenanya bermain sangat efektif untuk digunakan sebagai suatu pendekatan dalam kegiatan belajar suatu pendidikan pra sekolah. Atau biasa kita kenal dengan pendekatan “ Bermain Sambil Belajar.” Bermain merupakan suatu kegiatan yang inheren pada setiap anak yang normal. Sering kali anak bermain tanpa harus melihat tujuan dari kegiatan ini. Bahkan ada juga teori yang mengatakan bahwa bermain salah satu bentuk aktualisasi diri dari energy yang berlebih dalam diri anak, atau yang di kenal dengan teori “ Suplus Energy” ini menunjukkan bahwa bermain dapat membantu anak dalam mengembangkan potensi- potensi yang masih tersembunyi menjadi lebih teraktualisasikan. Permainan memiliki banyak manfaat, permainan juga memiliki arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Permainan meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya. Permainan meningkatkan kemungkinan bahwa anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain. Selama interaksi ini, anak-anak memprakrekan peran- peran yang mereka akan laksanakan dalam hidup masa depannya.

Menurut Elizabeth B Hurluck, aktivitas bermain memiliki pengaruh yang besar terhadap beberapa hal, diantaranya yaitu :

1. Dorongan berkomunikasi. Agar dapat bermain dengan baik bersama anak lain, anak harus belajar berkomunikasi, dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya, mereka harus mengerti apa yang di komunikasikan oleh orang lain.
2. Penyaluran bagi energy emosional yang terpendam. Permainan merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh batasan lingkungan terhadap perilaku mereka.
3. Perkembangan wawasan diri. Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan teman bermainnya. Dengan bermain memungkinkan anak untuk mengembangkan konsep dirinya dengan pasti dan nyata
4. Belajar bermasyarakat atau bersosialisasi. Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial, bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan mereka.
5. Standar moral. Walaupun anak belajar dirumah dan disekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.

6. Perkembangan ciri kepribadian yang di inginkan. Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan di sukai orang.⁵⁷

Kreativitas dapat di ekspresikan dalam berbagai bentuk. Terutama untuk anak-anak, segala jenis media dapat digunakan untuk mengembangkan potensi kreatif yang dimilikinya.

Bersumber dari imajinasi tersebut, kreativitas memerlukan pengungkapan melalui keterampilan tertentu yang dapat berupa apa saja. Bagi anak-anak keterampilan yang berkaitan dengan bermain dan kegiatan rupa (terutama menggambar, menyusun suatu bangunan dari berbagai jenis balok) sangat menyenangkan.

Oleh karena itu asumsi tentang adanya potensi kecerdasan pada anak muncul berdasarkan paradig bahwa setiap anak yang dilahirkan telah memiliki potensi genius. Dalam mengembangkan potensi tersebut perlu memberikan stimulus melalui bermain, salah satunya menggunakan alat permainan yang bisa membantu mengembangkan kreativitas anak seperti permainan balok, dan jenis permainan lainnya.

⁵⁷ Andang Ismail, *Education Game Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. (Yogyakarta : Pillar Media. 2007), H.29

B. Pengertian *Finger Painting*

Bermain *finger painting* termasuk dalam jenis permainan konstruktif yakni aktivitas bermain yang memberikan kesempatan kepada anak membangun sendiri imajinasi maupun pengetahuan yang anak miliki dengan menggunakan media cair. Menurut Salim dalam Astria *finger painting* adalah teknik melukis dengan mengoleskan cat pada kertas basah dengan jari jemari yang dapat dilakukan anak untuk menuangkan imajinasinya melalui lukisan yang dibuat dengan jari jemari anak.⁵⁸

Serupa dengan pendapat diatas, Pamadhi dan Sukardi mengungkapkan “teknik melukis langsung dengan cat pewarna di namakan *finger painting* yaitu teknik melukis dengan jari tangan langsung tanpa menggunakan alat”⁵⁹

Sukardi mengungkapkan “teknik melukis langsung dengan cat pewarna dinamakan *finger painting* yaitu teknik melukis dengan jari tangan langsung tanpa menggunakan alat”.⁶⁰

Adapun manfaat dari *finger painting* yaitu Menurut Kurniati manfaat *finger painting* yaitu: “meningkatkan kemampuan berpikir dan berbuat kreatif, mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai nilai estetika dengan mengambar karya karya kreatif dan melatih otot-otot jari”.⁶¹

⁵⁸ Astria,N, *Penerapan Metode bermain melalui kegiatan finger painting untuk meningkatkan kreativitas anak*. 2014, h.24

⁵⁹ Pamadhi dan Sukardi, *Seni Keterampilan Anak*, Universitas Terbuka, Jakarta : Universitas Terbuka, 2010. 31

⁶⁰ Sukardi, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), h. 35

⁶¹ Kurniati, dkk. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010) , h. 84

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan *finger painting* adalah teknik melukis yang dilakukan menggunakan jari tangan langsung tanpa alat dengan mengoleskan cat pada kertas basah yang bertujuan untuk menuangkan imajinasi melalui lukisan.

1. Tujuan bermain *Finger Painting*

Semua kegiatan bermain memiliki tujuan dan manfaat. Tujuan yang paling utama yakni untuk memberikan kesenangan dan untuk mendapatkan pengetahuan baru dari permainan yang telah dimainkan. Rachmawati dan Kurniati mengungkapkan “tujuan bermain *finger painting* yakni untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan berbuat kreatif, mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambar karya-karya kreatif.”⁶²

Pendapat lain mengenai tujuan bermain *finger painting* menurut Montolalu yaitu :

1. Mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreasi
2. Mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengangerakan tangan
3. Melatih otot-otot tangan/jari, koordinasi otot dan mata
4. Melatih kecakapan dan mengimbinasikan warna
5. Memupuk perasaan terhadap gerakan tangan
6. Memupuk perasaan keindahan.⁶³

Pada saat kegiatan *finger painring* anak diberi kesempatan utnuk menuangkan segala ide yang di milikinya melalui setiap goresan lukisan. Hal

⁶² *Opcit.* H.43

⁶³ Montolalu. Dkk, *Bermain Permainan Anak*, UT, Jakarta, 2009, h. 7,12.

ini tentu saja akan bermanfaat untuk perkembangan anak. Anak diberi kebebasan meluapkan segala emosi serta yang paling penting yaitu anak dapat melakukan eksperimen tanpa adanya unsure paksaan. Anak diberi kebebasan untuk memilih warna lalu mencampurkan nya dengan warna yang lain sehingga dapat menghasilkan warna-warna yang baru. Proses inilah yang seharusnya terjadi pada kegiatan belajar anak. Anak mendapatkan ilmu atau pembelajaran baru melalui kegiatan yang anak lakukan sendiri bukan hanya mendengarkan stiap perkataan yang diucapkan oleh guru.

Imajinasi anak dapat berkembang dengan menciptakan hasil karya kreatif berupa lukisan dari hasil jiplakan jari/tangan yang tentu saja berbeda antar anak. Kreativitas anak akan berkembang dengan diberikan kebebasan dalam melakukan kegiatan karena anak bereksplorasi dengan membuat karya kreatif dan dapat bereksperimen dengan melakukan proses pencampuran warna. Bermain *finger painting* bukan hanya mengembangkan kreativitas anak tetapi dapat pula mengembangkan motorik halus nya.

2. Alat dan Bahan bermain *Finger Painting*

Bermain *finger painting* menggunakan alat dan bahan yang sangat mudah ditemui pada lingkungan sekitar. Pemilihan alat dan bahan yang digunakan haruslah aman bagi anak, jangan sampai melukai ataupun membahayakan ketika anak sedang melakukan kegiatan bermain.

Menurut Rachmawati dan kurniati alat dan bahan yang digunakan yaitu : tepung kanji, tepung terigu, serbuk pewarna makanan, air serta kertas

gambar. Pendapat serupa diungkapkan oleh montolalu alat dan bahan yang digunakan untuk bermain *finger painting* yakni plastic untuk alas, kertas putih cat dengan 4-8 warna, celemek serta tepung sagu (kanji).

Berdasarkan kondisi dan situasi peneliti, maka alat dan dan bahan yang digunakan pada penelitian ini adalah mangkok, air, tepung terigu, tepung kanji, pewarna makanan dan kertas putih.

3. Langkah – langkah bermain *Finger Painting*.

Kegiatan bermain *finger painting* dilakukan anak dengan bantuan guru yakni pada saat mempersiapkan alat dan bahan sebelum bermain. Berikut langkah persiapan serta langkah-langkah bermain yang dilakukan :

1. Persiapan sebelum bermain dilakukan oleh guru
 - a. Guru menunjukkan alat dan bahan yang digunakan kepada anak, yaitu mangkok, air, tepung terigu, tepung kanji, pewarna makanan dan kertas putih.
 - b. Guru memperagakan cara membuat adonan untuk bermain, yaitu tepung terigu, tepung kanji, dan air diaduk rata sehingga terlihat encer. kemudian membagi beberapa adonan kedalam wadah.
2. Aktivitas bermain dilakukan anak dengan bantuan guru
 - a. Anak membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang
 - b. Anak dalam kelompok membuat adonan bermain seperti yang telah diperagakan oleh guru, kemudian memasukkan I warna kedalam

adonan dan mengaduk hingga rata. Masing-masing kelompok secara bergantian mendapatkan giliran.

- c. Setelah semua adonan memiliki warna, anak mengambil mangkok kemudian menuangkan adonan sesuai dengan keinginan anak.
- d. Anak dibagikan kertas kosong kemudian anak dibebaskan untuk membuat hasil lukisan dengan mencelupkan jari /tangan ke adonan lalu menjelplakkannya di atas kertas.
- e. Anak kembali diberikan pewarna kemudian diajak untuk mencampurkan warna sehingga dapat menemukan warna baru.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode penelitian

Metode adalah cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan.¹ Penelitian adalah suatu kegiatan untuk mencari, mencatat, merumuskan, dan analisis sampai penyusunan laporannya. Bila disatukan kata metode dan penelitian diatas menjadi metode penelitian yang berarti ilmu mengenai jalan yang dilewati untuk mencapai pemahaman.²

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode merupakan aspek yang terpenting dalam melakukan penelitian pada bagian yang akan dijelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan metode yang akan digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini penulis ingin melihat bagaimana tingkat kreativitas anak RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat ini bersifat kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif.

Metode dan rancangan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Sugiyono menjelaskan “metode penelitian kualitatif sering juga disebut sebagai penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan dengan kondisi yang alamiah”. Mengapa peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif

¹Cholid Narbuko dan Abu Ahmadi, *Metode Penelitian*, (Jakarta: BumiAksara, cet. VIII, 2007) h. 1

²*Ibid*, h.3

karena penulisan yang menggambarkan suatu keadaan yang sering terjadi. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah, Observasi, wawancara, dokumentasi.

1. Jenis Penelitian

Dalam prosesnya, penelitian ini mengangkat data dan permasalahan yang ada tentang cara meningkatkan kreativitas anak di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat. Sehingga jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kualitatif, adapun yang dimaksud dengan deskriptif yaitu suatu penelitian sekedar untuk menggambarkan suatu variabel yang berkenaan dengan masalah yang diteliti tanpa mempersoalkan hubungan antar variabel. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.³

2. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Spadrley dalam Sugiono, penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi dan sampel tetapi dinamakan *social situation-*

³Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Pendekatan dan Praktik*, (Bina Aksara: Jakarta, 2007), h.115

atau situasi. Situasi social tersebut dapat dinyatakan “objek/subjek penelitian yang ingin dipahami yang lebih mendalam apa yang terjadi di dalamnya.”⁴

Berdasarkan pemikiran Spradley tersebut di atas bahwa populasi dan sampel disebut dengan istilah subjek dan objek penelitian. Dengan demikian subjek penelitian adalah responden dan informan yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang diteliti, misalnya guru, siswa, orangtua, kepala sekolah. Sedangkan objek penelitian ini adalah masalah yang diteliti yaitu : “tingkat kreativitas anak di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat”.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik lapangan. Kemudian di dalam penelitian lapangan ini peneliti menggunakan metode interview, metode observasi dan metode dokumentasi, yaitu sebagai berikut:

a. Wawancara (Interview)

Teknik wawancara dalam teknik pengumpulan data dan informasi memudahkan peneliti untuk dapat menggali tidak saja apa yang diketahui dan dialami subjek, tetapi juga apa yang tersembunyi jauh didalam diri subjek penelitian. Kedua, apa yang ditanyakan kepada informan bisa

⁴Hamid pattilima, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2005) h. 297-298

mencakup hal-hal yang bersifat lintas waktu yang berkaitan dengan masa lampau, masa sekarang dan masa mendatang”.⁵

Tabel 3

**Lembar Pedoman Wawancara Meningkatkan
Kemampuan Kreativitas Anak**

NO	Langkah-Langkah dalam Penggunaan Media Proyek	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Mempersiapkan media pembelajaran atau bahan ajar yang akan disampaikan atau dilatih	✓	
2	Menjelaskan proyek yang di kerjakan	✓	
3	Mengatur Pembagian kelompok	✓	
4	Mendampingi anak melakukan atau mengerjakan proyek	✓	
5	Melakukan evaluasi kembali terhadap anak		✓

⁵*Op Cit*, Hamid Pattilima, Hlm 74-75

Tabel 4

**Kisi-Kisi Wawancara Dalam Meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini Di RA
Cendikia Al Madanai Ngambur Pesisir Barat TA 2017/2018**

No	Indikator	Sub Indikator	Item
1	Mempersiapkan media pembelajaran	Guru Mempersiapkan media pembelajaran atau bahan ajar yang akan disampaikan atau dilatih	1
2	Menjelaskan proyek yang di kerjakan	Guru Menjelaskan proyek yang di kerjakan anak sebelum kegiatan berlangsung	1
3	Mengatur Pembagian kelompok	Guru Mengatur Pembagian kelompok agar anak fokus dan tidak berpindah-pindah tempat	1
4	Mendampingi anak melakukan atau mengerjakan proyek	Guru mendampingi dan mengawasi saat anak melakukan atau mengerjakan proyek	1
5.	Melakukan evaluasi kembali terhadap anak	Guru melakukan evaluasi kembali terhadap anak sesudah melakukan kegiatan	1
		Jumlah	5

Menurut Sugiyono bahwa wawancara dapat dilakukan secara terstruktur, semi terstruktur, maupun tidak terstruktur di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Wawancara terstruktur

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang

akan diperoleh, oleh karena itu pengumpulan data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawaban pun telah disiapkan.

2. Wawancara semi terstruktur

Jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *in-dept interview* (wawancara secara mendalam) dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara ini nuntuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka dan lebih luas.

3. Wawancara tidak terstruktur

Wawancara tidak terstruktur adalah “wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya Pedoman wawancara hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanya.⁶

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa wawancara adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara berdialog atau tanya jawab dengan orang dapat memberikan keterangan.⁷ Oleh karena itu jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah “wawancara semi berstruktur Artinya peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lebih bebas dan leluasa,

⁶Sugiyono. *Memahami penelitian Kualitatif.*.(Bandung;Alfabeta.2008)Hlm 194-197

⁷*Ibid.*Sugiyono,Hlm 75

tanpa terikat oleh suatu susunan pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Adapun sasaran dari wawancara yang peneliti lakukan kepada 2 tenaga pendidik yang ada di RA CENDIKIA karena mereka dianggap yang paling mengetahui perkembangan anak khususnya dalam Kemampuan kreativitas dan dari hasil wawancara yang dilakukan didapatkan informasi bahwa di RA CENDIKIA ini masih sangat kurang dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak dan ternyata ada faktor dari internal seperti kurang optimalnya guru dalam menggunakan media yang ada.

b. Metode Observasi

Observasi adalah “pengamatan langsung terhadap fenomena-fenomena obyek yang diteliti secara obyektif dan hasilnya akan dicatat secara sistematis agar diperoleh gambaran yang lebih konkrit tentang kondisi di lapangan”.⁸

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung kearah penelitian.

⁸Koenjaraningrat, *Metode-metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, Cet. Ke 4,2003), h.136

Tabel 5

**Kisi-Kisi Observasi indikator meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini Di
RA Cendikia Al Madanai Ngambur Pesisir Barat TA 2017/2018**

	Indikator	Sub Indikator	Item
Kreativitas	1. Kemampuan anak untuk mengeluarkan ide baru	Dapat mengeluarkan sesuatu ide yang baru	1
	2. Gagasan atau produk baru	Dapat menyampaikan gagasan di depan kelas dengan menggunakan media yang ada	1
	3. Kombinasi baru berdasarkan data yang ada	Dapat menambahkan karya baru berdasarkan karya yang sudah ada.	1
	4. Menunjukkan sikap kemandirian	Memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi (menyusun kembali alat-alat permainan)	1
	Jumlah		4

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Adapun jenis metode observasi berdasarkan peranan yang dimainkan yaitu dikelompokkan menjadi dua bentuk sebagai berikut:

- 1) Observasi partisipanya itu peneliti adalah bagian dari keadaan alamiah, tempat dilakukannya observasi.

- 2) Observasi non partisipanya itu dalam observasi ini peranan tingkah laku peneliti dalam kegiatan-kegiatan yang berkenaan dengan kelompok yang diamati kurang di tuntutan.⁹

Adapun jenis observasi yang penulis lakukan adalah observasi non partisipanya itu penulis tidak tinggal di tempat penelitian, akan tetapi sekali-kali datang kewilayah penelitian dan mencatat gejala-gejala yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan diteliti yang tidak diperoleh melalui metode pokok untuk mendapatkan data sekunder guna mendukung data primer. Peneliti seperti penonton ia melakukan pendekatan obyektif, ia merasa seperti orang luar.

Metode ini digunakan untuk mengobservasi tentang cara mengembangkan kreativitas anak di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat.

c. Metode dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai apa yang belum diketahui/diperoleh dari metode yang sebelumnya sebagai acuan penelitian yang dilakukan seperti catatan, transkrip, buku, surat majalah, agenda, dan lain-lain yang dapat membantu penelitian ini. Hal ini sesuai dengan definisi metode itu sendiri. Sejumlah data yang tersedia adalah data verbal seperti dalam “surat-surat, catatan (jurnal), dan lain-lain. Kumpulan data verbal yang berbentuk tulisan-tulisan disebut dalam

⁹*Ibid*, h. 189

dokumentasi dalam arti sempit. Dokumentasi ini dalam arti luas meliputi dokumen-dokumen, artikel, photo, dan lain-lain.¹⁰

Dengan menggunakan metode ini, penulis bermaksud mengumpulkan data melalui catatan-catatan yang dimiliki dari pihak sekolah yang berkenaan dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) berbasis karakter, kondisi obyektif RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat. Seperti sejarah berdirinya, jumlah guru, jumlah peserta didik, sarana, prasarana, dan lain-lain.

4. Teknik Analisis Data

Menurut Nasution, analisis data adalah “proses menyusun, mengkategorikan data, mencari pola atau tema dengan maksud untuk memahami maknanya”. Dalam penelitian kualitatif ada banyak analisis data yang dapat digunakan. Namun demikian, semua analisis data penelitian kualitatif biasanya mendasarkan bahwa analisis data dilakukan sepanjang penelitian. Dengan kata lain, kegiatannya dilakukan bersamaan dengan proses pelaksanaan pengumpulan data”.¹¹

Menganalisis merupakan langkah yang sangat kritis sekali dalam penelitian dengan data yang dikumpulkan dalam penelitian. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Reduksi Data

¹⁰*Op cit*, h. 63

¹¹H.B.Sutopo, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Surakarta: Sebelas Maret University Press, 2002)h. 35-36

Reduksi data atau proses transformasi diartikan “sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, transformasi data yang muncul dari catatan-catatan di lapangan yang mencakup kegiatan mengikhtiarkan hasil pengumpulan data selengkap mungkin, dan memilah-milah kedalam konsep, kategori atau tema-tema tertentu”.¹²

Dalam kegiatan ini peneliti menajamkan analisis, menggolongkan atau mengkategorikan kedalam tiap permasalahan melalui uraian singkat, mengarahkan membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasikan data sehingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat dilarikan diverifikasi.

Pada tahap reduksi data, data yang dikumpulkan berupa observasi tentang kegiatan bermain balok dan *finger painting* observasi terhadap kemampuan berkreaitivitas dalam kegiatan bermain balok dan *finger painting* serta data interview mengenai bagaimana perkembangan kreativitas anak di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat. Data akan dipilah-pilah sesuai dengan konsep, kategori atau tema-tema tertentu yaitu mengenai perkembangan kretivitas anak.

¹²Imam Suprayogi, dan Tabrani, *Metedologi Penelitian Sosial Agama*, Remaja Rosda Karya, Bandung, 2003, h. 193

b. Display Data

Display data atau penyajian data adalah “kegiatan yang mencakup mengorganisasikan data-data dalam bentuk tertentu sehingga terlihat sosok secara utuh. Display data dapat berbentuk uraian naratif, bagan, hubungan antara kategori, diagram, alur dan lain sejenis atau bentuk-bentuk lain”.¹³

Yang paling digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Hal ini dalam mendisplaykan data mengenai pengembangan kreativitas anak melalui media balok dan *finger painting* kedalam urutan sehingga strukturnya dapat dipahami. Selanjutnya setelah dilakukan analisis mendalam.

c. Verifikasi (Penarikan Kesimpulan)

Verifikasi atau penarikan kesimpulan adalah usaha untuk mencari atau memahami makna atau arti, ketentuan, pola-pola, penjelasan, atau sebab akibat, atau penarikan kesimpulan, sebenarnya hanyalah sebagian dari suatu kegiatan dari konfigurasi yang utuh.

Dalam menarik kesimpulan akhir, penulis menggunakan metode berpikir induktif. Berpikir Induktif: “berangkat dari fakta-fakta yang khusus, peristiwa-peristiwa yang kongkrit, kemudian fakta-fakta dan

¹³Burhan Bugin, *Analisis Data Penelitian Kualitatif Pemahaman Filosofis Dan Metodologi Kearah Penguasaan Metode dan Aplikasi*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003, h.70

peristiwa-peristiwa yang khusus itu ditarik generalisasi-generalisasi yang bersifat umum”¹⁴.



¹⁴LexyJ.Moleong, *metode penelitian Kualitatif*, Remaja Rosda Karya, Cetakan Pertama, Jakarta, 2007, h.41

BAB IV

LAPORAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah berdirinya RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat

RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat berdiri sejak tahun 2010 dan berlokasi di kelurahan Negeri Ratu Ngambur pesisir Barat. Awal mula berdirinya RA Cendikia ini di latar belakang oleh kepedulian salah seseorang yang bernama bapak Asrori, S.Pd, yang ingin membantu pemerintah untuk membantu mensukseskan program pendidikan nasional khususnya program pendidikan untuk anak usia dini. Maka dengan diawali membentuk lembaga pendidikan yang di beri nama RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat.

2. Visi dan misi RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat

a. Visi

Membentuk anak yang beriman, cerdas, mandiri dan kreatif.

b. Misi

- Menanamkan pengetahuan dasar tentang Ketuhanan Yang Maha Esa
- Meningkatkan kualitas pelaksanaan kegiatan belajar mengajar
- Menanamkan rasa hormat dan berbakti kepada orangtua dan patuh kepada guru
- Menciptakan lingkungan RA Cendikia

3. Proses belajar dan pembelajaran

Waktu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat adalah sebagai berikut :

1. Hari Senin, Selasa, Rabu, Kamis dimulai pukul 07.30 s/d 10.00
2. Hari Jum'at dimulai pukul 07.30 s/d 09.30
3. Hari Sabtu dimulai pukul 07.30 s/d 10.00

4. Kondisi Guru RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat

Jumlah tenaga pengajar di RA Cendikia Almadani Pesisir Barat ada 5 Orang, secara terperinci dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 6
Kondisi Guru di RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat

No	Guru	Jumlah
1	Kepala Sekolah	1
2	Guru	3
	Jumlah	4

Sumber : Dokumen Sekolah RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat.

5. Keadaan Sarana dan Prasarana RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat.

RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat Memiliki Sarana dan Prasarana yang digunakan dalam Proses Belajar dan Mengajar seperti table berikut :

Tabel 7
Keadaan Sarana dan Prasarana di RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat

No	Jenis Barang	Jumlah	Keadaan	
			Baik	Kurang Baik
1	Ruang Kepala Sekolah	1	✓	
2	Ruang Guru	1	✓	
3	Ruang Kelas	2	✓	
4	Kamar Mandi	1	✓	
5	Area Bermain	1		✓
6	Papan Tulis	2	✓	

6. Jumlah Peserta Didik di Ra Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat

Peserta didik di RA Cendikia Almadani

Tabel 8
Jumlah Peserta Didik di RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah anak
A	9	11	20
B	2	13	15
Jumlah			35

Sumber : Kepala RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat

B. Analisis Data

Pada bab ini penulis akan membahas tentang pengolahan dan analisis data yang telah diperoleh melalui penelitian yang dilakukan, dengan menggunakan metode dan instrument yang penulis tentukan pada bab sebelumnya. Adapun data-

data tersebut penulis dapatkan melalui observasi dan wawancara sebagai metode pokok dalam pengumpulan data.

Penulis menggunakan dokumentasi sebagai metode yang mendukung untuk melengkapi data yang tidak penulis dapatkan melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dan kualitatif, yang mana hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah penulis lakukan. Penelitian ini dilakukan di RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat pada tanggal 5 November sampai dengan 5 Oktober 2017.

Kegiatan metode proyek melalui bermain balok dan *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat, ternyata menghasilkan kreativitas anak yang cukup baik. Untuk lebih jelasnya berikut penulis paparkan pembahasan dan analisis data sebagai langkah selanjutnya dalam penarikan kesimpulan, sebagai berikut :

Pengolahan analisis data yang diperoleh melalui penelitian yang dilakukan. Dimana data tersebut penulis dapatkan dari hasil wawancara dan observasi sebagai metode pokok dalam pengumpulan data, untuk mengambil suatu keputusan yang obyektif dan dapat berfungsi sebagai fakta.

Penelitian ini berawal dari observasi yang penulis lakukan di RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat untuk mengamati bagaimana tingkat kreativitas peserta didik di kelas B RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat.

Dalam menganalisis data, penulis menggunakan metode deskriptif, yang berarti metode ini mengambil kesimpulan hasil observasi kegiatan belajar mengajar

dan interview pada guru RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat. Setelah data terkumpul, maka dilanjutkan dengan induktif, yaitu menganalisis data yang bertitik tolak dari fakta-fakta yang bersifat khusus kemudian disimpulkan secara umum. Adapun hal yang penulis analisis adalah tingkat kreativitas anak usia dini melalui metode proyek dengan menggunakan media balok dan *finger painting*.

Berdasarkan hasil penelitian RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat dapat diuraikan bahwa penggunaan kegiatan metode proyek dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini sebagai berikut :

1. Mempersiapkan media pembelajaran yang akan disampaikan.

Sumber belajar merupakan sesuatu yang harus ada dalam setiap pembelajaran, oleh karena itu, sebelum pelaksanaan kegiatan, sumber belajar yang dibutuhkan harus disiapkan terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil observasi penulis dilapangan, tahap awal yang dilakukan guru adalah menyiapkan media pembelajaran atau bahan ajar yang akan disampaikan kepada anak. Seperti balok, cat air, air, kertas kosong, dll. Dalam tahap awal ini guru terlebih dahulu memberikan contoh gambar yang telah di *Finger painting* dan membuat satu contoh bangunan dari balok. Tujuannya agar anak tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Hal ini senada dengan hasil wawancara penulis kepada salah seorang guru di kelas B RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat, yang bernama Khotimah, S.Pd, bahwasanya kegiatan awal ini guru terlebih dahulu

menetapkan dan menyediakan bahan ajar yang akan di gunakan agar guru lebih siap dalam memberikan materi pada saat pembelajaran.¹

2. Menjelaskan proyek yang di kerjakan

Sebelum anak-anak mengerjakan proyek yang telah ditetapkan, guru harus menjelaskan secara rinci rencana proyek yang akan digarap. Hal ini penting dilakukan agar pada saat anak mengerjakan proyek, anak lebih mengerti prosedur kerja yang akan dilakukan.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah satu guru di kelas B RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat yang bernama Hera Wati, bahwasanya pada tahap ini guru mengajarkan cara bermain balok, bahaya balok, nama-nama balok, bentuk geometri, serta bercakap-cakap tentang balok agar anak tanggap mengenai media balok. Membuat beberapa contoh bangunan atau alat transportasi menggunakan balok. Begitu juga dengan *finger painting* guru memperlihatkan 1 buah gambar yang telah di *finger painting*, memperkenalkan kana lat dan bahan, serta menyebutkan warna.²

3. Mengatur Pembagian kelompok

Membagi anak ke dalam beberapa kelompok kerja sesuai dengan jenis pekerjaan yang ada dalam proyek, sangat mempengaruhi kelancaran pengerjaan proyek. Pengelompokan anak juga harus memperhatikan kepribadian masing-masing anak, dalam artian kelompok siswa sejenis dalam satu kelompok.

¹ Hasil Wawancara Ibu Khotimah, Tanggal 6 Oktober 2017

² Hasil Wawancara Ibu Hera Wati, Tanggal 6 Oktober 2017

Dengan demikian mereka dapat saling bekerja sama. Kerja sama antar kelompok sangat penting artinya dalam pembelajaran proyek. Pembelajaran dengan strategi proyek ini pada dasarnya bertujuan untuk memupuk rasa kerja sama anak.

Berdasarkan hasil wawancara penulis kepada salah seorang guru di kelas B RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat, yang bernama Khotimah, S.Pd, Pada tahap ini guru membagi anak-anak menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 5 orang perkelompok, tujuannya agar anak fokus, tidak berpindah-pindah tempat, dan bisa menyesuaikan diri dalam melakukan kegiatan bersama kelompoknya, melatih agar anak mau berbagi dengan temannya.³

4. Mengerjakan proyek

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah satu guru di kelas B RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat yang bernama Hera Wati, bahwasanya pada tahap ini, setelah semua langkah-langkah selesai dikerjakan, barulah anak memulai mengerjakan proyek sesuai dengan tugasnya masing-masing. Selama anak mengerjakan proyek guru harus mengawasi dan memberikan bimbingan pada semua anak. Jika sekiranya ada hal-hal yang kurang dalam pekerjaan anak, guru dapat memberi arahan atas kesalahan

³ Hasil Wawancara Ibu Khotimah, Tanggal 6 Oktober 2017

maupun kekurangan pekerjaan anak sehingga anak dapat mengerjakannya dengan benar.⁴

Berdasarkan hasil wawancara yang diutarakan oleh Ibu Khotimah, guru telah menyediakan semua bahan yang diperlukan untuk kegiatan *finger painting*, maka guru menjelaskan cara melakukan tugas masing-masing kelompok. Setelah semua dijelaskan guru mempersilahkan setiap kelompok untuk menempati tempat yang telah disediakan dan mengerjakan tugas yang akan dikerjakan. Guru tidak serta merta melepaskan anak-anak mengerjakan tugas sendiri setelah guru menjelaskan, tetapi guru tetap memberi arahan dan bimbingan kepada anak-anak yang belum paham. Sehingga tugas yang diberikan dapat diselesaikan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak-anak. Hal ini dimaksudkan agar anak mengembangkan ide kreatifitasnya tanpa harus dibatasi oleh guru. Terkadang anak-anak yang sebenarnya sudah mampu menyelesaikannya, namun mereka kurang mempunyai rasa percaya diri untuk memperlihatkan kanya kepada orang lain. Disaat inilah guru dapat memberikan bimbingan untuk membangkitkan rasa percaya diri mereka.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis mengenai data penggunaan metode proyek dalam kegiatan dengan menggunakan media balok dan *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di kelas B RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat maka penulis menyajikan data sebagai berikut.

⁴ Hasil Wawancara Ibu Hera Wati, Tanggal 6 Oktober 2017

Tabel 9

Observasi Pra Penelitian Kemampuan Kreativitas Anak Didik di kelas B usia 5-6 RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat

No	Nama Anak Didik	Indikator					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Anin	BB	MB	BB	BB	MB	BB
2	April	MB	BB	MB	BB	BB	MB
3	Arma	BB	BB	MB	BB	BB	BB
4	Aya	BSH	MB	BSH	MB	BB	BSH
5	Diah	MB	BB	MB	BB	MB	BB
6	Firoh	BB	BB	BB	BB	MB	BB
7	Ida	BSH	MB	BSH	BS	MB	BSH
8	Indah	BB	MB	BB	BB	BB	BB
9	Kia	MB	BB	MB	BB	BB	BB
10	Oim	BB	BB	MB	BB	MB	BB
11	Putri	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH
12	Qonita	MB	MB	BB	BSB	BB	MB
13	Septi	MB	BSB	BB	MB	MB	MB
14	Sifa	MB	BB	BSB	BB	BB	BB
15	Zahwa	BSB	MB	BSB	MB	MB	MB

Sumber : hasil observasi pra penelitian di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat.

Keterangan indikator pencapaian kreativitas :

1. Kemampuan anak untuk mengeluarkan ide baru
2. Gagasan atau produk baru
3. Kombinasi baru berdasarkan data yang ada
4. Menunjukkan sikap kemandirian

Sumber : Teori Guilford

BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Sumber : Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD, Jakarta Direktorat Pembinaan PAUD, 2015.

Berdasarkan tabel data awal hasil prasurvey diatas menunjukkan bahwa guru di RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat, masih terlihat jarang dalam

menggunakan media balok dan *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Sehingga perkembangan kreativitas anak melalui bermain balok dan *finger painting* di RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat, belum berkembang secara optimal.

Pada penelitian ini penulis mengambil salah satu kelas sebagai sampel yaitu kelas B yang berjumlah 15 peserta didik. Pengumpulan data dalam menganalisis tingkat kreativitas anak usia dini ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi di RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat. Disini peneliti mengamati proses belajar mengajar yang terjadi di kelas B RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat.

Di hari pertama peneliti mengamati anak di kelas B RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat masih banyak kreativitas anak yang belum berkembang, anak-anak cenderung sibuk dengan kegiatan masing-masing, malas, dan sebagian mengeluh capek.

Di hari kedua peneliti mengamati ada beberapa anak yang kemampuan kreativitasnya dengan kegiatan bermain balok dan *finger painting* mulai meningkat, di hari berikutnya ada beberapa anak yang mulai meningkat serta banyak yang berkembang sesuai harapan, dan dihari berikutnya pun sudah banyak anak yang mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, bahkan berkembang sangat baik.

Setelah melakukan upaya yang maksimal dari kedua guru di kelas B, dengan berdasarkan langkah-langkah serta indikator pencapaian yang sesuai dengan tingkat kreativitas anak usia dini, maka penulis mendapati hasil observasi data akhir sebagai berikut :

Tabel 10

Observasi Akhir Kemampuan Kreativitas Anak Didik kelas B usia 5-6 di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat

No	Nama Anak Didik	Indikator					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Anin	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
2	April	BSH	BSH	MB	BSB	BSH	BSH
3	Arma	MB	BB	MB	BSH	BSH	MB
4	Aya	BSB	BSB	BSB	MB	BSB	BSB
5	Diah	BSH	MB	MB	BSB	MB	MB
6	Firoh	BSB	BSH	BSB	BSH	MB	BSH
7	Ida	BSB	BSB	BSB	BSH	MB	BSB
8	Indah	BSH	BSH	MB	MB	BSH	MB
9	Kia	BSH	BSH	BSH	BSB	MB	BSH
10	Oim	BSB	BSB	BSB	BSB	MB	BSB
11	Putri	BSB	BSB	BSB	BSB	MB	BSB
12	Qonita	BSB	BSH	BSB	BSH	MB	BSH
13	Septi	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH
14	Sifa	BSB	BSB	BSH	BSB	MB	BSH
15	Zahwa	BSB	BSH	BSB	MB	MB	MB

Sumber : hasil observasi penelitian di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat.

Keterangan indikator pencapaian kreativitas :

1. Kemampuan anak untuk mengeluarkan ide baru
2. Gagasan atau produk baru
3. Kombinasi baru berdasarkan data yang ada
4. Idealis dalam berkarya tidak sama dengan hasil teman-teman nya
5. Menunjukkan sikap kemandirian

Sumber : Pengembangan dari Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun.

BB	: Belum Berkembang
MB	: Mulai Berkembang
BSH	: Berkembang Sesuai Harapan
BSB	: Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi, maka hasil akhir pengembangan kreativitas anak usia dini menggunakan metode proyek melalui media balok dan media proyek di RA Cendikia Alamadani Ngambur Pesisir Barat, sebagai Berikut :

1. Perkembangan awal Kreativitas Ananda Anin ini belum berklembang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada ananda yang ditandai dengan tingkat awal pencapaian indikator kreativitas nya kurang semangat.

Hasil wawancara yang diutarakan oleh ibu khotimah, S.Pd bahwa ananda anin kurang bersemangat melakukan kegiatan *finger Painting* dikarenakan ananda anin memiliki sifat yang agk malas sehinga sulit bagi anan anin untuk meneysuaikan dengan lingkungan termasuk ketika melakukan kegiatan *finger painting*.⁵

Pada tahap ini guru selalu memberikan semangat dengan terus mengajak ananda anin untuk berkemauan untuk mengerjakan *finger painting*, sehingga Tingkat Akhir Peencapaian Kreativitas ananda anin mampu berkembang sesuai harapan. Ditandai dengan dengan besarnya semangat ananda saat bersemangat saat melakukan kegiatan *finger painting*, jari nya dengan lincah menjeplak ke

⁵ Hasil wawancara Ibu Khotimah, Tanggal 2 November 2017

kertas yang telah disediakan dan ketika bermain balok ananda anin dengan cepat membuat bentuk rumah.

2. Perkembangan kreativitas ananda April ini mulai berkembang. berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada ananda yang ditandai dengan tingkat awal pencapaian indikatornya perkembangan kreativitas nya mulai baik. Pada tahap awal ini, ananda sudah mulai mampu menggambar bebas dan mewarnai, juga menyusun balok meskipun bentuk nya belum sesuai.

Hasil wawancara dengan Ibu Hera bahwa ananda april mampu menyesuaikan diri dengan teman-teman sekitar maupun dengan guru sehingga ananda dengan mudah memahami pembelajaran yang diberikan guru.⁶

Ananda diberikan latihan, ternyata didapati bahwa ananda april selalu antusias dalam mengikuti kegiatan sehingga pada tingkat pencapaian perkembangan kreativitas akhir ananda berkembang sesuai harapan. Karena kerna keaktifan dan antusias nya dalam bermain balok dan *finger painting*.

3. Perkembangan kreativitas ananda Arma ini mulai berkembang. pada awalnya belum berkembang dilihat dari pencapaian indikator kreativitasnya, setelah diobservasi sedah mulai berkembang dilihat dari kepandaian nya menyusun balok bentuk rumah dan menjeplakkan warna pada kegiatan *finger painting*.
4. Perkembangan kreativitas ananda Aya ini berkembang sangat baik. Pada awalnya masih kurang berkembang namun setelah diobservasi membuahkan hasil yang baik ananda Aya berkembang sangat baik. Terlihat ketika kegiatan

⁶ Hasil wawancara Ibu Hera, Tanggal 2 November 2017

finger painting ananda dengan cepat menggambar dengan menjeplakkan jari-jari nya pada kertas kosong, dan ketika bermain balok ananda membuat istana.

5. Perkembangan kreativitas ananda Diah mulai berkembang. Pada awalnya belum berkembang dilihat dari pencapaian indikator kreativitasnya, setelah diobservasi perkembangan kreativitasnya mulai berkembang dalam bermain balok ananda sudah pandai bermain sesuai dengan perintah guru tetapi belum mampu mengungkapkan ide baru sesuai imajinasinya.
6. Perkembangan kreativitas ananda Firoh berkembang sesuai harapan. Pada awalnya belum berkembang dilihat dari pencapaian indikator kreativitasnya, setelah diobservasi pengembangan kreativitas berkembang sesuai harapan karena pada setiap indikator ananda Firoh dapat melakukannya dengan baik.
7. Perkembangan kreativitas ananda Ida berkembang sangat baik. Pada awalnya kurang berkembang dilihat dari pencapaian indikator kreativitasnya, setelah diobservasi pengembangan kreativitas berkembang sangat baik terlihat dari pandainya membuat berbagai bentuk bangunan dari balok dan mengeluarkan gagasan baru.
8. Perkembangan kreativitas ananda Indah ini mulai berkembang. pada awalnya kurang berkembang dilihat dari indikator pencapaiannya karena ananda Indah cenderung sangat pemalu. Namun berkat bimbingan dan motivasi yang terus dilakukan guru Alhamdulillah ananda Indah sudah mulai berkembang. terlihat dari perkembangan yang baik pada indikator 1 dan 3.

9. Perkembangan kreativitas ananda Kia ini berkembang sesuai harapan. Pada awalnya belum berkembang dilihat dari indikator pencapaian kreativitasnya, setelah di observasi Alhamdulillah ditandai dengan besarnya semangat ananda saat bersemangat saat melakukan kegiatan *finger painting*, jari nya dengan lincah menjeplak ke kertas yang telah disediakan dan ketika bermain balok ananda kia dengan cepat membuat bentuk istana.
10. Perkembangan kreativitas ananda Oim ini berkembang sangat baik. Terlihat ketika ananda Oim melakukan bermain balok membuat bentuk istana dengan berbagai variasi serta menceritakan bentuk yang telah dibuat. Kemudian ketika melakukan *finger painting*, Oim membuat gambar pemandangan lalu memberi warna dengan berbagai variasi.
11. Perkembangan kreativitas ananda Putri ini berkembang sesuai baik. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada ananda ditandai dengan besarnya semangat ananda saat bersemangat saat melakukan kegiatan *finger painting*, jari nya dengan lincah menjeplak ke kertas yang telah disediakan dan ketika bermain balok ananda anin dengan cepat membuat bentuk rumah.
12. Perkembangan kreativitas ananda Qonita ini berkembang sesuai harapan. Karena setelah di observasi melalui kegiatan bermain balok dan *finger painting* dilihat dari indikator pencapaiannya berkembang sesuai harapan karna keaktifan dan antusias nya dalam bermain balok dan *finger painting* dan terlihat pengembangan yang baik pada semua indikatornya.

13. Perkembangan kreativitas ananda Septi berkembang sesuai harapan. Pada awalnya belum berkembang dilihat dari pencapaian indikator kreativitasnya, setelah diobservasi pengembangan kreativitas berkembang sesuai harapan karena pada setiap indikator ananda Septi dapat melakukannya dengan baik.
14. Perkembangan kreativitas ananda Sifa berkembang sesuai harapan. Pada awalnya belum berkembang dilihat dari pencapaian indikator kreativitasnya, setelah diobservasi pengembangan kreativitas berkembang sesuai harapan karena pada setiap indikator ananda Sifa dapat melakukannya dengan baik.
15. Perkembangan kreativitas ananda Zahwa ini mulai berkembang. pada awalnya kurang berkembang dilihat dari indikator pencapaiannya karena ananda Zahwa cenderung sangat pendiam. Namun berkat bimbingan dan motivasi yang terus dilakukan guru Alhamdulillah ananda Indah sudah mulai berkembang. terlihat dari perkembangan yang baik pada indikator 1 dan 3.

Berdasarkan kesimpulan diatas, bahwa guru berperan aktif dalam setiap perkembangan anak usia dini khususnya dalam kegiatan proyek bermain balok dan *finger painting*, bahwa guru harus selalu menyiapkan bahan ajar yang akan diberikan kepada anak, mengatur pembagian kelompok anak sesuai dengan jumlah anak, memberikan materi atau contoh permainan serta melakukan evaluasi.

Dengan diterapkannya langkah-langkah dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini menggunakan metode proyek melalui bermain balok dan *finger*

painting di kelas B Rudhathul Athfal Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat, telah menunjukkan hasil yang optimal.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi penulis diatas, dapat disimpulkan bahwa guru telah mengajarkan kegiatan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui menjejarkan interaksi yang baik kepada anak dengan cara terlebih dulu mengarah kan anak tentang apa yang akan dilakukan sebelum memulai kegiatan, dengan mencontohkan terlebih dulu cara bermain balok membuat bangunan dan alat transportasi, begitupun dengan kegiatan *finger painting* guru memberi contoh cara menjeplakkan cat air pada gambar.

RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat, tidak semata-mata mengajarkan anak atau proses belajar anak itu hanya dengan mewarnai gambar yang ada dengan krayon, dan bermain balok seadanya, akan tetapi upaya guru-guru di RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat, guru membuat variasi cara mengajar untuk anak tidak jenuh, maka mereka mengantisipasi dengan diselingi cara melakukan bermain balok dan *finger painting*.

Dapat penulis uraikan bahwa perkembangan kreativitas anak ini ditandai dengan meningkatnya pemahaman anak dalam proses metode proyek dengan bermain balok dan *finger painting*. Materi-materi yang diberikan dalam latihan ini didasarkan pada panduan observasi yang peneliti buat.

Selain dari pada itu penulis melihat adanya semangat peserta didik dalam melakukan kegiatan bermain balok dan *finger painting*, dilihat dari minat peserta didik dalam bermain sangat antusias. Terlihat sebagian besar peserta didik sudah mulai mau mengikuti arahan guru, kreatif, mau menambahkan bentuk lain saat bermain membuat bentuk rumah, istana, hingga alat transportasi seperti kereta mobil, robot dan kapal, memberi warna yang berbeda saat bermain *finger painting*, dan mulai bisa berkomunikasi dengan sesama teman.

Dari yang penulis amati peserta didik pada kelas B di RA Cendikia sebagian besar telah memahami balok dan *finger painting*, terlihat observasi penulis yang mengacu pada pedoman observasi yang dibuat oleh penulis seperti anak mampu mengeluarkan ide baru yaitu anak dapat membuat bentuk rumah tanpa meniru karya temannya, dan dapat berimajinasi membuat sebuah karya sendiri dengan menggambar bebas dan mewarnai dengan *finger painting*, selain itu peserta didik sebagian besar dapat menciptakan karya baru seperti membuat kereta api dan robot. Selain itu yang penulis lihat adalah sebagian besar peserta didik mulai senang berimajinasi, mau mencoba mengerjakan tugas yang diberikan guru, dan dapat memadukan berbagai bentuk karya nya dari balok dan *finger painting*. Peserta didik juga sebagian besar telah peka terhadap apa yang dilihat dan dialaminya seperti halnya mereka dapat membuat mobil, istana dan kapal, dll. Sebagian peserta didik juga terlihat tidak meniru hasil karya temannya, walaupun masih ada beberapa yang masih meniru hasil karya temannya. Dari pembahasan diatas seperti itulah pengembangan kreativitas anak melalui bermain konstruktif

balok dan *finger painting* di kelas B RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat.

Oleh sebab itu dapat di simpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode proyek dengan bermain balok dan *finger painting* dapat memberikan pengaruh baik terhadap pengembangan kreativitas anak sehingga semakin senang anak dalam bermain semakin baik pula pengembangan kreativitas nya.

Berdasarkan hasil wawancara bahwa dalam proses pembelajaran yang pertama kali disiapkan adalah bahan pembelajaran misalnya balok dan cat air sebagai alat unjuk kerja anak. Untuk lebih memudahkan pembelajaran ini lebih lanjut guru menjelaskan pembelajaran dengan cara praktek langsung, artinya dilakukan anak dnegan didampingi oleh guru untuk mengarahkannya. Guru member arahan kepada anak agar mendapat hasil yang baik. Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan adanya manfaat dan fungsi yang baik. Hal ini menurut guru kelompok B manfaat tersebut meliputi : manfaat yang akan didapat dalam bermain mengacu pada hasil wawancara berdasarkan para ahli.

Berdasarkan uraian diatas, sehingga pada akhir bab ini penulis akan memberikan sebuah kesimpulan yang menurut penulis ada relevansinya dengan teori-teori sebelumnya, juga subtansinya merupakan jawaban dari rumusan masalah. Pengembangan kreativitas anak di kelas B RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat menunjukkan hasil pengembangan yang baik, hal ini terbukti dari keseluruhan peserta didik yang mampu mengikiti berbagai kegiatan

tersebut adalah 100% (15 orang). Selain itu terlihat dari semangat, minat, dan antusias peserta didik dalam melakukan kegiatan metode proyek melalui bermain balok dan *finger painting*.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Bedasarkan hasil analisis dan pembahasan sebelumnya, maka dapat penulis simpulkan bahwa tingkat kreativitas anak usia dini di RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat sudah baik. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak dapat ditingkatkan dengan metode proyek melalui kegiatan bermain balok dan *finger painting*.

Dilihat dari adanya semangat dan antusias peserta didik dalam melakukan kegiatan metode proyek melalui bermain balok dan *finger painting*. Memang tidak semua peserta didik mempunyai semangat dan minat yang sama, tetapi sebagian besar mereka sudah pandai bermain balok dan *finger painting*. Dilihat dari kekreatifan anak dalam membuat sebuah karya dari kepingan balok membuat bentuk rumah, robot, hingga alat transportasi seperti kereta dan mobil, juga ketika melakukan *finger painting* anak-anak tidak lagi ragu dalam mewarnai serta menambahkan bentuk-bentuk lain pada gambar. Selain daripada itu sebagian anak dapat melakukan kegiatan bermain dengan tidak meniru hasil karya temannya sendiri dan dapat mengikuti instruksi dari guru.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Pihak Sekolah

Kegiatan bermain dengan media proyek melalui Balok dan *finger painting* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan kreativitas anak terutama dalam mengembangkan imainasi anak. Sehingga menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan dan bermakna bagi anak.

2. Guru hendaknya lebih menginfestasikan pembelajaran melalui kegiatan yang menyenangkan

C. Penutup

Alhamdulillahirobbil' alamin segala puji hanya milik Allah SWT, karena berkat kasih sayang serta rahmat Nya lah sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat intuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- Amadhi dan Sukardi. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka. 2010.
- Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana, 2011.
- Arif. S. Sadiman dkk. *Media Pembelajaran, Pengertian, Pemahaman, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2011.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2011.
- Candra. *Sentra Balok*. (Materi Work Shop Guru PAUD). Jakarta : Pusat Program Pembangunan Anak Indonesia, 2008.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*, 2003.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Diponegoro : Bandung, 2005.
- Elda Deswika. Penggunaan Metode Proyek Terhadap Sikap Kooperatif Anak Usia Dini PAUD Al-Ikhlas Padang Manis Pesawaran Tahun Pelajaran 2014-2015. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. (Diss FKIP UNILA), 2016.
- Kemendiknas. *Acuan Penyusunan Kurikulum PAUD*. Jakarta : Depdiknas, 2010.
- Kemendiknas. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Bina Insan Mulia, 2010.
- Kurniati, dkk. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2010
- Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 2014.
- Made Vena. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Montolalu. Dkk. *Bermain Permainan Anak*. Jakarta : UT, 2009.
- Muhammad Asrori. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima, 2008.
- Mulyasa. *Menjadi Guru Profesional : Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2008.

- Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta, 2014.
- Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di TamanK Kanak-Kanak*. Jakarta : Rineka Cipta, 2004.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2005.
- Oemar Hamalik. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara, 2009.
- R. Ibrahim. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta, 2003.
- Rachmawati, Yeni dan Kurniawati, Euis. *strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Rusman. *Manajemen Kurikulum*. Bandung: SPS UPI, 2008.
- Studens, Zain. Ac/2013/04/08. *Permainan dan Kreativitas Anak Usia Dini*
- Suratno. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan, 2005.
- Suryadi. *Psikologi Belajar PAUD*. Jakarta : Pedagogia, 2010.
- Wina Sanjaya. *strategi pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2008.
- Widagda Pringga Swarna. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta : Adi Cita, 2002.
- Yeni Rachmawati. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta : Kencana, 2010.
- Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : PT, 2010.
- Saiful Bahri Djamarah dan Aswa Zanin. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta. 2003
- Soegeng Santoso. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan. 2002
- Sukardi. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2010.

Tanti Dewi Anita. Pengaruh Penggunaan Metode Proyek Terhadap Pengembangan kreativitas dalam Menyelesaikan Masalah Pada Anak Usia Dini kelompok B di PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong, Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. (Diss FKIP UNILA). 2016

Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group. 2011



Lampiran 1

**Kisi-Kisi Observasi indikator meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini Di
RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat TA 2017/2018**

	Indikator	Sub Indikator	Item
Kreativitas	1. Kemampuan anak untuk mengeluarkan ide baru	Dapat mengeluarkan sesuatu ide yang baru	1
	2. Gagasan atau produk baru	Dapat menyampaikan gagasan di depan kelas dengan menggunakan media yang ada	1
	3. Kombinasi baru berdasarkan data yang ada	Dapat menambahkan karya baru berdasarkan karya yang sudah ada.	2
	4. Menunjukkan sikap kemandirian	Memiliki rasa tanggungjawab yang tinggi (menyusun kembali alat-alat permainan)	1
		Jumlah	5

Lampiran 2

**Pedoman Observasi meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini Di RA Cendikia
Al Madani Ngambur Pesisir Barat TA 2017/2018**

No	Item	Keterangan				ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak Mampu mengespresikan imajinasinya dengan seni					
2	Anak dapat mengubah bentuk yang sudah ada menjadi bentuk lain.					
3	Anak Dapat berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya					
4	Anak dapat menambahkan bentuk baru pada karya yang dibuat, menggunakan media yang ada.					
5	Anak mampu menjaga dan merawat alat permainan yang dimainkan					

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Lampiran 3

**Hasil Observasi Akhir dalam Meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini
Di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat TA 2017/2018**

No	Nama Anak	Indikator	Keterangan			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Anin	1. Anak Mampu mengespresikan imajinasinya dengan seni			✓	
		2. Anak dapat mengubah bentuk yang sudah ada menjadi bentuk lain.				✓
		3. Anak Dapat berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya				✓
		4. Anak dapat menambahkan bentuk baru pada karya yang dibuat, menggunakan media yang ada.				✓
		5. Anak mampu menjaga dan merawat alat permainan yang dimainkan				✓
2	April	1. Anak Mampu mengespresikan imajinasinya dengan seni			✓	
		2. Anak dapat mengubah bentuk yang sudah ada menjadi bentuk lain.			✓	
		3. Anak Dapat berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya		✓		
		4. Anak dapat menambahkan bentuk baru pada karya yang dibuat, menggunakan media yang ada.				✓
		5. Anak mampu menjaga dan merawat alat permainan yang dimainkan			✓	
3	Arma	1. Anak Mampu mengespresikan imajinasinya dengan seni		✓		

		2. Anak dapat mengubah bentuk yang sudah ada menjadi bentuk lain.	✓			
		3. Anak Dapat berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya		✓		
		4. Anak dapat menambahkan bentuk baru pada karya yang dibuat, menggunakan media yang ada.			✓	
		5. Anak mampu menjaga dan merawat alat permainan yang dimainkan			✓	
4	Aya	1. Mampu mengespresikan imajinasinya dengan seni				✓
		2. Anak dapat mengubah bentuk yang sudah ada menjadi bentuk lain.				✓
		3. Anak Dapat berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya				✓
		4. Anak dapat menambahkan bentuk baru pada karya yang dibuat, menggunakan media yang ada.		✓		
		5. Anak mampu menjaga dan merawat alat permainan yang dimainkan			✓	
5	Diah	1. Mampu mengespresikan imajinasinya dengan seni Gagasan atau produk baru		✓	✓	
		2. Anak dapat mengubah bentuk yang sudah ada menjadi bentuk lain.		✓		✓
		3. Anak Dapat berkarya tidak sama dengan hasil teman-				

		<p>teman nya</p> <p>4. Anak dapat menambahkan bentuk baru pada karya yang dibuat, menggunakan media yang ada.</p> <p>5. Anak mampu menjaga dan merawat alat permainan yang dimainkan</p>			✓	
6	Firoh	<p>1. Mampu mengespresikan imajinasinya dengan seni Gagasan atau produk baru</p> <p>2. Anak dapat mengubah bentuk yang sudah ada menjadi bentuk lain.</p> <p>3. Anak Dapat berkarya tidak sama dengan hasil teman-teman nya</p> <p>4. Anak dapat menambahkan bentuk baru pada karya yang dibuat, menggunakan media yang ada.</p> <p>5. Anak mampu menjaga dan merawat alat permainan yang dimainkan</p>			✓	✓
7	Ida	<p>1. Mampu mengespresikan imajinasinya dengan seni Gagasan atau produk baru</p> <p>2. Anak dapat mengubah bentuk yang sudah ada menjadi bentuk lain.</p> <p>3. Anak Dapat berkarya tidak sama dengan hasil teman-teman nya</p> <p>4. Anak dapat menambahkan bentuk baru pada karya yang dibuat, menggunakan media yang ada.</p>			✓	✓

		5. Anak mampu menjaga dan merawat alat permainan yang dimainkan				
8	Indah	<p>1. Mampu mengespresikan imajinasinya dengan seni Gagasan atau produk baru</p> <p>2. Anak dapat mengubah bentuk yang sudah ada menjadi bentuk lain.</p> <p>3. Anak Dapat berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya</p> <p>4. Anak dapat menambahkan bentuk baru pada karya yang dibuat, menggunakan media yang ada.</p> <p>5. Anak mampu menjaga dan merawat alat permainan yang dimainkan</p>			✓	✓
9	Kia	<p>1. Mampu mengespresikan imajinasinya dengan seni Gagasan atau produk baru</p> <p>2. Anak dapat mengubah bentuk yang sudah ada menjadi bentuk lain.</p> <p>3. Anak Dapat berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya</p> <p>4. Anak dapat menambahkan bentuk baru pada karya yang dibuat, menggunakan media yang ada.</p> <p>5. Anak mampu menjaga dan merawat alat permainan yang dimainkan</p>			✓	✓

10	Oim	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengespresikan imajinasinya dengan seni Gagasan atau produk baru 2. Anak dapat mengubah bentuk yang sudah ada menjadi bentuk lain. 3. Anak Dapat berkarya tidak sama dengan hasil teman-teman nya 4. Anak dapat menambahkan bentuk baru pada karya yang dibuat, menggunakan media yang ada. 5. Anak mampu menjaga dan merawat alat permainan yang dimainkan 				<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ ✓ ✓
11	Putri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengespresikan imajinasinya dengan seni Gagasan atau produk baru 2. Anak dapat mengubah bentuk yang sudah ada menjadi bentuk lain. 3. Anak Dapat berkarya tidak sama dengan hasil teman-teman nya 4. Anak dapat menambahkan bentuk baru pada karya yang dibuat, menggunakan media yang ada. 5. Anak mampu menjaga dan merawat alat permainan yang dimainkan 				<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ ✓ ✓
12	Qonita	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengespresikan imajinasinya dengan seni Gagasan atau produk baru 2. Anak dapat mengubah bentuk yang sudah ada menjadi 			✓	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓

		<p>bentuk lain.</p> <p>3. Anak Dapat berkarya tidak sama dengan hasil teman-teman nya</p> <p>4. Anak dapat menambahkan bentuk baru pada karya yang dibuat, menggunakan media yang ada.</p> <p>5. Anak mampu menjaga dan merawat alat permainan yang dimainkan</p>			✓	
13	Septi	<p>1. Mampu mengespresikan imajinasinya dengan seni Gagasan atau produk baru</p> <p>2. Anak dapat mengubah bentuk yang sudah ada menjadi bentuk lain.</p> <p>3. Anak Dapat berkarya tidak sama dengan hasil teman-teman nya</p> <p>4. Anak dapat menambahkan bentuk baru pada karya yang dibuat, menggunakan media yang ada.</p> <p>5. Anak mampu menjaga dan merawat alat permainan yang dimainkan</p>			✓	✓
14	Sifa	<p>1. Mampu mengespresikan imajinasinya dengan seni Gagasan atau produk baru</p> <p>2. Anak dapat mengubah bentuk yang sudah ada menjadi bentuk lain.</p> <p>3. Anak Dapat berkarya tidak sama dengan hasil teman-teman nya</p> <p>4. Anak dapat menambahkan</p>			✓	✓

		<p>bentuk baru pada karya yang dibuat, menggunakan media yang ada.</p> <p>5. Anak mampu menjaga dan merawat alat permainan yang dimainkan</p>				
15		<p>1. Mampu mengespresikan imajinasinya dengan seni Gagasan atau produk baru</p> <p>2. Anak dapat mengubah bentuk yang sudah ada menjadi bentuk lain.</p> <p>3. Anak Dapat berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya</p> <p>4. Anak dapat menambahkan bentuk baru pada karya yang dibuat, menggunakan media yang ada.</p> <p>5. Anak mampu menjaga dan merawat alat permainan yang dimainkan</p>			<p>✓</p> <p>✓</p>	<p>✓</p> <p>✓</p>

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Lampiran 4

**Lembar Pedoman Wawancara Upaya Guru Meningkatkan
Kemampuan Kreativitas Anak**

Nama Guru : Khotimah, S.Pd
Tanggal Observasi : 6 Oktober 2017

NO	Langkah-Langkah dalam Penggunaan Media Proyek	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Mempersiapkan media pembelajaran atau bahan ajar yang akan disampaikan atau dilatih	✓	
2	Menjelaskan proyek yang di kerjakan	✓	
3	Mengatur Pembagian kelompok	✓	
4	Mendampingi anak melakukan atau mengerjakan proyek	✓	
5	Melakukan evaluasi kembali terhadap anak	✓	



Lampiran 5

Kisi-Kisi Wawancara Dalam Meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini Di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat TA 2017/2018

No	Indikator	Sub Indikator	Item
1	Mempersiapkan media pembelajaran	Guru Mempersiapkan media pembelajaran atau bahan ajar yang akan disampaikan atau dilatih	1
2	Menjelaskan proyek yang di kerjakan	Guru Menjelaskan proyek yang di kerjakan anak sebelum kegiatan berlangsung	1
3	Mengatur Pembagian kelompok	Guru Mengatur Pembagian kelompok agar anak fokus dan tidak berpindah-pindah tempat	1
4	Mendampingi anak melakukan atau mengerjakan proyek	Guru mendampingi dan mengawasi saat anak melakukan atau mengerjakan proyek	1
5.	Melakukan evaluasi kembali terhadap anak	Guru melakukan evaluasi kembali terhadap anak sesudah melakukan kegiatan	1
		Jumlah	5

Lembar Interview (Wawancara)

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Jabatan :

Hari/Tanggal :

B. PERTANYAAN

1. Apakah guru di RA Cendikia sebelum kegiatan pembelajaran atau kegiatan permainan guru harus menyiapkan media yang digunakan oleh anak ?
2. Apakah Guru terlebih dahulu Menjelaskan proyek yang di kerjakan anak sebelum kegiatan berlangsung ?
3. Apakah ibu Mengatur Pembagian kelompok saat anak akan melakukan kegiatan proyek ?
4. Apakah Guru mendampingi dan mengawasi saat anak melakukan atau mengerjakan proyek ?
5. Setelah ibu guru demonstrasi apakah, ibu guru mengevaluasi kembali kegiatan yang sudah dilakukan atau dikerjakan oleh anak

Lampiran 6

Hasil Wawancara Upaya Guru Dalam Meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini Di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat TA 2017/2018

1. Apakah guru di RA Cendikia sebelum kegiatan pembelajaran atau kegiatan permainan guru harus menyiapkan media yang digunakan oleh anak ?

Jawaban :

Iya karena sebelum melakukan kegiatan pembelajaran guru harus mempersiapkan terlebih dahulu semua media pembelajaran atau kegiatan bermain agar nanti kegiatan akan berjalan dengan lancar sehingga anak juga tertarik dalam melakukan kegiatan tersebut.

2. Apakah Guru terlebih dahulu Menjelaskan proyek yang di kerjakan anak sebelum kegiatan berlangsung ?

Jawaban :

Iya tentunya sebelum melakukan kegiatan bermain proyek, guru terlebih dahulu menjelaskan kepada anak-anak tujuan, dan langkah-langkah bermain. Tujuan nya agar saat anak melakukan kegiatan anak sudah memahami kegiatan yang akan mereka lakukan, sehingga anak bisa fokus saat melakukan kegiatan.

3. Apakah guru Mengatur Pembagian kelompok saat anak akan melakukan kegiatan proyek ?

Jawaban :

Iya, sebelum melakukan kegiatan guru selalu membagi kelompok anak-anak terlebih dahulu. Tujuannya agar anak-anak saat melakukan kegiatan berfokus pada apa yang tuguaskan kepada mereka sehingga mereka tidak mengganggu kelompok lain.

4. Apakah Guru mendampingi dan mengawasi saat anak melakukan atau mengerjakan proyek ?

Jawaban :

Iya, guru selalu mendampingi anak-anak saat anak melakukan kegiatan proyek, tujuannya agar guru terus melihat tahapan-tahapan anak dalam mengerjakan proyek, misalkan ada yang agak kurang pas guru mengarahkan kepada anak. Agar hasil yang dicapai anak bisa memuaskan.

5. Setelah ibu guru demontrasi apakah, ibu guru mengevaluasi kembali kegiatan yang sudah dilakukan atau dikerjakan oleh anak ?

Jawaban :

Iya agar anak memngingat kembali apa kegiatan hari ini dilakukan supaya nanti mereka pulang kerumah bisa menceritakan atau menerapkan yang mereka bisa .





Lampiran 7

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

TEMA : LINGKUNGAN KU
SUB TEMA : Lingkungan Sekolah
USIA : 5-6 Tahun
HARI/TANGGAL : Selasa, 10 Oktober 2017

INDIKATOR PEMBELAJARAN:

Nilai Agama dan Moral

- ❖ Terbiasa berperilaku sopan santun

Bahasa

- ❖ **Mengekspresikan Bahasa**
Mengerti 2 perintah yang diberikan
- ❖ **Keaksaraan**
Menukiskan nama sendiri

Kognitif

- ❖ **Belajar dan Pemecahan Masalah**
Guru Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif

Sosial Emosional

- ❖ **Kesadaran Diri**
Menunjukkan rasa empati
- ❖ **Rasa Tanggung jawab untuk diri sendiri dan Orang Lain**
Membereskan peralatan yang dipakai
- ❖ **Perilaku Proposional**
Antusias ketika melakukan kegiatan hari ini

Fisik Motorik

- ❖ **Motorik Kasar**
Melakukan kegiatan bermain balok dengan membentuk rumah dan istana
- ❖ **Kesehatan dan Perilaku Keselamatan**
Mencuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan makan

Seni

- ❖ **Mengeksplorasi dan Mengekspresikan Diri**
Menyanyi lagu lampung “PangliPandang”

- Materi Muatan Pembelajaran :
 - ❖ Berbaris di luar kelas

- ❖ Menjawab pertanyaan informasi dengan sopan
- ❖ Berdoa sebelum belajar
- ❖ Bercerita tentang “macam-macam benda yang berbentuk geometri”
- Kegiatan mainan
 - Alat dan bahan :
 - ❖ Media Balok, Hvs, Krayon
- Proses PembelajaranPembukaan :
 - ❖ Menyanyi bersama-sama
 - ❖ Membaca surat Al Fatihah, Annas dan Al ikhlas
- Inti :
 - ❖ Anak bercerita tentang apa saja yang ada dilingkungan sekolah
 - ❖ Anak dan guru membagi kelompok
 - ❖ Guru mencontohkan cara membuat bangunan dari balok
 - ❖ Anak mulai membuat bangunan dari balok
- Recelling :
 - ❖ Menanyakan perasaan anak saat main
 - ❖ Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan
 - ❖ Menanyakan kembali konsep yang telah ditemukan
 - ❖ Menyampaikan kegiatan yang akan datang
- Penutup :
 - ❖ Menanyakan kegiatan yang sudah dilaksanakan pada hari ini
 - ❖ Berdoa sesudah belajar
- Rencanapenilaian :
 - a. Sikap : menggunakan kata-kata yang sopan saat melakukan kegiatan di sekolah
 - b. Pengetahuan dan keterampilan :
 - Dapat bekerjasama melakukan kegiatan
 - Sikap disiplin dalam melakukan kegiatan diluar kelas
 - Berdoa sebelum dan sesudah belajar

Mengetahui
Kepala RA Cendikia

Ngambur, 10 oktober 2017
Guru Kelas

Muhamad Asrori, S.Pd.I

Khotimah, S. Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

TEMA : LINGKUNGAN KU
SUB TEMA : lingkungan Rumah
USIA : 5-6 Tahun
HARI/TANGGAL : Senin, 16 Oktober 2017

INDIKATOR PEMBELAJARAN:

Nilai Agama dan Moral

- ❖ Bersyair yang bernafaskan islami

Bahasa

- ❖ **Keaksaraan**
Mengetahui huruf Rumah dengan media poster

Kognitif

- ❖ **Belajar dan Pemecahan Masalah**
Menunjuk sebanyak banyaknya jumlah huruf rumah

Sosial Emosional

- ❖ **Kesadaran Diri**
Berbicara dengan tidak berteriak-teriak
- ❖ **Rasa Tanggung jawab untuk diri sendiri dan Orang Lain**
Menaati tata tertib yang ada di luar kelas

Fisik Motorik

- ❖ **Motorik Halus**
Membuat bentuk rumah dari origami
- ❖ **Motorik Kasar**
Melakukan jalan santai
- ❖ **Kesehatan dan Perilaku Keselamatan**
Mampu melakukan kegiatan bermanfaat pada saat bermain

Seni

- ❖ **Mengeksplorasi dan Mengekspresikan Diri**
Menyanyikan lagu kasih ibu

• Materi Muatan Pembelajaran :

- ❖ Berbaris diluar kelas
- ❖ Menjawab pertanyaan informasi dengan sopan
- ❖ Berdoa sebelum belajar

- Kegiatanmainan
Alat dan bahan :
 - ❖ Gambar rumah, origami
- Proses PembelajaranPembukaan :
 - ❖ Menyanyi bersama-sama
 - ❖ Membaca doa iftitah
- Inti :
 - ❖ Menyebutkan huruf rumah
 - ❖ Membilang dan menyebut jumlah huruf rumah
 - ❖ Membuat rumah dari origami
- Recelling :
 - ❖ Menanyakan perasaan anak saat main
 - ❖ Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan
 - ❖ Menanyakan kembali konsep yang telah ditemukan
 - ❖ Menyampaikan kegiatan yang akan datang
- Penutup :
 - ❖ Menanyakan kegiatan yang sudah dilaksanakan pada hari ini
 - ❖ Berdoa sesudah belajar
- Rencanapenilaian :
 - a. Sikap : menggunakan kata-kata yang sopan saat melakukan kegiatan di sekolah
 - b. Pengetahuan dan keterampilan :
 - Dapat melaksanakan kegiatan menari bedana dengan baik
 - Sikap disiplin dalam melakukan kegiatan didalam kelas
 - Berdoa sebelum dan sesudah belajar

Mengetahui
Kepala RA Cendikia

Ngambur, 16 Oktober 2017
Guru Kelas

Muhamad Asrori, S.Pd.I

Khotimah, S. Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

TEMA : LINGKUNGAN KU
SUB TEMA : Pemandangan
USIA : 5-6 Tahun
HARI/TANGGAL : Jumat, 27 Oktober 2017

INDIKATOR PEMBELAJARAN:

Nilai Agama dan Moral

- ❖ Terbiasa berperilaku sopan santun

Bahasa

- ❖ **Mengekspresikan Bahasa**
Mau mengungkapkan pendapat sederhana pemandangan
- ❖ **Keaksaraan**
Menyusun huruf “Pemandangan”

Kognitif

- ❖ **Belajar dan Pemecahan Masalah**
Mengelompokkan benda dalam pemandangan
- ❖ **Berfikir simbolik**
Membilang dan menyebut benda dalam pemandangan

Sosial Emosional

- ❖ **Rasa Tanggung jawab untuk diri sendiri dan Orang Lain**
Bertanggung jawab atas tugasnya
- ❖ **Perilaku Proposional**
Dapat menerima kritikan atas tugas yang diberikan

Fisik Motorik

- ❖ **Motorik Kasar**
Melakukan kegiatan mewarnai gambar pemandangan
- ❖ **Kesehatan dan Perilaku Keselamatan**
Membuang sampah pada tempatnya

Seni

- ❖ **Mengeksplorasi dan Mengekspresikan Diri**
Menirukan gerak dan lagu “Up and down”

• Materi Muatan Pembelajaran :

- ❖ Berbaris diluar kelas
- ❖ Menjawab pertanyaan informasi dengan sopan

- ❖ Berdoa sebelum belajar
- Kegiatanmainan
 - Alatdanbahan :
 - ❖ Kartu huruf, gambar pemandangan
 - ❖ Krayon, Hvs dan Hp
- Proses PembelajaranPembukaan :
 - ❖ Menyanyi bersama-sama
 - ❖ Membaca doa untuk kedua orang tua
 - ❖ Menyanyi lagu pang li pandang
- Inti :
 - ❖ Membilang dan menyebut benda dalam gambar pemandangan
 - ❖ Menyusun huruf pemandangan
 - ❖ Melakukan kegiatan melihat pemandangan yang ada di luar sekolah
- Recelling :
 - ❖ Menanyakan perasaan anak saat main
 - ❖ Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan
 - ❖ Menanyakan kembali konsep yang telah ditemukan
 - ❖ Menyampaikan kegiatan yang akan datang
- Penutup :
 - ❖ Menanyakan kegiatan yang sudah dilaksanakan pada hari ini
 - ❖ Berdoa sesudah belajar
- Rencanapenilaian :
 - a. Sikap : menggunakan kata-kata yang sopan saat melakukan kegiatan di sekolah
 - b. Pengetahuan dan keterampilan :
 - Dapat melakukan kegiatan dengan baik
 - Sikap disiplin dalam melakukan kegiatan didalam kelas
 - Berdoa sebelum dan sesudah belajar

Mengetahui
Kepala RA Cendikia

Ngambur, 27 Oktober 2017
Guru Kelas

Muhamad Asrori, S.Pd.I

Khotimah, S. Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

TEMA : LINGKUNGAN KU
SUB TEMA : Pemandangan
USIA : 5-6 Tahun
HARI/TANGGAL : Jum,at 3 November 2017

INDIKATOR PEMBELAJARAN:

Nilai Agama dan Moral

- ❖ Mengetahui agama yang dianut

Bahasa

- ❖ **Memahami (reflektif) Bahasa**
Mengetahui beberapa perintah secara bersamaan
- ❖ **Mengekspresikan Bahasa**
Mengulang kalimat yang lebih kompleks
- ❖ **Keaksaraan**
Mengetahui huruf vokal dan konsonan

Kognitif

- ❖ **Belajar dan Pemecahan Masalah**
Menyusun perencanaan kegiatan hari ini

Sosial Emosional

- ❖ **Kesadaran Diri**
Bersemangat dalam melakukan kegiatan
- ❖ **Rasa Tanggung jawab untuk diri sendiri dan Orang Lain**
Mau berbagi, menolong dan membantu teman
- ❖ **Perilaku Proposional**
Mengetahui peraturan dan disiplin

Fisik Motorik

- ❖ **Motorik Halus**
Finger Painting Gambar pemandangan
- ❖ **Kesehatan dan Perilaku Keselamatan**
Menjaga kebersihan diri sendiri

Seni Mengeksplorasi dan Mengekspresikan Diri

- ❖ Memainkan alat music gendangan

- Materi Muatan Pembelajaran :
 - ❖ Berbaris diluar kelas
 - ❖ Menjawab pertanyaan informasi dengan sopan
 - ❖ Berdoa sebelum belajar
 - ❖ Bercerita tentang “benda apa yang dilihat”

- Kegiatan mainan
 - Alat dan bahan :
 - ❖ Pensil, Hvs, cat air
- Proses Pembelajaran Pembukaan :
 - ❖ Menyanyi bersama-sama
 - ❖ Membaca doa kedua orangtua
- Inti :
 - ❖ Menggambar bebas pemandangan di belakang sekolah
 - ❖ Menyebut apa yang anak lihat disekelilingnya
 - ❖ Membilang dan menyebutkan jumlah warna yang akan digunakan
 - ❖ Finger Painting gambar bebas
- Recelling :
 - ❖ Menanyakan perasaan anak saat main
 - ❖ Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan
 - ❖ Menanyakan kembali konsep yang telah ditemukan
 - ❖ Menyampaikan kegiatan yang akan datang
- Penutup :
 - ❖ Menanyakan kegiatan yang sudah dilaksanakan pada hari ini
 - ❖ Berdoa sesudah belajar
- Rencanapenilaian :
 - a. Sikap : menggunakan kata-kata yang sopan saat melakukan kegiatan di sekolah
 - b. Pengetahuan dan keterampilan :
 - Dapat melaksanakan kegiatan latihan tari bedana
 - Sikap disiplin dalam melakukan kegiatan didalam kelas
 - Berdoa sebelum dan sesudah belajar

Mengetahui
Kepala RA Cendikia

Ngambur, 3 November 2017
Guru Kelas

Muhamad Asrori, S. Pd.I

Khotimah, S. Pd

Dokumentasi

Kegiatan anak-anak bermain balok



Kegiatan anak-anak bermain *Finger Painting*

