

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PLASTISIN TEPUNG
BERWANA TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI
RA DARUSH SHOLIHIN LAMPUNG BARAT**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

Septi Priyani

NPM :1511070044

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)



Pembimbing I : Dra. Istihana, M.Pd

Pembimbing II : Iwan Kurniawan, M.Pd

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

2019

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PLASTISIN TEPUNG BERWARNA TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI RA DARUSH SHOLIHIN LAMPUNG BARAT

Septi Priyani, Npm 1511070044, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Negeri Islam Raden Intan Lampung.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan suatu gagasan yang baru yang berbeda dari sebelumnya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah ada pengaruh penggunaan media plastisin tepung berwarna terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini kelompok B1 di RA Darush Sholihin Lampung Barat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media plastisin tepung berwarna terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini kelompok B di RA Darush Sholihin Lampung Barat.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif quasi eksperimen dengan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen pada kelompok B1 yang berjumlah 15 anak dan kelas kontrol pada kelompok B2 yang berjumlah 15 anak. Data diambil dengan menggunakan teknik pedoman observasi instrumen penelitian perkembangan kreativitas anak. Teknik analisis menggunakan teknik homogenitas data, paired sample t-test dan uji hipotesis.

Analisis hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji t dalam *program SPSS 17* yaitu *Uji Corellation Product Moment* $t = 15,453$ sig 0,000. Oleh karena itu Nilai sig (2-tailed) sebesar $0,520 > 0,000$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media plastisin tepung berwarna berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di RA Darush Sholihin Lampung Barat diterima kebenarannya.

Kata kunci : Plastisin Tepung Berwarna dan Kreativitas



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PLASTISIN
TEPUNG BERWARNA TERHADAP PERKEMBANGAN
KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI RA DARUSH
SHOLIHIN LAMPUNG BARAT**

**Nama : SEPTI PRIYANI
NPM : 1511070044
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

**Untuk di Munaqasyah dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

**Dra. Istihana, M.Pd
NIP. 196507041992032002**

Pembimbing II

**Iwan Kurniawan, M.Pd
NIP. 197405202000031002**

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**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 Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PLASTISIN TEPUNG BERWARNA TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI RA DARUSH SHOLISIN LAMPUNG BARAT”**
Disusun Oleh **Septi Priyani, NPM: 1511070044, Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini.** Telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari Kamis, 20 Juni 2019, Pukul 10:00-12:00 WIB di Ruang Sidang Jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

TIM MUNAQOSHAH

Ketua : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

Sekretaris : Kanada Komariyah, M.Pd.I

Pembahas Utama : Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I

Pembahas Pendamping I : Dra. Istihana, M.Pd

Pembahas Pendamping II: Iwan Kurniawan, M.Pd

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



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

NIP. 195608101987031001

MOTTO

يَتَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا ارْكَعُوا وَاسْجُدُوا وَاعْبُدُوا رَبَّكُمْ
وَأَفْعَلُوا الْخَيْرَ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٧٧﴾

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, ruku'lah kamu, sujudlah kamu, sembahlah Tuhanmu dan perbuatlah kebajikan, supaya kamu mendapat kemenangan. (Qs. Al-Hajj: 77).



PERSEMBAHAN

Teriring do'a dan rasa syukur kepada Allah SWT, atas segala limpahan berkah, nikmat, karunia dan kemudahan dalam menjalani kehidupan ini. Serta rasa sayang dan perlindungan-Nya yang selalu mengiringi disetiap hela napas dan langkah kaki ini. Maka dengan ketulusan hati dan penuh kasih sayang ku persembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Kedua orangtuaku yang aku sayangi Bapak Rizal Manhadi dan Ibu Siti Khotijah yang telah membimbingku, merawatku, membesarkanku, selalu mendoakanku dengan penuh kasih sayang kesabaran dan senantiasa meridhoi setiap langkahku untuk mencapai cita-citaku.
2. Adikku tersayang Dea Maharani yang selalu mendo'akan dan menantikan kesuksesanku. Kekasihku Aa Ridwan Asidiki yang selalu sabar menemaniku dan selalu memotivasiku.
3. Keluarga besarku yang selalu memberikan motivasi kepadaku hingga bisa menyelesaikan Skripsi ini.
4. Ibu Dra. Istihana, M.Pd sebagai pembimbing I dan Bapak Iwan Kurniawan, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan ilmu dan pengarahan dalam membimbing untuk menyusun skripsi ini.

5. Teman-teman seperjuanganku Sambalado Monisa Luthfia, Vidia Ningrum, Surya Maharani, Elyska Karolin, Isna Malahayati, Winda Ningrum, Tri Nia Lestari, Ayu Wulandari, Leni Riyanti, Siti Nurhidayah dan Sutarni yang selalu setia menemani dan memberikan motivasi hingga aku bisa menyelesaikan Skripsi ini.
6. Teman-teman seperjuanganku Laskar Pelangi Dwi Septiana, Faturrahma, Dian Juita, Surya Maharani, Vera Fitaloka, Dwima, Ali mursit, Irfan, Kurniawan, Saiful, Rendika dan Ardi yang selalu mendo'akan dan memberi semangat untuk menyelesaikan Skripsi ini.
7. Almamaterku Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, yang telah mendidik dalam iman, ilmu dan amal, serta mendewasakan dalam berpikir dan bertindak.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Septi Priyani, anak pertama dari dua bersaudara yang dilahirkan di Desa Pajar Bulan Lampung Barat, pada tanggal 26 November 1997, anak dari pasangan Bapak Rizal Manhadi dan Ibu Siti Khotijah.

Pendidikan penulis dimulai dari SD Negeri 1 Hujung Belalau Lampung Barat pada tahun 2005-2011, kemudian melanjutkan ke MTs Darussholihin Hujung Belalau Lampung Barat dari tahun 2011-2013, setelah itu penulis melanjutkan pendidikan di SMA Yadika Bandar Lampung hingga selesai tahun 2015. Selanjutnya penulis melanjutkan jenjang pendidikan di UIN Raden Intan Lampung dan terdaftar di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat beriring salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, ilmu pengetahuan, kekuatan dan petunjuk-Nya. Penulis menyusun skripsi ini sebagai persyaratan ujian munaqosah serta bagian dari salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Intan Lampung.

Dalam penulisan skripsi penulis menyadari banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Hj. Meriyati, M.Pd selaku Ketua dan Ibu Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I selaku Sekretaris Jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

3. Ibu Dra. Istihana, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Iwan Kurniawan, M.Pd selaku pembimbing II yang telah menyediakan waktu dalam proses pembimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memotivasi penulis.
4. Dosen dan asisten Dosen lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan motivasi kepada penulis selama menempuh pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Ibu Daria selaku Kepala Sekolah RA Darush Sholihin Lampung Barat yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.
6. Guru beserta Staf RA Darush Sholihin Lampung Barat yang telah menyediakan waktu dan membantu dalam rangka pengumpulan data penelitian.
7. Sahabat-sahabatku yang telah memberikan dukungan dan semangat dan motivasi serta inspirasi.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas amal dan kebaikan atas semua bantuan dan partisipasi semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini berguna bagi pembaca umumnya. Amin Ya Robbal Alamin.

Bandar Lampung, 2019

SEPTI PRIYANI
NPM. 1511070044

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian.....	11
E. Manfaat Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Plastisin	13
1. Konsep Dasar Media Plastisin	13
2. Manfaat Penggunaan Media Plastisin	16
3. Kelebihan Media Plastisin.....	17
4. Kelemahan Media Plastisin.....	18

5. Langkah-langkah Penggunaan Media Plastisin Untuk Anak Usia Dini	19
6. Cara Membuat Plastisin Tepung Berwarna	20
B. Kreativitas.....	22
1. Pengertian Kreativitas	22
2. Teori Kreativitas.....	25
3. Aspek Kreativitas	28
4. Perkembangan Kreativitas Pada Anak	30
5. Pentingnya Perkembangan Kreativitas Bagi Anak Usia Dini.....	32
6. Strategi Dalam Pengembangan Kreativitas.....	33
7. Ciri-ciri Kepribadian Kreatif.....	35
8. Tahap-tahap Perkembangan Kreativitas	37
9. Peran Sekolah dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini.....	38
10. Penghambat dan Meningkatkan Kreativitas.....	39
C. Pengertian Anak Usia Dini.....	42
D. Penelitian Relevan.....	45
E. Kerangka Berfikir	46
F. Hipotesis	48

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Rencana Penelitian	50
B. Tempat dan Waktu Penelitian	53
C. Variabel Penelitian dan Definisi Oprasional	53
D. Instrumen Penelitian.....	54
E. Populasi dan Sample.....	60
F. Teknik Pengumpulan Data.....	61
G. Tenik Analisis Data	63

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	71
1. Hasil Awal.....	71
2. Hasil Akhir	75

B. Analisis Data	80
1. Homogenitas	81
2. Paired Sample T-test	82
C. Uji Hipotesis	85
D. Pembahasan Hasil Penelitian	86

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan.....	91
B. Saran	91
C. Penutup.....	92

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen Quasi	50
Tabel 3.2 Alternatif Skor.....	54
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi Anak Usia Dini	55
Tabel 3.4 Pedoman Lembar Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini	55
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Observasi Media Plastisin Tepung Berwarna	57
Tabel 3.6 Pedoman Penggunaan Media Plastisin Tepung Berwarna	57
Tabel 3.7 Distribusi Peserta Didik Kelas B	58
Grafik 4.1 Grafik Awal Kelompok Eksperimen	69
Tabel 4.8 Rekapitulasi Nilai Observasi Awal Kelompok Eksperimen	69
Grafik 4.2 Grafik Awal Kelompok Kontrol	70
Tabel 4.9 Rekapitulasi Nilai Observasi Awal Kelompok Kontrol.....	70
Tabel 4.10 Data Nilai Hasil Observasi Awal Kelompok Eksperimen dan Kontrol	71
Grafik 4.3 Grafik Akhir Kelompok Eksperimen.....	73
Tabel 4.11 Rekapitulasi Nilai Observasi Akhir Kelompok Eksperimen	74
Grafik 4.4 Grafik Akhir Kelompok Kontrol	75
Tabel 4.12 Rekapitulasi Nilai Observasi Akhir Kelompok Kontrol	75
Tabel 4.13 Data Nilai Hasil Observasi Akhir Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	76
Tabel 4.14 Uji Homogenitas Pre Test	78
Tabel 4.15 Uji Homogenitas Post Test	78
Tabel 4.16 Paired T-test Pre Test Kontrol	79
Tabel 4.17 Paired T-test Post Test Kontrol	79
Tabel 4.18 Paired T-test Pre Test Eksperimen.....	80
Tabel 4.19 Paired T-test Post Test Eksperimen	80
Tabel 4.20 Uji <i>Corellation Product Moment</i>	83

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 daftar anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
- Lampiran 2 Data Validitas
- Lampiran 3 Data Realibilitas
- Lampiran 4 Hasil Pre test (Hasil Observasi Awal) Kelompok Eksperimen
- Lampiran 5 Hasil Pre test (Hasil Observasi Awal) Kelompok kontrol
- Lampiran 6 Hasil Post test (Hasil Observasi Akhir) Kelompok Eksperimen
- Lampiran 7 Hasil Post test (Hasil Observasi Akhir) Kelompok Kontrol
- Lampiran 8 Hasil Perhitungan Data Awal Kelompok Eksperimen dan Kontrol
- Lampiran 9 Hasil Perhitungan Data Akhir Kelompok Eksperimen dan Kontrol
- Lampiran 10 Hasil Homogenitas Pre test
- Lampiran 11 Hasil Homogenitas Post test
- Lampiran 12 Hasil Paired Sample t-test Pre test Kelompok kontrol
- Lampiran 13 Hasil Paired Sample t-test Post test Kelompok kontrol
- Lampiran 14 Hasil Paired Sample t-test Pre test Kelompok Eksperimen
- Lampiran 15 Hasil Paired Sample t-test Post test Kelompok Eksperimen
- Lampiran 16 Hasil Uji *Corellation Product Moment*
- Lampiran 17 RPPH (Rencana Pembelajaran Harian)
- Lampiran 18 Surat-surat
- Lampiran 19 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan secara menyeluruh mencakup semua aspek perkembangan dengan memberikan stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan dasar kehidupan tahap berikutnya.¹ Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara keseluruhan atau menekankan pengembangan aspek kepribadian anak.² Oleh karena itu, PAUD memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi mereka sepenuhnya. Kosekuensinya, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan

¹ Sudarna, *PAUD Pendidikan anak usia Dini Berkarakter*, (Ed. 1), (Yogyakarta: Genius Publisher, 2014), h. 1

² Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini* (Ed. 3), (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2015), h. 22

berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, sosial-emosional, seni, motorik, moral dan nilai-nilai agama. Selain itu untuk mengembangkan aspek tersebut sebagai guru dan orang tua dapat berkerja sama dalam mengembangkan atau meningkatkan aspek perkembangan pada anak usia dini.

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



الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَةُ الصَّالِحَةُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا ٤٦

Artinya: "Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi shalah adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik menjadi harapan." (Al Kahfi:46).³

Dalam kandung ayat diatas makna anak adalah harta yang paling berharga yang didapatkan dari Allah Swt.⁴ Jadi kita sebagai orang tua,

³ *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Bandung: CV Penerbit cordoba, 2013, h. 299.

⁴ Fadlillah, Lilif Mualifatu, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini* (Jogjakarta : Ar-ruzz Media, 2013), h. 44

keluarga atau pun guru harus bisa menanamkan kebaikan kepada anak agar anak nantinya dapat berkembang dengan baik.

PAUD adalah singkatan dari Pendidikan Anak Usia Dini. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebut pendidikan adalah upaya dasar dan terencana untuk menguji suasan belajar dan proses belajar sehingga siswa akan secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki kekuatan spritual, harga diri, kepribadian, kecerdasan karakter mulia dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.⁵ Untuk dapat menggali atau mengembangkan kreativitas, keterampilan dan imajinasi dari diri anak. Para guru sebaiknya dapat menciptakan situasi pendidikan yang kondusif bagi anak usia dini yaitu dengan cara memberi rasa aman terhadap anak, ketentraman, dan suasana yang menyenangkan bagi anak sehingga anak tidak memiliki rasa bosan pada saat melakukan pembelajaran sambil bermain disekolah.⁶

Anak usia dini adalah waktu yang tepat untuk melakukan pendidikan. Pada saat ini anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Anak-anak tidak memiliki banyak pengaruh negatif dari luar atau lingkungan. Dengan kata lain, orang tua dan pendidik akan lebih mudah mengarahkan anak menjadi lebih baik.

⁵ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD* (Ed 1), (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016), h. 01

⁶ Ratna juita, “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Menakar Air”, *Jurnal Pesona PAUD*, Vol. 1. No. 1, 2012, h. 2

Anak usia dini adalah waktu yang sangat cemerlang untuk di didik dan diberikan pendidikan. Para ahli mengatakan masa itu adalah golden age, yaitu masa keemasan yang dimiliki oleh seorang anak atau di mana anak-anak memiliki potensi yang sangat besar untuk berkembang.⁷ Disinilah pendidik dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak seperti kognitif, fisik motorik, sosial-emosional, nilai-nilai agama, bahasa dan seni anak. Sebagai mana firman Allah SWT dalam surat At-Tahrim ayat: 6 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ
وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ
وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ﴿٦﴾

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

Dalam isi ayat diatas, guru dan orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan potensi bagi anak sehingga anak dapat berkembang dengan baik menjadi anak yang taat kepada Allah SWT dan kedua orang tuanya.

Kisaran usia AUD adalah antara 4-6 tahun yang secara terminologi disebut juga sebagai anak usia pra sekolah. Usia seperti itu adalah masa

⁷ Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Ed 1), (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2014), h. 21

⁸ *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Bandung: CV Penerbit cordoba, 2013, h. 560

sensitif bagi anak-anak. Para ahli mengatakan sebagai masa *golden age*, dimana perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan sampai 50%. Pada saat ini pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikologis siap merespon rangsangan yang diberikan oleh lingkungan. Periode ini adalah tempo untuk meletakkan fondasi pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik, kognitif, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kemandirian.⁹

Tujuan pendidikan secara umum adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal, sehingga mereka dapat mewujudkan diri mereka dan berfungsi penuh, sesuai dengan kebutuhan pribadi dan kebutuhan masyarakat. Setiap orang memiliki bakat dan kemampuan yang berbeda. Dulu orang biasanya mengartikan “anak berbakat” sebagai anak yang memiliki tingkat kecerdasan (IQ) yang tinggi. Namun, sekarang makin disadari bahwa yang menentukan keberbakatan bukan hanya inteligensi melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berprestasi.¹⁰ Kreativitas atau daya cipta memungkinkan penemuan-penemuan baru.

Elizabeth B. Hurlock berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya berupa kegiatan imajinatif atau

⁹ Ahmad zaina, “Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini”, *Jurnal Ilmiah*, Vol. 3. No. 1 (2015), h. 199

¹⁰ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Ed. 3), (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2012), h. 6

sintesa pemikiran yang hasilnya bukan rangkuman, melainkan merupakan pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru.¹¹

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik. Semakin tinggi kreativitas yang dimiliki seseorang, semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraihinya.¹² Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas memegang pengaruh penting dalam kehidupan seseorang. Karena itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak dini. Namun terkadang kreativitas anak bisa terhambat karena kurangnya pelatihan dan kurangnya imajinasi anak dalam membentuk, sehingga antusiasme anak dalam berkreasi dapat berkurang.

Adapun indikator kreativitas anak dilihat dari ciri-ciri kreativitas menurut Torrance ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek kognitif dan afektif. Indikator aspek kognitif :

1. Bekerja lebih cepat.
2. Memberikan banyak jawaban.
3. Menghasilkan banyak bentuk yang bervariasi.
4. Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.
5. Agresif bertanya.
6. Memiliki cara berfikir yang berbeda dari yang lainnya.

¹¹ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Ed. 2), (Jakarta: Erlangga, 2012), h. 4

¹² Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini", *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, Vol. 4, No. 2. Desember 2016, h. 193

Indikator aspek afektif:

1. Banyak mengajukan pertanyaan.
2. Menggunakan semua panca inderanya untuk mengenal.
3. Berani mengambil resiko.
4. Berani menyelesaikan masalah tanpa ragu-ragu.
5. Menyelesaikan kegiatan dengan mandiri.
6. Selalu mencoba membuat suatu gagasan yang baru dari sebelumnya.

Dari indikator diatas dapat dilihat selama melaksanakan pra survei pada tanggal 20 Agustus 2018 di RA Darush Sholihin Lampung Barat, bahwa ada anak yang belum berkembang dilihat, ketika menyelesaikan bentuk yang dibuat masih membutuhkan bantuan dari seorang guru, ketika guru bertanya kepada anak, anak hanya diam tidak menjawab, anak belum mampu membuat berbagai macam bentuk yang bervariasi, anak belum mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Karena pada saat anak diminta untuk berimajinasi anak masih belum bisa mengeluarkan imajinasinya sendiri dalam kegiatan mewarnai dan menggambar.

Peneliti pun mewawancarai salah guru yang mengajar disana yang bernama bunda Nur hasanah. Peneliti pun menanyakan pada saat proses pembelajaran media apa saja yang digunakan guru untuk meningkatkan kreativitas anak. Disana guru hanya menggunakan media majalah untuk mewarnai dan menggambar dibuku gambar. Faktor-faktor yang menghambat kreativitas anak adalah kurangnya pelatihan dalam pembentukan dan keterbatasan media pembelajaran yang akan digunakan

lagi dalam proses pembelajaran berikutnya, sehingga anak-anak tidak dapat menghargai pekerjaan mereka dengan benar.¹³ Selain dari respon anak selama proses pembelajaran untuk membentuk kegiatan kreativitas dianggap kurang, karena sebagian anak tidak terlalu antusias terhadap media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Untuk meningkatkan kreativitas anak dapat menggunakan bermain plastisin tepung berwarna dalam proses pembelajaran. Munandar menjelaskan bahwa, bermain yang mampu melatih kreativitas anak adalah bermain dengan mengarang dan membangun.¹⁴ Dengan demikian sehingga plastisin tepung berwarna anak-anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu karya yang menggunakan media dengan hasil pembentukan lebih dari satu jenis. Misalnya membuat bentuk buah-buahan, kue, hewan dan sebagainya menggunakan plastisin tepung berwarna. Plastisin adalah media yang terbuat dari tepung, garam, minyak goreng, pewarna makanan dan air sehingga sangat mudah digunakan karena plastisin adalah benda lunak yang dapat diperas-peras, ditarik-tarik, ditekan, digulung, dan dibentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak. Plastisin tepung berwarna adalah benda lunak buatan yang dapat dibentuk karena memiliki sifat elatis dan dapat mengeras saat di angin-anginkan.

¹³ Sumber Wawancara Oleh Guru RA Darush Sholihin Lampung Barat.

¹⁴ Mirna Sari, Yusuf Aziz, Yuhariati, "Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Di TK Satu Atas SDN Lamlheu Kabupaten Aceh Besar", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, Agustus 2016, h. 132

Plastisin tepung berwarna dipilih karena bahan dasar untuk membuat plastisin mudah tersedia, dan plastisin yang berbahan dasar tepung sangat aman untuk anak-anak. Selain itu guru kelompok B RA Darusolihin Lampung Barat, masih kurang dalam menggunakan media plastisin tepung berwarna untuk mengembangkan kreativitas anak. Alasan peneliti menggunakan media plastisin tepung berwarna yakni menurut Montolalu bahwa bermain memberi kontribusi pada semua aspek perkembangan anak baik fisik, kognitif, sosial emosional, dan moral serta kreativitas anak.¹⁵ bermain memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya. Kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kreativitas anak salah satunya menggunakan plastisin.

Penelitian menggunakan media plastisin tepung berwarna dilakukan di RA Darusolihin Lampung Barat, dalam rangka meningkatkan kreativitas dan respon anak-anak selama proses pembelajaran dalam menyusun seni. Menurut ini, media plastisin tepung berwarna diharapkan dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar, dan membuat anak-anak lebih antusias untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.

¹⁵ Ita Wahyuni, "Peningkatan Kreativitas dalam Membuat Bentuk pada Anak Kelompok B2 melalui Bermain Play Dough di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016", *Jurnal Edukasi UNEJ*, Vol. 3, No. 2 (2016), h. 1

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, masalah-masalah terkait dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Guru masih kurang menggunakan media plastisin tepung berwarna untuk proses pembelajaran.
2. Kreativitas anak-anak belum sepenuhnya meningkat, karena kurangnya imajinasi anak-anak dalam membuat karya seni.
3. Respon anak selama proses pembelajaran dalam membentuk kreativitas dianggap kurang, karena beberapa anak tidak terlalu antusias dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Anak-anak belum dapat menghargai pekerjaan mereka dengan baik karena keterbatasan media yang digunakan selama proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah utama yang akan dipelajari dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Apakah ada pengaruh penggunaan media plastisin tepung berwarna terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini kelompok B1 di RA Darusolihin Lampung Barat?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai pokok permasalahan, tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

Untuk melihat adakah pengaruh penggunaan media plastisin tepung berwarna terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini kelompok B1 di RA Darusolihin Lampung Barat.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan. Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Secara Teoritis

- a. Menambah kajian studi menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan tepung yang akan dibuat plastisin dalam pendidikan formal dan nonformal pada pendidikan anak usia dini, taman kanak-kanak, atau kelompok bermain.
- b. Memacu penelitian yang relevan dengan penelitian ini disertai dengan pengembangannya.

2. Kegunaan Secara Praktis

- a. Memperoleh hasil media pembelajaran dengan plastisin tepung untuk mendukung pembelajaran kreatif dan inovatif, dan mengembangkan kreativitas anak-anak di RA Darusolihin Lampung Barat.

- b. Menghasilkan karya dan pengetahuan yang belum pernah diajarkan sebelumnya.
- c. Menambah wawasan kepada anak-anak tentang pengetahuan yang belum pernah diajarkan sebelumnya.
- d. Tambahkan referensi untuk pendidikan anak usia dini atau masyarakat, untuk dapat menggunakan tepung sebagai bahan utama dalam membuat plastisin.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Plastisin

1. Konsep Dasar Media Plastisin

Menurut Jatmika kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kreativitas anak salah satunya yaitu dengan cara bermain plastisin atau *play dough*. Bermain plastisin adalah bentuk permainan dalam membuat sebuah bentuk menggunakan bahan dari tepung, pewarna makanan, air, minyak dan garam. Dengan menggunakan plastisin anak dapat mengekspresikan kreativitasnya melalui kreasi dan imajinasinya. Melalui plastisin anak dapat meremas-remas, menekan-nekan, menyentuh dan memanipulasinya menjadi berbagai bentuk sesuai khayalan anak.¹

Menurut Munandar media yang mampu melatih kreativitas anak adalah dengan cara menyusun. Anak melibatkan indra tubuhnya dalam dunianya, mengembangkan koordinasi tangan dan mata, mengenali kekekalan benda, dan mengeksplorasi konsep ruang dan waktu. Dimana dengan bermain plastisin anak dapat membangun, menyusun ataupun membentuk macam-macam bentuk sesuai dengan kreativitas. Plastisin merupakan suatu media yang

¹ Yusep Nur Jatmika, *Ragam Aktivitas Harian untuk Playgroup*, (Jogjakarta: IKAPI, 2012), h. 83

terbuat dari tepung, minyak, garam, pewarna makanan dan air sehingga sangat mudah digunakan karena plastisin adalah benda lunak yang dapat diremas-remas, diarik-tarik, digulung-gulung.² Anak usia dini suka membentuk menggunakan media plastisin disaat anak bermain mereka dapat membentuk sebuah benda yang cukup bagus.

Menurut Dorothy Einon anak-anak sangat suka untuk membuat suatu bentuk sesuai dengan keinginan dan imajinasinya. Plastisin termasuk permainan yang sangat disukai anak karena media plastisin mudah dibentuk dan bisa kita buat sendiri. Plastisin dapat dibuat menggunakan tepung terigu dengan ditambah minyak, garam, air, dan pewarna makan. Anak dapat menggunakan jari-jarinya untuk berinteraksi dengan berbagai cara ditepuk-tepuk, dibanting, diremas untuk menghasilkan sebuah hasil karya anak sesuai imajinasinya.³

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

² Mirna Sari, Yusuf Aziz, Yuhariati, "Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Di TK Satu Atas SDN Lamlheu Kabupaten Aceh Besar", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, Agustus 2016, h. 132- 133

³ Einon Dorothy, *Permainan Kreatif Untuk Anak-anak*, (Jakarta: Karisma Publishing Group, 2012), h.50

ditekan-tekan, diremas-remas, dapat dibentuk sesuai keinginan anak, mewarnai. Anak dilatih menggunakan imajinasi untuk membuat atau menciptakan suatu bangunan atau benda sesuai dengan khayalannya seperti abjad, angka, buah-buahan, hewan dan lainnya.⁴

Menurut Swartz Plastisin merupakan bahan yang digunakan untuk bermain oleh anak-anak di kelas. Plastisin memiliki struktur yang sangat liat sehingga sangat mudah dibentuk menjadi apapun sesuai dengan imajinasi yang ada dalam pikiran anak plastisin sangat lembut maka akan mudah untuk membentuknya setelah anak membentuk objek maka anak dapat mengeringkannya agar terlihat lebih menarik lagi.⁵ Melalui media plastisin ini, guru dapat menggunakan sebagai pembelajaran awal dan sebagai salah satu cara untuk mengobservasi perkembangan kreativitas anak.

Dari beberapa definisi para ahli, dapat disimpulkan bahwa media plastisin ini membuat anak suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya. Anak dilatih untuk menggunakan imajinasinya untuk membuat atau menciptakan suatu bentuk atau benda sesuai dengan khayalannya seperti buah-buahan, binatang, dan bentuk-bentuk lainnya. Plastisin dapat melatih sekaligus mengembangkan kreativitas anak. Sebab, dengan bermain plastisin

⁴ Kartini, Sujarwo, "Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. 1, No. 2, (2014), h. 201

⁵ Dyana Wahyu Pertiwi Sari, "Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermian Secara Individu dan Kelompok", *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, Vol. 2, No. 03 (2013), h. 220

anak dapat melakukan aktivitas eksplorasi dalam membuat berbagai bentuk model secara bebas dan spontan.

2. Manfaat Penggunaan Media Plastisin Bagi Anak Usia Dini

Adapun manfaat dari penggunaan media plastisin dalam pembelajaran anak usia dini adalah:

- a. Melatih kemampuan sensorik, salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan, dengan bermain plastisin anak belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu.
- b. Mengembangkan kemampuan berfikir, bermain plastisin merupakan bisa mengasah kemampuan berfikir dan imajinasi anak dalam membuat gagasan atau ide-ide baru.
- c. Berguna meningkatkan *self esteem*, bermain plastisin merupakan bermain tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, sekaligus mengajarkan tentang pemecahan masalah.
- d. Mengasah kemampuan berbahasa, meremas, digulung dan memutar adalah beberapa kata yang sering didengar anak saat bermain plastisin.
- e. Memupuk kemampuan sosial, hal ini karena pada saat bermain bersama memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi kepada teman-temannya.
- f. Melatih keuletan dan kesabaran serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak.

g. Memberikan rasa percaya diri kepada anak.⁶

Karena pembelajaran yang disukai anak adalah melalui bermain maka penggunaan media plastisin sangat tepat untuk langkah awal pembentukan kreativitas karena diawali dengan proses melemaskan plastisin dengan meremas, merasakan, menggulung, memipihkan.

Pengetahuan bukan hanya berupa peniruan dari lingkungan anak melainkan lebih kepada mengkonstruksi pemikiran anak. Pengetahuan adalah hasil dari pengonstruksian pemikiran secara aktif dengan membuat hubungan antara bentuk yang satu dengan bentuk lainnya. Plastisin dari tepung juga mempelajari bagaimana bentuk dapat berubah posisi dan bentuknya, sesuai keinginan atau khayalan anak menurut teori perubahan atau transformasi. Jadi anak dapat membuat bentuk menggunakan media plastisin sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak tanpa ada paksa dari orang lain.

3. Kelebihan Media Plastisin

Media plastisin yang merupakan salah satu media yang digunakan dalam kegiatan belajar atau membentuk suatu gagasan atau benda sesuai dengan imajinasi anak.⁷ Kelebihan dari media plastisin yang dilakukan dalam proses pembelajaran di sekolah adalah:

⁶ Siti Arlinah, "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Pada Kelompok A di PAUD Plus Al Fattah Jarak Kulon Kabupaten Jombang", *Jurnal PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*, (2014), h. 3

⁷ Pamandhi Hajar, Sukardi Evan, *Seni Keterampilan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), h. 45

- a. Mudah dibentuk.
- b. Tidak menyisakan kotoran pada lengan atau pakaian.
- c. Memberikan pengalaman secara langsung.
- d. Konkrit.
- e. Tidak adanya verbalisme.
- f. Objek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya maupun cara kerjanya.
- g. Sudah diberi warna sehingga saat di gunakan dapat dicampur.

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

4. Kelemahan Media Plastisin

Media plastisin sangat tepat diterapkan dalam proses belajar mengajar anak usia dini karena media plastisin dapat menimbulkan kreatif dan imajinasi anak.⁸ Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media plastisin memiliki kelemahan antara lain:

- a. Tidak dapat membuat bentuk yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.
- b. Jika sudah tercampur beberapa warna menjadi gelap dan tidak bisa

⁸ *Ibid*, h. 47

dipisahkan ke warna aslinya.

- c. Jika sudah digunakan berkali-kali menjadi kehitaman (kotor) oleh tangan dan debu.

Setiap media pasti memiliki kelemahan sama seperti media plastisin ini. Jadi sebagai guru kita harus bisa mengatasi kelemahan pada media plastisin agar pembelajaran berjalan efektif.

5. Langkah – langkah Penggunaan Media Plastisin untuk Anak Usia Dini

Bermain menggunakan media plastisin anak dapat mengkoordinasikan jari-jari tangan, melenturkan otot-otot jari tangan, melatih keuletan dan kesabaran serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak. Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan guru untuk melakukan kegiatan belajar menggunakan media plastisin adalah sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan anak untuk proses pembelajaran.
- b. Guru menunjukkan benda konkrit untuk diperlihatkan pada anak misalkan bentuk buah-buahan, binatang, gelas, piring dan lainnya.
- c. Guru memperkenalkan alat-alat yang akan digunakan.
- d. kemudian guru membuat bentuk menggunakan plastisin sesuai dengan contoh yang ada, kemudian anak diajarkan untuk membuat yang sama dengan contoh atau membuat bentuk lain sesuka anak.

- e. Guru membebaskan apapun yang dibuat anak, guru tidak boleh membatasi atau menyalahkan apapun yang dibuat anak agar kreatif mereka dapat berkembang.
- f. Sebaiknya belajar plastisin dari tepung berwarna dilakukan di lantai dari pada di bangku atau meja, sehingga anak dengan leluasa berpindah tempat, dapat duduk dengan nyaman dan dapat menikmati bermain plastisin tepung berwarna sesuai khayalan anak.
- g. Untuk mengatasi kotornya tepung berwarna anak menggunakan celemek plastik dan disediakan tempat cuci tangan beserta lap agar sewaktu pembelajaran selesai anak dengan mudah dapat segera membersihkan tangannya.
- h. Guru melakukan observasi.

Media plastisin dapat melatih daya pikir anak, anak merasa bebas untuk membentuk berbagai bentuk yang anak suka. maka dari itu sebaiknya dalam melakukan pembelajaran menggunakan media plastisin guru juga harus lebih kreatif.⁹

6. Cara Membuat Plastisin Tepung Berwarna

Guru dan orang tua dapat membuat atau mengenalkan berbagai macam konsep menggunakan plastisin tepung berwarna, antara lain tekstur, warna, ukuran, serta dapat merangsang kreativitas anak usia

⁹ Wartini, “Upaya Mengembangkan Kreativitas Melalui Bermain Plastisin Pada Anak Kelompok A TK Bandung 2 Kecamatan Ngrampal Kabupaten Sragen Tahun 2013-2014”, *Jurnal Publikasi Ilmiah*, (2014), h. 4-5

dini. Adapun bahan untuk membuat plastisin tepung berwarna adalah sebagai berikut:

- a. 2 cup tepung terigu
- b. 1 sendok garam halus
- c. 1 sendok minyak goreng
- d. Air secukupnya
- e. Pewarna makanan

Alat yang digunakan:

- a. Baskom
- b. Piring
- c. Sendok

Cara untuk membuat plastisin tepung berwarna:

- a. Campurkan tepung terigu dan garam dalam sebuah baskom atau piring, lalu aduk dengan tangan atau bisa menggunakan sendok sampai tercampur merata.
- b. Beri air pada campuran bahan sedikit demi sedikit terus diaduk sampai menjadi adonan yang lembut dengan tekstur halus dan tidak lengket.
- c. Beri minyak goreng, lalu adonan diolah lagi hingga didapatkan adonan yang benar-bener lembut.
- d. Bagi adonan menjadi beberapa bagian sesuai jumlah warna yang diinginkan.

- e. Ambil satu bagian diberi beberapa tetes pewarna lalu diaduk lagi sampai warna merata. Lakukan hal yang sama terhadap bagian lainnya dengan warna yang berbeda.
- f. Bila semua adonan dengan warna yang berbeda telah selesai dibuat, maka plastisin tepung berwarna siap digunakan untuk anak berkeasi sesuai dengan imajinasinya.¹⁰

B. Kreativitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini

Menurut Munandar kreativitas adalah kelompok (*cluster*) kedua yang dimiliki anak atau orang berbakat ialah kreativitas sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.¹¹ Anak usia dini yang memiliki imajinasi dan daya cipta yang tinggi pastilah akan melakukan banyak hal agar menghasilkan karya yang banyak dan gagasan-gagasan yang baru baik yang belum ada ataupun yang sudah ada sebelumnya.

Menurut Mulyasa kreativitas merupakan kemampuan untuk mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah sebagai bentuk pemikirannya. Kreativitas memungkinkan

¹⁰ Sri Handayani, dkk, "Penerapan Media Play Dough Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini", *Jurnal Universitas Terbuka Convention Center*, Vol. VII. (2016), h. 534

¹¹ Munandar Utami, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Ed. 3), (Jakarta : PT RINEKA CPTA, 2012), h. 25

setiap anak usia dini mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya, kreativitas ini dapat menghasilkan ide-ide baru, dan penemuan baru. Untuk itu, sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini agar anak bebas untuk berimprovisasi dan berkreasi.¹²

Menurut Hurlock reativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman akan tetapi dapat berupa hasil anak.¹³ Kreativitas mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh anak dari pengalaman baik dari sekolah, keluarga maupun lingkungan masyarakat. Kreativitas harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, misalkan saja anak akan membuat bentuk buah-buahan, tujuan kita adalah untuk mengenalkan macam-macam bentuk buah kepada anak.

Menurut Murdin pelaksanaan kreativitas dapat melalui kegiatan bermain, dengan cara bermain kreativitas anak dapat berkembang dengan baik karena anak dapat menggunakan imajinasinya dan pemikirannya tanpa dipaksa oleh guru maupun orang tua. Kreativitas bukan untuk membina anak-anak menjadi seniman, melainkan untuk

¹² Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Ed. 3), (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2014), h. 91-93

¹³ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak* (Ed.2), (Jakarta : Erlangga, 2012), h. 4

mendidik anak menjadi kreatif. Perkembangan kreativitas setiap anak berbeda-beda, anak akan berkreativitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya. Perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan bermain dapat dilakukan sejak dini, sehingga anak akan teras untuk berfikir kreatif, karena dengan kreativitas anak mampu menghasilkan suatu karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.¹⁴

Menurut Munandar kreativitas adalah kemampuan untuk membuat suatu bentuk yang baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau telah dikenal sebelumnya kepada anak usia dini, semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh anak selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat. Secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memerinci) suatu gagasan.¹⁵

Dari beberapa definisi oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa, kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang berbeda dari sebelumnya, baik berupa gagasan atau karya nyata dengan menggabung-gabungkan unsur-unsur yang ada

¹⁴ Murdin, *Belajar dan Pembelajaran PAUD* (Ed.1), (Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, 2015), h. 115

¹⁵Fadillah Muhammad, Lilif Muallifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media,2013), h. 122

sebelumnya. seseorang mampu menghasilkan sesuatu yang baru sesuai imajinasi yang baru dapat berupa ide, perbuatan, tingkah laku, karya seni dan lain-lain dimana penemuan ini diperoleh dari pengalamannya baik dilingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

2. Teori Kreativitas

Telah banyak teori-teori yang mengungkapkan tentang kreativitas atau pembentukan kepribadian kreatif. Berikut merupakan teori-teori yang melandasi tentang kreativitas yang di jabarkan oleh Munandar:

a. Teori Psikoanalisis

Secara umum, teori psikoanalisis melihat kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah yang biasanya mulai di masa anak-anak. Pribadi kreatif dipandang sebagai seseorang yang pernah mempunyai pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan memungkinkan gagasan-gagasan yang disadari dan tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari kondisi trauma yang pernah dialami.¹⁶

1) Teori Freud

Menurut beberapa pakar psikologi kemampuan kreatif merupakan ciri kepribadian yang menetap pada lima tahun pertama dari kehidupan. Sigmund freud adalah tokoh utama yang menganut pandangan ini. Ia menjelaskan

¹⁶ Utami Munandar, Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, (Ed. 3), (Jakarta : Rineka Cipta, 2014), h. 32

proses kreatif dari mekanisme pertahanan, yang merupakan upaya tak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai ide-ide yang menyenangkan atau yang tidak dapat diterima.

2) Teori Kris

Ernest kris menekankan bahwa mekanisme pertahanan regresi (beralih ke perilaku sebelumnya yang akan memberi kepuasan, jika perilaku sekarang tidak berhasil atau tidak memberi kepuasan) juga sering muncul dalam tindakan kreatif. Orang-orang kreatif adalah mereka yang paling mampu memanggil bahan-bahan dari alam pikiran tidak sadar.

3) Teori Jung

Carl jung juga mempercayai bahwa ketidak sadaran memainkan peran yang amat penting dalam kreativitas tingkat tinggi. Alam pikiran yang tidak disadari dibentuk oleh masa lalu pribadi. Di samping itu, ingatan kabur dari pengalaman-pengalaman seluruh umat manusia tersimpan disana. Secara tidak sadar kita mengingat pengalaman-pengalaman yang paling berpengaruh dari nenek moyang kita. Dari ketidak sadaran kolektif ini timbul penemuan, teori, seni, dan karya-karya baru lainnya.

b. Teori Humanistik

Teori humanistik melihat kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Beberapa tokoh dalam aliran humanistik percaya bahwa kreativitas dapat berkembang selama hidup.¹⁷

1) Teori Maslow

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

2) Teori Rogers

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

- a) Keterbukaan terhadap pengalaman.
- b) Kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang.
- c) Kemampuan untuk bereksperimen untuk bermain dengan konsep-konsep.

¹⁷ Masganti Sit, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Medan: IKAPI, 2016), h. 32-34

Setiap orang yang memiliki ketiga ciri ini kesehatan psikologisnya sangat baik. Orang ini berfungsi sepenuhnya, menghasilkan karya-karya kreatif dan hidup secara kreatif

3) Cziksentmihalyi

Menurut Cziksentmihalyi faktor pertama yang memudahkan munculnya kreativitas adalah sifat keturunan bawaan (*genetic predisposition*) untuk ranah tertentu. Orang yang pendengarannya tajam dan peka terhadap berbagai jenis suara lebih mudah untuk menjadi pemain musik atau pekerjaan yang berhubungan dengan suara. Orang yang memiliki kemampuan otot kuat dan mampu berlari dalam jangka yang lama mudah untuk menjadi pemain bola.

3. Aspek Kreativitas

Ciri-ciri anak kreatif menurut Torrance ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek kognitif dan afektif. *Pertama*, aspek kognitif bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya, selama bermain anak menerima pengalaman baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai merasakan dunia mereka sendiri.¹⁸ Yang termasuk aspek kognitif yaitu:

¹⁸*Ibid*, h. 8-9

a. Kelancaran berpikir (*fluency*)

Kelancaran berpikir adalah proses dimana seseorang mampu untuk menghasilkan banyak ide atau pemecahan masalah dalam waktu cepat yang keluar dari pemikirannya dan menghasilkan banyak gagasan secara cepat. Dalam kelancaran berpikir yang perlu ditetapkan adalah kuantitas bukan kualitas.

b. Keluwesan berpikir (*flexibility*)

Kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang kreatif adalah orang yang luwes berpikir, mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir yang lama dan menggantinya dengan cara berpikir yang baru.

c. Elaborasi pikiran (*elaboration*)

Kemampuan untuk mengembangkan suatu gagasan dan menambahkan atau merinci detail-detail dari objek gagasan sehingga menjadi lebih menarik.

d. Keaslian berpikir (*originality*)

Kemampuan untuk mencetuskan gagasan yang unik dan menarik atau menyelesaikan tentang suatu permasalahan dengan cara yang asli, gagasan tersebut sangat jarang atau bahkan belum pernah diungkapkan sebelumnya.

Kedua aspek afektif, yang berkaitan dengan sikap dan perasaan, motivasi atau dorongan dari dalam diri seseorang untuk berbuat sesuatu. Menurut Dasmita, bahwa indikator anak yang memiliki kreativitas, yaitu:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- b. Sering mengajukan pertanyaan.
- c. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat.
- d. Mempunyai dan menghargai rasa keindahan.
- e. Memiliki rasa humor tinggi.
- f. Memiliki daya imajinasi yang kuat.
- g. Dapat bekerja sendiri.
- h. Senang mencoba hal-hal baru.¹⁹

Perilaku kreatif pada anak usia dini mungkin tidak akan dihasilkan jika anak takut untuk berpikir tentang hal-hal yang baru atau ketidak inginan anak menjadi seorang yang kreatif karena kurangnya apresiasi dari orangtua, guru dan lingkungan masyarakat tempat tinggalnya. Baiknya kita mendukung anak agar menjadi seorang yang kreatif.

4. Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Setiap anak usia dini mempunyai kreativitas yang berbeda-beda karena anak memiliki karakter dan lingkungan yang berbeda. Perbedaan kreativitas yang dimiliki oleh seorang anak dipengaruhi

¹⁹ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Ed. 4), (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2010), h. 177

oleh macam-macam faktor, diantaranya faktor lingkungan, faktor orang tua dan faktor sekolah. Seorang anak yang kreatif suka berkreasi, saat anak berkreasi pada proses pembelajaran anak tersebut akan dapat mengaktualisasikan dan mengekspresikan dirinya melalui kegiatan yang dilakukannya.²⁰ Anak dapat menyelesaikan semua kegiatan yang dilakukannya sendiri dengan pemikiran dan imajinasinya anak yang kreatif memiliki banyak ide dan pengetahuan baik yang dilihat sebelumnya ataupun penemuan- penemuan baru.

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

- a. Berusaha memahami pemikiran dan perasaan anak.
- b. Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya.
- c. Berusaha mendorong anak untuk mengungkapkan gagasan-gagasan tanpa mengalami hambatan, serta menghagai gagasannya.
- d. Hendaknya lebih menekankan pada proses dari pada hasil.
- e. Tidak memaksakan pendapat, pandangan, atau nilai-nilai tertentu kepada anak.
- f. Berusaha mengeksplorasi segi-segi positif yang dimiliki anak dan bukan sebaliknya mencari-cari kelemahan anak.

²⁰ Idad Suhada, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2016), h. 119

- g. Menyediakan lingkungan yang mengizinkan anak untuk menjelajah dan bermain tanpa pengekangan yang tidak seharusnya dilakukan.²¹

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

5. Pentingnya Pengembangan Kreativitas Bagi Anak Usia Dini

Munandar memberikan empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas pada anak yaitu:

- a. dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok manusia.
- b. kreativitas atau cara berpikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk menemukan cara-cara baru dapat memecahkan suatu permasalahan yang ada.

²¹ Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini", *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, Vol. 4, N0. 2, (2016), h. 199

- c. bersibuk diri secara kreatif tidak saja berguna tapi juga memberikan kepuasan pada individu. Hal ini terlihat jelas pada anak-anak yang bermain balok-balok atau permainan konstruktif lainnya. Mereka tanpa bosan menyusun bentuk-bentuk kombinasi baru dengan alat permainannya sehingga seringkali lupa terhadap hal-hal lain.
- d. kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya. Dengan kreativitas seseorang terdorong untuk membuat ide-ide, penemuan-penemuan baru atau teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas.²²

6. Strategi Dalam Pengembangan Kreativitas

Sehubungan dengan pengembangan kreativitas anak, kita perlu meninjau empat aspek dari kreativitas, yaitu :

a. Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat anak (jangan mengharapakan semua melakukan atau menghasilkan

²² *Ibid.* H.32

hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama). Guru hendaknya membuat anak menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

b. Pendorong (*press*)

Bakat kreatif anak terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang. Di dalam keluarga, di sekolah, di dalam lingkungan harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu.

c. Proses

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan yang tidak merugikan orang lain atau lingkungan. Pertama-tama yang perlu ialah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna. Hal ini akan

datang sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima, dan menghargai.²³

d. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (press) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif. Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan (internal dan eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Hendaknya pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan mempertunjukkan atau memamerkan karya anak. Ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

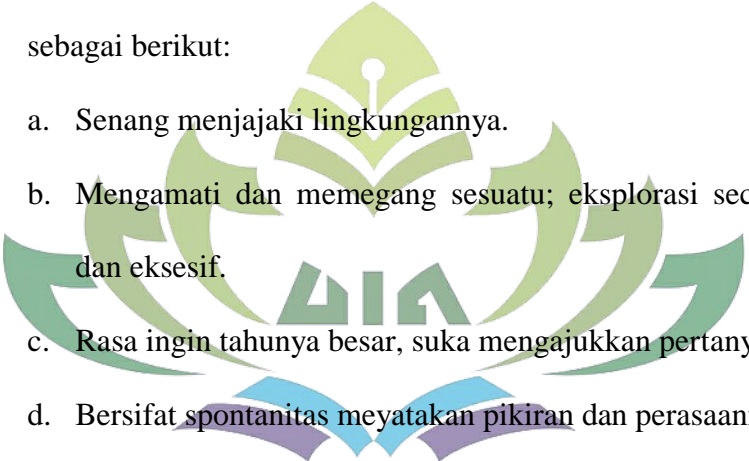
7. Ciri-ciri Anak Kreatif

Dunia anak merupakan dunia kreativitas, dimana anak membutuhkan ruang gerak, berpikir dan emosional yang terbimbing dan cukup memadai. Kemampuan otak atau berpikir merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang, kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan

²³ Khasan Ubaidilah, "Pembelajaran Sentra BAC (Bahan Alam Cair) Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Studi Kasus RA Ar-Rasyid" *Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 4 (2), (2018), h. 165

keaktivitas adalah kemampuan berpikir secara divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah. Sedangkan perasaan atau kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran dan ketabahan dalam menghadapi ketidak pastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas.²⁴

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

- 
- a. Senang menjajaki lingkungannya.
 - b. Mengamati dan memegang sesuatu; eksplorasi secara ekspansif dan eksekutif.
 - c. Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan.
 - d. Bersifat spontanitas menyatakan pikiran dan perasaannya.
 - e. Suka melakukan eksperimen; membongkar dan mencoba-coba berbagai hal.
 - f. Jarang merasa bosan; ada-ada saja hal yang ingin dilakukan.
 - g. Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.

Menurut National Advisory menambahkan karakteristik kreativitas adalah sebagai berikut:

- a. Berpikir dan bertindak imajinatif.
- b. Seluruh aktivitas imajinatif memiliki tujuan yang jelas.

²⁴ *Ibid*, h. 8-9

- c. Memiliki proses yang dapat melahirkan sesuatu yang orisinal.
- d. Hasilnya harus dapat memberikan nilai tambahan.²⁵

Anak yang kreatif adalah anak yang selalu berusaha mewujudkan ide gagasannya dalam kegiatan kreatif untuk menghasilkan karya.²⁶ Karya yang baru dan bagus, yang tentu saja diciptakan berdasarkan pada hasil pengalaman dan pengetahuan anak dalam belajar.

8. Tahap – Tahap Perkembangan Kreativitas

Menurut Munandar, yang menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu: persiapan, inkubasi, iluminasi, verifikasi.²⁷

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

²⁵ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 43

²⁶ Heru Kurniawan, *Sekolah Kreatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h. 166

²⁷ *Ibid*, h. 6-8

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

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

9. Peran Sekolah dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini menjadi permasalahan yang pelik di Indonesia beberapa tahun terakhir. Hal ini karena pembelajaran yang dilaksanakan cenderung berorientasi akademik, pembelajaran yang lebih menekankan pada pencapaian kemampuan anak dalam membaca, menulis, dan berhitung (*calistung*). Seharusnya, pembelajaran di jenjang pendidikan anak usia dini (0-6 tahun) lebih diarahkan untuk mengembangkan berbagai potensi yang terdapat dalam diri anak, seperti: fisik, kognisi, Bahasa, dan sosio-emosional. Kecenderungan tersebut disebabkan antara lain karena pemahaman yang keliru terhadap konsep pembelajaran awal pada anak.²⁸

Upaya yang dapat dilakukan sekolah khususnya yang berorientasi pada pendidikan anak usia dini dalam pengembangan kreativitas yaitu:

²⁸Ade Holis, "Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 9, No. 1, (2016), h. 27

- a. Perbaikan Kompetensi Guru.
- b. Pengadaan Sumber Belajar yang Memadai.

Selain itu, lingkungan sekolah perlu diupayakan suatu iklim belajar yang menunjang pemberdayaan kreativitas anak. Untuk itu, guru-guru perlu memperhatikan beberapa hal:

- a. Bersikap terbuka terhadap minat dan gagasan-gagasan apapun yang muncul dari anak. Bersikap terbuka bukan berarti selalu menerima tetapi menghargai gagasan tersebut.
- b. Memberi waktu dan kesempatan yang luas untuk memikirkan dan mengembangkan gagasan tersebut.
- c. Memberi sebanyak mungkin kesempatan kepada anak untuk berperan serta dalam mengambil keputusan.
- d. Menciptakan suasana hangat dan rasa aman bagi tumbuhnya kebebasan berpikir eksploratif (menyelidiki).
- e. Menciptakan suasana saling menghargai dan saling menerima, baik antar anak maupun guru.
- f. Bersikap positif terhadap kegagalan anak dan bantulah mereka agar bangkit dari keagalannya tersebut.

10. Penghambat dan Meningkatkan Kreativitas

Munandar mengemukakan bahwa ada empat hal yang mesti dihindari dalam mengembangkan kreativitas anak yaitu sebagai berikut:

a. Evaluasi

Evaluasi dapat mengurangi kreativitas anak, anak yang dievaluasi atau dinilai merasa kecil hati. Begitu juga perasaan diamati selagi bekerja dapat mengurangi kreativitas anak.

b. Hadiah

Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku atau kreativitas anak. ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas.

c. Persaingan

Persaingan atau kompetisi lebih kompleks dari pada meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi jika anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan anak lainnya dan yang terbaik akan mendapat hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya kegiatan tersebut dapat mematikan kreativitas anak.

d. Lingkungan

Lingkungan yang membatasi Albert Einstein yakin bahwa belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Apabila berpikir dan belajar dilaksanakan dalam lingkungan yang amat membatasi maka minat dan motivasi intrinsik dapat rusak.²⁹

²⁹ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), h. 94-

Selain kondisi yang menghambat kreativitas anak, Hurlock menyatakan bahwa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah sebagai berikut:

1) Waktu

Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.

2) Kesempatan menyendiri

Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya.

3) Dorongan

Terlepas seberapa jauh hasil belajar anak memenuhi standar orang dewasa, mereka memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif dan bebas dari ejekan yang sering dilontarkan pada anak kreatif.

4) Sarana

Sarana bermain dan sarana lainnya disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksploitasi yang penting untuk mengembangkan kreativitas.

5) Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa

bayi dan dilanjutkan hingga masuk sekolah dengan menjadikan kreativitas, suatu pengalaman yang menyenangkan.

6) Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif

Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri.

7) Cara mendidik anak

Mendidik anak secara demokratis dan misif dirumah dan sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan cara mendidik oteriter memadamkannya.

8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Kreativitas muncul dalam kehampaan makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak makin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.³⁰

C. Pengertian Anak Usia Dini

Mulyasa mengartikan anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjtnya karena perkembnagan kecerdasannya sangat luar biasa. Maka dari itu sebagai orangtua haruslah kita dapat mendidik anak dengan baik dan berada dilingkungan yang baik juga.

³⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2011), h. 124

Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta di lingkungannya sekaligus stimulus terhadap perkembangan keperibadian, psikomotor, kognitif maupun sosialnya. Untuk itu pendidikan anak usia dini dalam bentuk pemberian rangsangan-rangsangan (stimulasi) dari lingkungan terdekat sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kemampuan anak. anak usia dini adalah anak yang berusia 2-6 tahun, yang berada pada tahapan perkembangan awal masa kanak-kanak, yang memiliki karakteristik berpikir konkrit, realisme, sederhana, animisme, sentris, dan memiliki daya imajinasi yang kuat.³¹

Anak adalah amanah dari Allah SWT, yang harus dipertanggungjawabkan oleh orang tua. Anak adalah tempat orang tua mencurahkan kasih sayangnya dan anak juga inventasi masa depan untuk kepentingan orang tua di akhirat kelak.³² Oleh sebab itu orang tua harus memelihara, membesarkan, merawat, menyentuni dan mendidik anak-anaknya dengan penuh tanggung jawab dan kasih sayang. Allah SWT berfirman:

وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهَنًا عَلَىٰ وَهْنٍ وَفِصَالُهُ فِي عَامَيْنِ أَنِ اشْكُرْ لِي
وَلِوَالِدَيْكَ إِلَيَّ الْمَصِيرُ

Artinya: Dan Kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua orang ibu-bapaknya; ibunya telah mengandungnya dalam keadaan

³¹ Nurmayani, "Bermain dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 20 No. 77, (2014), h. 2-3

³² Ahmad Zaini, "Permainan Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini", *Jurnal Tarbiyah STAIN Kudus*, Vol. 3, No. 1, (2015), h. 119

lemah yang bertambah-tambah, dan menyapuhnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada dua orang ibu bapakmu, hanya kepada-Kulah kembalimu. (Quran surat lukman ayat: 14)

Dari kandungan ayat diatas Allah SWT memerintahkan kepada manusia agar berbakti dan berbuat baik kepada bapak ibunya. Ibunya mengandungnya dalam keadaan lemah di atas kelemahan, mengandungnya dan menyapuhnya setelah menyusuinya selama dua tahun. Allah SWT berfirman kepadanya, “Bersyukurlah kepada Allah kemudian berterima kasihlah kepada kedua orang tuamu. Hanya kepadaKu-lah kalian akan kembali, lalu Aku akan membalas masing-masing sesuai haknya.”

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini 0-6 tahun merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang anak. pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (eksplusif).³³

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, pengertian anak usia dini merupakan anak yang berada diusia 0-6 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga dapat disebut *golden age*. Anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental. Pada masa ini perkembangan otak sebagai pusat kecerdasan terjadi

³³ Meity, *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan*, (Ed. 2), (Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2015), h. 16

sangat pesat. Selain itu pendengaran, penglihatan, penciuman, pengecapan, perabaan, dan organ keseimbangan juga berkembang.

D. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Siti Rochayah tentang meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain plastisin pada kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap. Hasil penelitian bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B TK Masyithoh 02 Kalijeruk Kec. Kawunganten Kab. Cilacap. Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa bermain plastisin dari tanah liat dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Yang membedakan skripsi siti Rochayah dengan plastisin saya adalah saya menggunakan plastisin dari tepung yang diberi warna makanan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini kelompok B1 di Ra Darussolihin Lampung Barat. Sedangkan siti Rochayah menggunakan plastisin dari tanah liat untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.³⁴
2. Manda Rahma Noviyati tentang peningkatan kreativitas anak melalui media plastisin tepung di TK Negeri Pembina Purwokato. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas. Yang membedakan skripsi saya dengan Manda Rahma adalah saya menggunakan plastisin tepung

³⁴ Siti Rochayah, "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012," Skripsi Program Studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto (2012)

berwarna dan plastisin lilin untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia dini. Sedangkan Manda Rahma hanya menggunakan plastisin tepung saja untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.³⁵

3. Susilowati tentang peningkatan kreativitas anak usia dini melalui cerita bergambar pada anak didik kelompok B TK Bhayangkari 68 Mondokan. Yang membedakan skripsi saya dengan skripsi Susilowati ialah saya menggunakan media plastisin tepung berwarna untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini sedangkan Susilowati untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini menggunakan cerita bergambar.³⁶

E. Kerangka Berfikir

Penggunaan media plastisin sangat disukai anak-anak karena dengan bermain anak akan lebih senang dan mempunyai jiwa yang mandiri untuk melakukan kegiatan. Dengan adanya permainan plastisin akan mengembangkan kreativitas terhadap anak usia dini dan juga memberi timbal balik yang baik untuk guru dan orang tua untuk menciptakan hal yang baru kepada anak.³⁷ Perencanaan belajar yang dilakukan oleh guru akan memberikan manfaat apabila guru dapat

³⁵ Manda Rahma Noviyati, "Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Plastisin Tepung Di TK Negeri Pembina Purwokerto," Skripsi Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta (2012)

³⁶ Susilowati, "Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Anak Didik Kelompok B TK Bhayangkari 68 Mondokan," Skripsi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta (2010)

³⁷ Dynna Wahyu Perwita Sari, "Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok", *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, Vol. 2, No. 3, (2013), h. 220

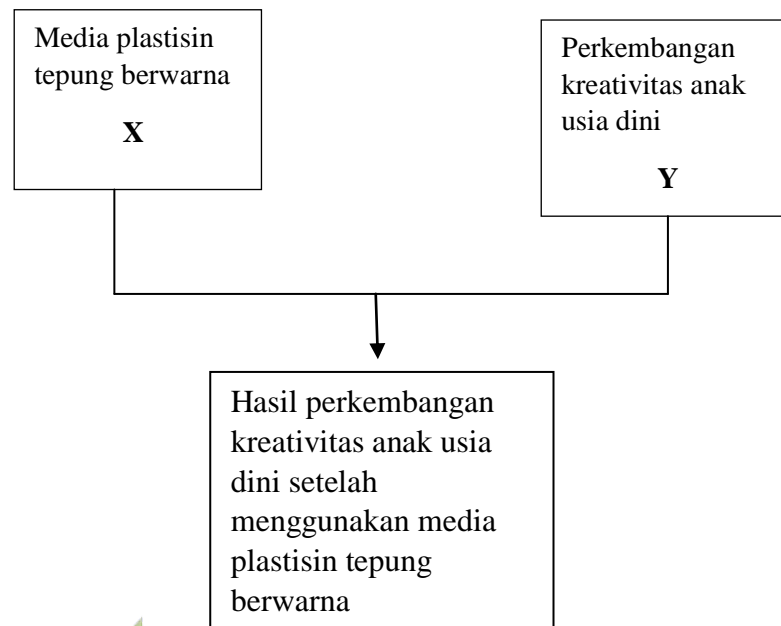
menyiapkan dan memiliki sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik, minat dan tujuan pembelajaran anak yang hendak dicapai. Anak dapat menciptakan berbagai macam bentuk sesuai dengan apa yang akan di buat anak menggunakan media plastisin.

Kreativitas adalah menemukan hal-hal yang luar biasa di balik hal-hal yang tampak biasa. Kreativitas memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam semua bidang usaha lainnya. Perkembangan kreativitas sangat terkait dengan empat aspek, yaitu aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, keterperincian dan kepekaan.³⁸ Proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang masalah dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya. Proses kreatif meliputi tahap, persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

Dalam hal ini bermain plastisin tepung berwarna akan lebih menarik untuk meningkatkan kreativitas, karena anak bisa bermain tanpa rasa bosan sehingga tujuan dapat tercapai. Menggunakan media bermain plastisin tepung berwarna membantu anak dalam membuat bentuk misalkan buah-buahan, bunga dan binatang.

³⁸ Yacha Febrieanitha Putri, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Play Dough", *Raudhatul Athfal Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 2, No. 2, (2018), h. 64

Bagan kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu pernyataan yang penting kedudukannya dalam penelitian. Hipotesis dikatakan sementara karena kebenarannya masih perlu diuji atau dites kebenarannya dengan data yang asalnya dari lapangan. Hipotesis juga penting perannya karena dapat menunjukkan harapan dari si peneliti yang direfleksikan dalam hubungan ubahan atau variable dalam permasalahan penelitian.³⁹ Jadi, dari pendapat di atas bahwa hipotesis adalah dugaan sementara dari permasalahan yang perlu diuji kebenarannya melalui analisis.

Pada saat melakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak peneliti mencoba menggunakan media plastisin tepung berwarna yang dibuat sendiri oleh peneliti. Adapun hipotesis dalam

³⁹ S. Margono, *Metodeologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 194

penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan media plastisin tepung berwarna terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini kelompok B1 di RA Darussolihin Lampung Barat.

Berdasarkan pada kerangka berfikir diatas maka peneliti mengajukan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. H_0 : (tidak ada pengaruh yang berarti antara media plastisin tepung berwarna dan kreativitas).
2. H_1 : (terdapat pengaruh yang berarti antara media plastisin tepung berwarna dan kreativitas).



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Rencana Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian berdasarkan filosofi positivisme, yang digunakan untuk menguji populasi dan teknik pengambilan sample, sample khusus yang umumnya dilakukan pengumpulan data secara acak menggunakan instrumen penelitian kuantitatif, atau analisis data statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.¹ Berdasarkan jenis resolusi dari penelitian yang dilakukan adalah penelitian lapangan (*field research*), yang dilakukan dalam kehidupan nyata dengan metode penelitian kuantitatif yang dilakukan oleh peneliti.

2. Rencana Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian *Quasi Eksperimen* dengan desain *post-test only control group design*

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2018), h. 14

(rancangan pasca test). Dalam pelaksanaan penelitian ini, sample dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan menggunakan plastisin tepung berwarna sebagai strategi pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol menggunakan strategi pembelajaran media plastisin lilin.² Kemudian setelah diberikan perlakuan kedua kelompok tersebut peneliti melihat perkembangan kreativitas anak dan memberikan skor. Kemudian teks dianalisis untuk menhujii hipotesis penelitian desain yang digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1
Desain penelitian Eksperimen Quasi

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

O₁ : Pre-test kelas eksperimen.

O₂ : Post-test kelas eksperimen.

O₃ : Pre-test kelas kontrol.

O₄ : Post-test kelas kontrol.

X₁ : Perlakuan menggunakan media plastisin tepung berwarna.

X₂ : Perlakuan menggunakan media majalah.

² Nazir, *Metode Penelitian*, (Ed. 11), (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), h. 51

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilakukan di sekolah RA Darush sholihin Lampung barat kelompok B1 dan kelompok B2.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 21 Januari 2019 dalam semester genap yang meliputi tahapan-tahapan sebagai berikut:

- a. Tahap persiapan, meliputi tahap memobilisasi judul, tahap pembuatan proposal, untuk melakukan survei kelompok B1 dan B2 di RA Darush sholihin Lampung Barat, untuk mengajukan permohonan izin untuk melakukan penelitian.
- b. Tahap implementasi, dari kegiatan yang berlangsung di bidang tahap implementasi termasuk pengujian instrumen pengumpulan data yang telah diuji validitas dan realibilitas.
- c. Tahap akhir, meliputi manajemen data dan persiapan hasil penelitian.

C. Variabel Penelitian dan Definisi Oprasional

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah sesuatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya.³ Berdasarkan pemaparan di atas, maka variabel dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel bebas (variabel independen), dari variabel ini mempengaruhi atau merupakan penyebab dari perubahan atau pengaruh variabel dependen (terikat). Dari variabel bebas atau variabel X dalam penelitian ini adalah media plastisin tepung berwarna.
- b. Variabel terikat (variabel dependen), adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi hasil karena adan variabel bebas atau variabel terikatnya. Variabel Y dalam penelitian ini adalah kreativitas anak.

Penelitian ini terdiri dari satu variabel dependen dan satu variabel independen. Ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$X \rightarrow Y$

2. Definisi Operasional Variabel

- a. Plastisin tepung berwarna adalah semacam bahan yang dibuat dari tepung dan berwarna-warni menyerupai lilin yang lunak, mudah dibentuk, yang mengeras, hingga kering sendiri dan anti-toksik. Penggunaannya aman bagi siapa pun, termasuk anak-anak. Plastisin tepung berwarna memiliki struktur yang sangat kuat sehingga mudah dibentuk menjadi apa saja. Permainan plastisin tepung berwarna

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Ed. 24), (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 60-61

sangat disukai oleh anak-anak karena dengan bermain anak-anak akan lebih bahagia dan memiliki jiwa mandiri untuk melakukan kegiatan, dengan permainan plastisin tepung berwarna akan mengembangkan kreativitas anak-anak di RA Darush sholihin Lampung Barat.

- b. Kreativitas adalah menemukan hal-hal baru luar biasa di balik hal-hal yang tampaknya. Adapun indikator kreativitas anak dilihat dari ciri-ciri kreativitas menurut Torrance ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek kognitif dan afektif. Indikator aspek kognitif : Bekerja lebih cepat, memberikan banyak jawaban, menghasilkan banyak bentuk yang bervariasi, mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain, agresif bertanya, memiliki cara berfikir yang berbeda dari yang lainnya. Indikator aspek afektif: Banyak mengajukan pertanyaan, menggunakan semua panca inderanya untuk mengenal, berani mengambil resiko, berani menyelesaikan masalah tanpa ragu-ragu, menyelesaikan kegiatan dengan mandiri, selalu mencoba membuat suatu gagasan yang baru dari sebelumnya.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat atau fasilitas bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Variasi jenis instrumen penelitian adalah angket, ceklis (*checklist*) atau daftar centang, pedoman

wawancara pedoman pengamatan. Instrumen dirancang sesuai dengan variabel dan indikator pada setiap variabelnya.⁴

Untuk mendapatkan data yang lengkap dan benar-benar menjelaskan kualitas pengajaran dan pembelajaran dalam hal penelitian, harus mengumpulkan data dari beberapa sumber data, termasuk proses pengajaran dan pembelajaran guru yang sedang dalam kondisi maju dan sarana fisik catatan yang dimiliki oleh siswa dan daftar nilai-nilai jika peneliti berhati-hati gunakan tabel kisi-kisi tentang hubungan tersebut.⁵

Berdasarkan pedoman di atas penulis merumuskan indikator instrument yang merupakan pertanyaan. Untuk instrument observasi peneliti membuat beberapa daftar periksa sehingga penulis hanya menandai kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pekerjaan pada anak selama kegiatan bermain plastisin tepung berwarna. Dalam ini penulis menggunakan skala penilaian menurut sugiyono, untuk mempermudah penulis dalam melakukan penelitian, penulisakan menetapkan tema bermain plastisin tepung berwarna yang akan dilakukan anak sehingga dalam penelitian akan lebih mudah bagi peneliti untuk memberikan nilai sesuai untuk perkembangan anak-anak.

Skala penilaian menurut sugiyono:

- a. Berkembang Sangat Baik (BSB) jika anak dapat menguasai semua kegiatan materi asalkan anak menyelesaikan 80% hingga 100% kegiatan yang dilakukan.

⁴ Suhartini Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 203

⁵ *Ibid*, h. 205

- b. Berkembang Sesuai Harapan (BSH) jika anak dapat menguasai semua kegiatan materi asalkan anak menyelesaikan 70% hingga 79% kegiatan yang dilakukan.
- c. Mulai Berkembang (MB) jika anak dapat menguasai semua kegiatan materi asalkan anak menyelesaikan 60% hingga 69% kegiatan yang dilakukan.
- d. Belum Berkembang (BB) jika anak dapat menguasai kegiatan materi asalkan anak menyelesaikan kegiatan kurang dari 60% kegiatan yang dilakukan.

Tabel 2
Alternatif Skor

Alternatif	Skor
Belum Berkembang	1
Mulai Berkembang	2
Berkembang Sesuai Harapan	3
Berkembang Sangat Baik	4

Tabel 3
Kisi-kisi Lembar Observasi Kreativitas Anak Usia Dini

Variabel	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Item	jml
Kreativitas anak	Kognitif	Kelancaran berpikir	Bekerja lebih cepat	1, 2	3
			Memberikan banyak jawaban	3	
		Keluwasan berpikir	Menghasilkan banyak bentuk yang bervariasi	4	1
		Elaborasi berpikir	Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain	5	2
				6	
	Keaslian berpikir	Memiliki cara berpikir yang beda dari yang lainnya	7	1	
	Afektif	Rasa ingin tahu	Banyak mengajukan pertanyaan	8	2
			Menggunakan semua panca inderanya untuk mengenal	9	
		Percaya diri	Berani mengambil resiko	10	2
			Berani menyelesaikan masalah tanpa ragu-ragu	11	
		Dapat bekerja sendiri	Menyelesaikan kegiatan dengan mandiri	12	1
Senang mencoba hal baru		Selalu mencoba membuat suatu gagasan yang baru dari sebelumnya	13	1	
Jumlah item					13

Sumber : aspek kreativitas menurut Torrance dan Dasmita

Tabel 4
Pedoman Lembar Observasi
Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Y)

No	Item	Penilaian Perkembangan Kreativitas			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Anak mampu menyelesaikan bentuk yang dibuat tepat waktu				
2	Anak mampu membuat sesuatu dengan cepat				
3	Anak mampu menjawab pertanyaan sesuai dengan gagasan yang dilihatnya				
4	Anak mampu membuat lebih dari satu bentuk yang berbeda-beda variasinya				
5	Anak mampu mengeluarkan pendapat yang berbeda dari pemikiran temannya				
6	Anak mampu menambahkan bentuk yang telah dibuat sebelumnya				
7	Anak selalu bertanya tentang karya yang telah dibuatnya				
8	Anak selalu mengajukan pertanyaan setiap melihat objek atau gagasan				
9	Anak selalu menggunakan mata, hidung, mulut dan tangannya untuk mengetahui sebuah objek atau gagasan				
10	Anak berani menerima tugas meskipun ada kemungkinan tidak dapat melakukannya				
11	Anak mampu menyelesaikan bentuk yang telah dibuatnya				
12	Anak mampu menyelesaikan bentuk yang dibuatnya tanpa bantuan orang lain				
13	Anak mampu membuat bentuk yang baru tanpa melihat bentuk yang sebelumnya				

Tabel 5
Kisi-kisi Observasi
Media Plastisin Tepung Berwarna

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item	Jml
Plastisin Tepung Berwarna	Aktivitas bermain	Keaktifan dalam membuat bentuk sesuai gagasan	1,2,3	3
		Keaktifan dalam mencampurkan warna	4,5	2
		Keaktifan dalam menggunakan media	6,7,8	3
Jumlah Item				8

Sumber : kesimpulan dari teori plastisin

Tabel 6
Pedoman Observasi Penggunaan
Media Plastisin Tepung Berwarna (X)

No	Item	Penilaian Media Plastisin Tepung Berwarna			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu membuat warna plastisin yang baru dari warna sebelumnya				
2	Anak mampu mencampurkan warna agar bentuk plastisin yang dibuatnya terlihat menarik				
3	Anak mampu membuat bentuk yang berbeda dengan sendirinya sesuai pemikirannya sendiri bukan orang lain				
4	Anak mampu membentuk huruf dari plastisin				
5	Anak mampu membentuk bermacam-macam bentuk buah- buahan dari plastisin				
6	Anak mampu membuat berbagai macam bentuk hewan menggunakan plastisin				

7	Anak mampu merubah bentuk plastisin tepung berwarna yang sebelumnya menjadi bentuk yang berbeda				
8	Anak mampu membuat bentuk plastisin yang berbeda dari temannya				

E. Populasi dan Sample

1. Populasi

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup, dan waktu yang sudah ditentukan. menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Pupolasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelas B yang berjumlah 30 anak.⁶

Tabel 7
Distribusi Peserta Didik Kelas B

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	B1	15
2	B2	15
	Jumlah	30

Sumber : Data anak RA Darussolihin Lampung Barat

2. Sample

Sample adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sample dalam penelitian ini menggunakan

⁶ Kasmadi, Nia Siti Sunariah, *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 65

dua kelas, satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas yang lain sebagai kelompok kontrol.⁷ Sample yang digunakan untuk penelitian ini adalah kelompok B1 dan B2 RA Darusholihin Lampung Barat. Dengan pembagian 1 kelas sebagai kelas eksperimen yang akan diberi permainan plastisin tepung berwarna dan 1 kelas kontrol dengan menggunakan plastisin lilin.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Pengamatan (Observasi)

Observasi sebagai teknik pengumpulan data memiliki karakteristik khusus bila dibandingkan dengan teknik lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Jika wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang-orang, pengamatan tidak terbatas pada orang-orang tetapi objek benda alam lainnya.⁸

Observasi merupakan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti secara langsung dan hasilnya akan dicatat secara sistematis agar diperoleh gambaran yang lebih konkrit tentang kondisi di lapangan. Metode observasi ini adalah instrumen yang utama digunakan oleh penulis, dalam implementasinya penulis lebih banyak mengamati.

Metode observasi dibagi menjadi dua jenis:

⁷ *Ibid*, h. 66

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Ed. 27), (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 145

- a. Observasi partisipan adalah suatu proses pengamatan bagian dalam dilakukan oleh observer dengan ikut mengambil bagian dalam kehidupan orang-orang yang akan diobservasi.
- b. Observasi non partisipan yaitu dalam observasi ini peranan tingkah laku peneliti dalam kegiatan yang berkenaan dengan kelompok yang diamati kurang dituntut.

Dalam penelitian ini saya sebagai peneliti menggunakan observasi partisipan karena peneliti ikut berpartisipasi dalam mengamati anak-anak yang akan diobservasi.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data kualitatif sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data berbentuk surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, cenderamata, jurnal kegiatan dan sebagainya.⁹ Dokumentasi diperlukan untuk mendukung kelengkapan dari data penelitian. Adapun dokumen analisis yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah RKH (Rencana Kegiatan Harian) dalam pelaksanaan kegiatan bermain plastisin tepung berwarna.

⁹ Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pustakabaruperr, 2014), h.31

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi, yang merupakan studi dari variabel dependen (terikat) dengan satu atau lebih variabel independen (bebas) yang bertujuan untuk memprediksi populasi rata-rata atau nilai rata-rata dari variabel yang diturunkan berdasarkan pada nilai variabel independen yang diketahui sebelum melaksanakan analisis ini untuk mendapatkan nilai yang baik. Sebelum melakukan analisis ini, untuk mendapatkan nilai yang baik, menguji instrument pengumpulan data yang digunakan. Dalam analisis metode pengujian ini adalah validitas dan reliabilitas.¹⁰

1. Uji Validitas

Validitas instrumen merupakan kemampuan suatu instrumen untuk mengukur dan menggambarkan keadaan suatu aspek sesuai dengan maksudnya untuk apa instrumen itu dibuat. Sebuah kuesioner disebut valid jika kuesioner tersebut dapat secara tepat mengukur apa yang ingin diukur.¹¹ Teknik yang digunakan untuk mengetahui kesejajaran adalah teknik korelasi *moment product* yang diusulkan orang tersebut.

Rumus korelasi *moment product* yang digunakan adalah rumus korelasi *moment product* dengan angka kasar, sebagai berikut:

¹⁰ Suhartini Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Ed. 2), (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), h. 79

¹¹ *Ibid.*, h. 87

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y,
dua variabel yang dikorelasikan.

N = *Number of cases.*

$\sum XY$ = Jumlah perkalian X dan Y.

X^2 = Kuadrat dari X.

Y^2 = Kuadrat dari Y.¹²

Untuk menemukan nilai validitas suatu item berkorelasi skor item dengan total item-item. Jika ada item yang tidak memenuhi persyaratan, maka item tersebut tidak akan diperiksa lebih lanjut. Sesuai dengan ketentuan menurut Sugiyono yang harus dipenuhi yaitu harus memiliki kriteria berikut:

- a. Jika $r \geq 0,3$ maka item-item dinyatakan valid.
- b. Jika $r \leq 0,3$ maka item-item dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dalam bahasa Indonesia diambil dari kata *reability* dalam bahasa Inggris, yang berasal dari kata *reliable origin*

¹² *Ibid*, h. 90

yang berarti dipercaya. “Reliabilitas” adalah kata yang berbeda, sedangkan “reliabel” adalah kata sifat. Reliabilitas merupakan tingkat kuesioner yang secara konsisten mengukur berapa banyak kuesioner yang mengukur. Reliabilitas dinyatakan sebagai angka, biasanya karena koefisien, koefisien tinggi menunjukkan keandalan yang tinggi.¹³ Pengujian reliabilitas dapat dilakukan secara konsisten internal, yang dilakukan dengan menguji instrumen satu kali dan kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisis ini digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen.

Rumus pengujian reliabilitas ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha*:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen.

n = Jumlah pertanyaan.

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah skor varians untuk item.

σ_t^2 = Varians total.¹⁴

Suatu instrumen dikatakan dapat digunakan kembali jika:

¹³ *Ibid.*, h. 100

¹⁴ Novalia, Muhamad Syazali, *Olah Data Penelitian Pendidikan*, (Bandar Lampung : Anugrah Utama Raharja, 2013), h. 79.

- a. Jika r_{11} sama dengan atau lebih besar dari 0,7 berarti penggunaan media plastisin tepung berwarna reliabilitas yang diuji dinyatakan memiliki reliabilitas tinggi (*reliabel*).
- b. Jika r_{11} lebih kecil dari 0,7 berarti penggunaan media plastisin tepung berwarna yang sedang diuji reliabilitas dinyatakan belum memiliki reliabilitas tinggi (*un-reliabel*).¹⁵

3. Homogenitas Data

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah varians populasi penelitian memiliki varians yang sama atau tidak.¹⁶ Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan perhitungan Statistik Levene dengan memilih menu: analyze-compare means-one way anova.

Sedangkan untuk keputusan dasar tingkat homogenitas data dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah nilai signifikansi *Sig.*(2-tailed) dengan alpha (α) 0,05 (5%), dengan keputusan jika nilai *Sig.* (2-tailed) lebih besar dari ($\alpha = 0,05$) maka dikatakan homogen, dan sebaliknya jika nilai *Sig.*(2-tailed) lebih kecil dari alpha ($\alpha = 0,05$) oleh karena itu dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi dikatakan tidak homogen. Pengujian homogenitas digunakan untuk

¹⁵ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Cet. Ke-11), (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2015), h.209

¹⁶ Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip & Operasionalnya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h. 49.

melakukan pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih.

Mencari F_{hitung} sebagai berikut :

$$F_{hitung} = \frac{\text{variens besar}}{\text{variens kecil}}$$

Atau

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

keterangan: $s_1^2 = \text{Varians besar.}$

$s_2^2 = \text{Varians kecil.}$

untuk mencari varians:

$$s^2 = \frac{\sum (X_i + \bar{X})^2}{n}$$

Tingkat signifikansi (α) = 0,05

4. *Paired Sample T-Test*

Paired sample t-test adalah prosedur yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variabel dalam satu kelompok. Yang berarti bahwa analisis ini juga berguna untuk menguji dua sample terkait atau dua sample berpasangan. Prosedur *paired sample* Uji T digunakan untuk menguji bahwa tidak atau ada perbedaan antara dua variabel. Data boleh terdiri dari dua pengukuran dengan subjek yang sama atau satu

pengukuran dengan beberapa subjek. Adapun rumusan *paired sample t-test* sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{s/\sqrt{n}}$$

Keterangan : t = t hitung

\bar{x} = rata-rata sampel

μ_0 = rata-rata spesifik atau rata-rata tertentu (yang menjadi perbandingan)

s = standart deviasi sampel

n = jumlah sampel

5. Analisis Data

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji korelasi *product moment*. Korelasi *Pearson* atau sering disebut Korelasi *Product Moment* merupakan uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis asosiatif (uji hubungan) dua variabel yang ada dalam penelitian. Uji korelasi *product moment* dalam penelitian digunakan untuk mengetahui korelasi antara variabel bebas (*independent*) terhadap variabel tidak bebas (*dependent*). korelasi *product moment* dapat diketahui ada atau tidak pengaruh penggunaan media plastisin tepung berwarna terhadap perkembangan kreativitas anak-anak.

Rumus yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum Xi)(\sum Yi)}{\sqrt{\{N \sum X^2i - (\sum Xi)^2\}\{N \sum Y^2i - ((\sum Yi)^2)\}}}$$

Keterangan :

r: koefisien korelasi r pearson

n: jumlah sampel/observasi

x: variabel bebas/variabel pertama

y: variabel terikat/variabel kedua

Hipotesis merupakan bagian sangat penting dalam penelitian, bagian ini yang menentukan apakah penelitian yang dilakukan cukup ilmiah atau tidak.¹⁷ Hipotesis dikatakan sementara karena kebenaran masih perlu diuji sesuai dengan data dari lapangan. Hipotesis juga penting karena dapat menunjukkan harapan peneliti yang tercermin dalam hubungan perubahan atau variabel dalam masalah penelitian. Jadi, dari pendapat di atas bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara dari masalah yang perlu diuji kebenarannya melalui analisis.

Adapun langkah-langkah pengujian hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. Rumusan Hipotesis

¹⁷ Haddy Suprpto, *Metodologi Penelitian Untuk Karya Ilmiah*, (Yogyakarta: Gosyen Publishing, 2017), h. 64

Menguji rata-rata μ : uji dua pihak

- 1) H_0 : (tidak ada pengaruh yang berarti antara media plastisin tepung berwarna dan perkembangan kreativitas anak).
- 2) H_1 : (terdapat pengaruh yang berarti antara media plastisin tepung berwarna dan perkembangan kreativitas anak).



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

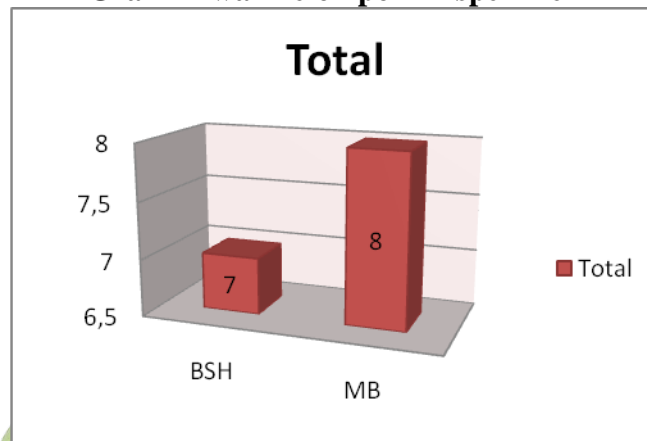
Berdasarkan penelitian yang dilakukan di RA Darussholihin Lampung Barat semester Genap tahun 2019 dengan pengaruh penggunaan media plastisin tepung berwarna terhadap perkembangan kreativitas anak-anak di RA Darussholihin Lampung Barat kelompok B. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kelompok B1 dan kelompok B2 dimana kelompok B1 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media plastisin tepung berwarna dengan kelompok B2 sebagai kelas kontrol yang menggunakan media plastisin lilin.

1. Hasil Observasi Awal Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Data diperoleh dari pengamatan awal pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan menggunakan media plastisin tepung berwarna dan plastisin lilin. Ini mengetahui keadaan awal apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, Pengamatan awal akan menunjukkan bahwa kondisi kedua kelompok tidak signifikan karena perbedaan diharapkan akan terlihat setelah diberikan perlakuan menggunakan media plastisin tepung berwarna dan plastisin lilin. Nilai pengamatan awal yang diperoleh dalam

kelompok eksperimen adalah pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan dengan data berikut:

Grafik 1
Grafik Awal Kelompok Eksperimen



Sumber: lampiran 4

Dilihat dari grafik di atas bawah anak mendapat skor 2 atau dikatakan mulai berkembang sebanyak 8 orang atau 55 % dan anak mendapat skor 3 atau dikatakan berkembang sesuai harapan sebanyak 7 orang atau 45 %. Dalam bentuk rekapitulasi dinyatakan sebagai berikut:

Tabel 8
Rekapitulasi Nilai Observasi Awal
Kelompok Eksperimen (B1)

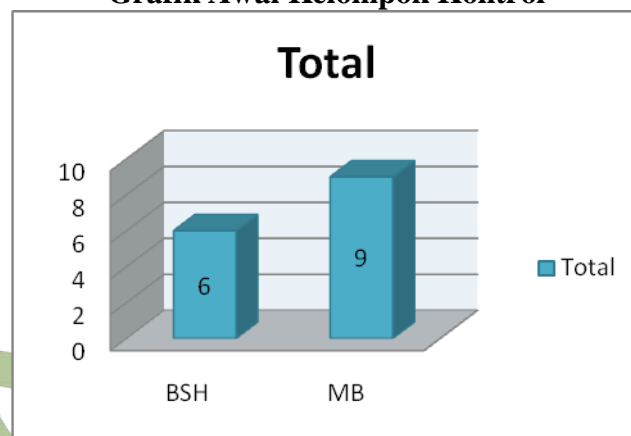
Jumlah Anak	Presentasi	Skor Nilai
8	55 %	Banyak anak mendapat nilai MB (nilai konferensi 60-69)
7	45 %	Banyak anak memdapat nilai BSH (nilai konferensi 70-79)
15	100 %	

Dari tabel di atas, dinyatakan bahwa sekitar 8 anak-anak atau 55 % mulai berkembang dengan skor nilai konferensi 60-69. Banyaknya anak

mendapat nilai berkembang sesuai harapan sebanyak 7 anak atau 45 % dengan skor nilai konferensi 70-79.

Kemudian hasil pengamatan awal pada kelompok kontrol, untuk pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan sebagai berikut:

Grafik 2
Grafik Awal Kelompok Kontrol



Sumber: lampiran 5

Dari grafik diatas, terlihat anak mendapat skor 2 atau dikatakan mulai berkembang sebanyak 9 anak-anak atau 60 %, dan anak yang mendapat skor 3 atau dikatakan berkembang sesuai harapan sebanyak 6 anak-anak atau 40 %.

Dalam bentuk rekapitulasi dinyatakan berikut:

Tabel 9
Rekapitulasi Nilai Observasi Awal
Kelompok Kontrol (B2)

Jumlah Anak	Presentasi	Skor Nilai
9	60 %	Banyak anak mendapat nilai MB (nilai konferensi 60-69)
6	40 %	Banyak anak mendapat nilai BSH (nilai konferensi 70-79)
15	100 %	

Dari tabel di atas, dinyatakan bahwa sekitar 9 anak atau 60 % mulai berkembang dengan skor nilai konferensi 60-69. Banyaknya anak berkembang sesuai harapan sebanyak 6 anak atau 45 % dengan skor nilai konferensi 70-79.

Kemudian, berdasarkan hasil perhitungan dari data awal yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 10
Data Nilai Hasil Observasi Awal
Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

	Eksperimen	Kontrol
Mean	2,52	2,40
Median	2,5	2,3
Modus	2	2,6
Nilai maksimum	3,2	3
Nilai minimum	2	2
Simpangan baku	0,387667	0,345309
Simpangan rata-rata	37,8	36,1

Sumber: lampiran 6

Dalam tabel di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata pada kelompok eksperimen adalah 2,52 sedangkan pada kelompok kontrol 2,40 nilai rata-rata ini menggambarkan bahwa secara umum nilai rata-rata seorang anak tidak berbeda secara signifikan. Dari nilai tengah dalam kelompok eksperimen 2,5 sedangkan kelompok kontrol 2,3. Nilai median ini menggambarkan bahwa secara umum nilai median tidak berbeda signifikan. Nilai modus pada kelompok eksperimen adalah 2 sedangkan kelompok kontrol 2,6. Nilai modus ini menggambarkan bahwa secara umum nilai modus tidak berbeda signifikan. Selanjutnya perhitungan simpangan baku pada kelompok

eksperimen adalah 0,387667 sedangkan kelompok kontrol 0,345309. Nilai simpangan baku menggambarkan bahwa tingkat keragaman nilai pada kedua kelompok tidak jauh berbeda. Terakhir perhitungan nilai maksimum dan nilai minimum. Pada kelompok eksperimen nilai maksimum 3,2 dan nilai minimum 2 kemudian pada kelompok kontrol nilai maksimum 3 dan nilai minimum 2. Nilai maksimum dan nilai minimum dapat dilihat perbedaan yang tidak jauh berbeda atau tidak signifikan.

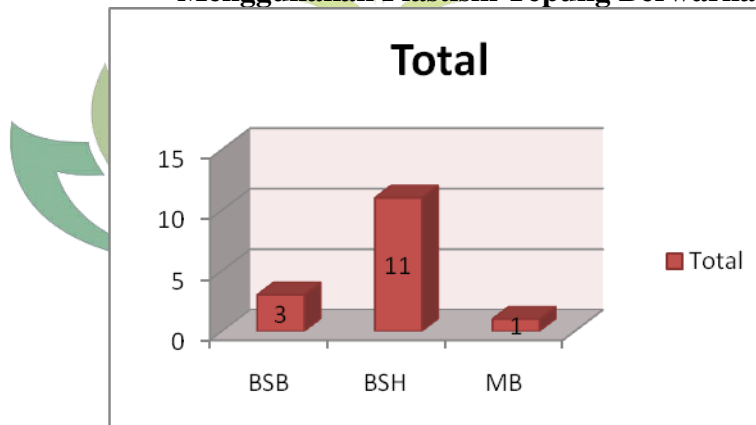
Dapat disimpulkan dari nilai mean, median, modus, simpangan baku, nilai maksimum dan nilai minimum pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol perbedaannya sangat kecil. Ini bertanda positif sebagai observasi awal yang baik. Data awal ini menunjukkan keadaan awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan, perbedaan ini diharapkan akan terlihat setelah diberikan perlakuan menggunakan plastisin tepung berwarna pada kelompok eksperimen dan plastisin lilin pada kelompok kontrol.

2. Hasil Observasi Akhir Kelas Eksperimen dan kontrol

Karena pengamatan awal dan akhir juga dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, hanya dua kelompok yang diperlakukan berbeda, kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan plastisin tepung berwarna sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan menggunakan plastisin lilin.

Dari perbedaan perlakuan tersebut, peneliti mengharapkan ada perubahan perkembangan kreativitas anak usia dini yang lebih tinggi dikelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media plastisin tepung berwarna dibandingkan dengan kelompok kontrol. Berikut membuat grafik hasil pengamatan akhir dalam pengumpulan data kelompok eksperimen yang dilakukan melalui lembar observasi dan pengamatan.

Grafik 3
Grafik Akhir Kelompok Eksperimen
Menggunakan Plastisin Tepung Berwarna



Sumber: lampiran 7

Dari grafik di atas, terlihat bahwa anak mendapat skor 2 atau mulai berkembang sebanyak 1 anak atau 10%, sedangkan yang mendapatkan skor 3 atau berkembang sesuai harapan sebanyak 11 anak atau 70%, dan anak mendapat skor 4 atau berkembang sangat baik 3 anak atau 20%.

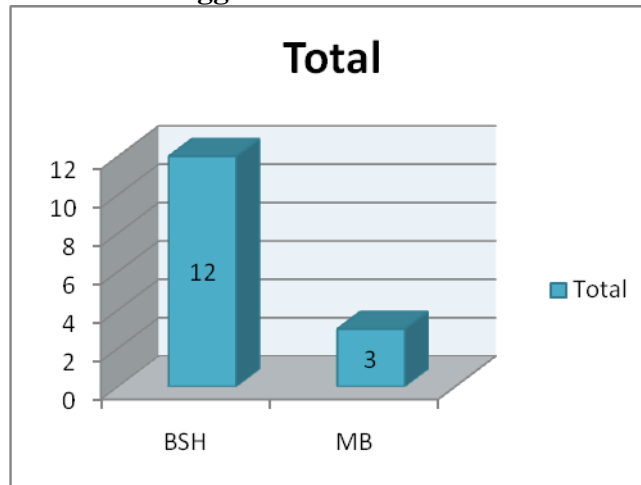
Tabel 11
Rekapitulasi Nilai Observasi Akhir
Kelompok Eksperimen (B1)

Jumlah Anak	Presentasi	Skor Nilai
1	10 %	Banyak anak mendapat nilai MB (nilai konferensi 60-69)
11	70 %	Banyak anak mendapat nilai BSH (nilai konferensi 70-79)
3	20%	Banyak anak mendapat nilai BSB (nilai kofverensi 80-100)
15	100 %	

Dari tabel di atas, dinyatakan bahwa anak mendapat skor 2 atau mulai berkembang berjumlah 1 anak dengan skor nilai konferensinya 60-69. Banyaknya anak mendapat skor berkembang sesuai harapan dengan konferensi 70-79 berjumlah 11 anak, sementara itu 3 anak mendapat skor berkembang sangat baik dengan konferensi 80-100.

Sementara grafik observasi akhir kelompok kontrol, pengumpulan data juga dilakukan melalui lembar observasi dan pengamatan sebagai berikut:

Grafik 4
Grafik Akhir Kelompok Kontrol
Menggunakan Plastisin Lilin



Sumber: lampiran 8

Dari grafik di atas, dinyatakan bahwa sekitar 3 anak atau 20% mendapat skor 2 atau mulai berkembang, sementara 12 anak atau 80% mendapat skor 3 atau berkembang sesuai harapan.

Tabel 12
Rekapitulasi Nilai Observasi Akhir
Kelompok Kontrol (B2)

Jumlah Anak	Presentasi	Skor Nilai
3	20 %	Banyak anak mendapat nilai MB (nilai konferensi 60-69)
12	80 %	Banyak anak mendapat nilai BSH (nilai konferensi 70-79)
15	100 %	

Dari tabel di atas, dinyatakan bahwa anak mendapat skor 2 atau mulai berkembang berjumlah 3 anak dengan skor nilai konferensinya 60-69.

Banyaknya anak mendapat skor berkembang sesuai harapan dengan skor nilai koferensi 70-79 berjumlah 12 anak.

Selanjutnya, berdasarkan hasil perhitungan data akhir diperoleh data berikut:

Tabel 13
Data Nilai Hasil Observasi Akhir
Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

	Eksperimen	Kontrol
Mean	3,06	2,86
Median	3	3
Modus	3	3
Nilai maksimum	3,7	3,4
Nilai minumum	2,2	2
Simpangan baku	0,381351	0,377586
Simpangan rata-rata	45,9	42,9

Sumber: lampiran 9

Dalam tabel di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata pada kelompok eksperimen adalah 3,06 sedangkan pada kelompok kontrol 2.86. Nilai mean ini menggambarkan bahwa secara umum kedua kelompok terjadi perbedaan dengan nilai mean pada sebelumnya sehingga perbedaannya cukup signifikan. Dari nilai tengah pada kelompok eksperimen 3 sedangkan kelompok kontrol 3. Nilai median ini menggambarkan bahwa dibandingkan nilai sebelumnya nilai median berbeda sehingga cukup signifikan. Nilai modus pada kelompok eksperimen sebesar 3 sementara kelompok kontrol 3. Nilai modus ini menggambarkan bahwa terdapat perbedaan awal dan akhir nilai modus cukup berbeda signifikan. Kemudian perhitungan simpangan baku pada kelompok eksperimen sebesar 0,381351 sementara kelompok kontrol 0,377586. Nilai

simpangan baku menggambarkan tingkat keragaman nilai pada kedua kelompok tidak jauh perbedaannya. Terakhir perhitungan nilai maksimum dan nilai minimum. Pada kelompok eksperimen nilai maksimum 3,7 dan nilai minimum 2,2 sementara pada kelompok kontrol nilai maksimum 3,4 dan nilai minimum 2. Nilai maksimum dan nilai minimum dapat dilihat perbandingan nilai awal cukup berbeda sehingga signifikan.

Dapat disimpulkan bahwa dari nilai mean, median, modus, simpangan baku, nilai maksimum dan nilai minimum pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada hasil observasi awal dan akhir cukup signifikan perbedaannya. Kesimpulan setelah diberi perlakuan, menggunakan media plastisin tepung berwarna pada kelompok eksperimen cukup tampak atau muncul, dibandingkan plastisin lilin pada kelompok kontrol. Ini sesuatu yang positif sebab media plastisin tepung berwarna cukup berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini.

B. Analisa Data

Data ini berasal dari data yang diperoleh selama penelitian yang melakukan penelitian dan data ini bersumber dari siswa kelompok B1 dan B2 di RA Darush sholihin Lampung Barat. Pada kelompok B1 sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media plastisin tepung berwarna dan kelompok B2 sebagai kelompok kontrol yang diberi perlakuan menggunakan plastisin lilin.

1. Uji Homogenitas Data

Tabel 14
Uji Homogenitas Pre Test
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	,157	1	28	,695
akhir	Based on Median	,163	1	28	,689
	Based on Median and with adjusted df	,163	1	27,973	,689
	Based on trimmed mean	,170	1	28	,684

Sumber : Lampiran10



Tabel 15
Uji Homogenitas Post Test
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	,697	1	27	,411
akhir	Based on Median	,194	1	27	,663
	Based on Median and with adjusted df	,194	1	21,752	,664
	Based on trimmed mean	,690	1	27	,413

Sumber: lampiran11

Berdasarkan output SPSS pada tabel 16 dan tabel 17 di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi variabel plastisin tepung berwarna (Y) berdasarkan variabel perkembangan kreativitas (X) = 0,695 > 0.05 untuk pre test dan 0,441 > 0.05 untuk post tes artinya data variabel kreativitas

(Y) berdasarkan variabel media plastisin tepung berwarna (X) mempunyai varian yang sama.

2. Paired Sample T-test

a. Paired T-Test Kelompok Kontrol

Tabel 16
Paired T-Test Pretest Kelompok Kontrol
Paired Samples Test

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
pretest - posttest	-2,357	1,082	,289	-2,982	-1,733	-8,153	13	,000

Sumber: lampiran 12

Tabel 17
Paired T-Test Posttest Kelompok Kontrol
Paired Samples Test

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
pre_test - post_test	-2,600	2,384	,616	-3,920	-1,280	-4,223	14	,001

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Sumber: lampiran 13

b. Paired T-Test Kelompok Eksperimen

Tabel 18
Paired T-Test Pretest Kelompok Eksperimen
Paired Samples Test

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
pretest – posttest	-3,867	1,807	,467	-4,868	-2,866	8,286	14	,000

Sumber: lampiran 14



Tabel 19
Paired T-Test Posttest Kelompok Eksperimen
Paired Samples Test

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
pretest – posttest	-2,867	3,502	,904	-4,806	-,927	3,170	14	,007

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Sumber: lampiran 15

Interpretasi hasil output SPSS banyaknya data masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah diberikan *Treatment* = 15, rata-rata skor kelas kontrol post test sebelum adanya *treatment* adalah 30,07 dan sesudah diberikan *treatment* adalah 33,93. Simpangan baku (standar deviation) sebelum adanya *treatment* mempunyai skor 3,7120 dan sesudah diberikan *treatment* mempunyai skor 4,096. Sedangkan kelas eksperimen post test sebelum adanya *treatment* adalah 30,14 dan sesudah adanya *treatment* adalah 32,50. Simpangan baku (standar deviation) sebelum adanya *treatment* mempunyai skor 4,622 dan sesudah adanya *treatment* mempunyai skor 4,895.

Pada tabel *paired sample test* memuat data tentang adanya pengaruh antara sebelum dan sesudah. Adanya pengaruh media plastisin lilin terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini dikelas kontrol dilihat pada saat pre test yaitu dengan sig 0.000 > 0,05 sedangkan post test dengan sig 0,001 > 0,05 Dan terdapat pula pengaruh media plastisin tepung berwarna terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini dikelompok eksperimen dilihat pada saat pre test yaitu dengan sig sebesar 0,000 > 0,05 sedangkan post test dengan sig 0,007 > 0,05 Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media plastisin tepung

berwarna terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di Ra Darussholihin Lampung Barat.

C. Uji Hipotesis

Pengujian dalam penelitian ini *menggunakan product moment*, pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh media plastisin tepung berwarna dan media plastisin lilin menuju perkembangan kreativitas anak. Sedangkan hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah :

H_0 : Tidak ada pengaruh yang berarti antara penggunaan media plastisin tepung berwarna terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di Ra Darussholihin Lampung Barat.

H_1 : Terdapat pengaruh yang berarti antara penggunaan media plastisin tepung berwarna terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di Ra Darussholihin Lampung Barat.

a. Hipotesis dalam bentuk statistik :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

b. Kaidah Pengujian

Nilai *sig* (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, jika terdapat pengaruh.

c. Keputusan

Berdasarkan hasil perhitungan *SPSS* maka hasil perhitungan dapat dilihat pada penyajian data berikut ini, yaitu :

Tabel 20
Uji Corellation Product Moment

Coefficientsa						
Model		Unstandardized Coefficients	Std. Error	Standardized Coefficients	T	Sig.
1	(Constant)	1.349	2.038		0.662	0.520
	sebelum plastisin	1.033	0.067	0.976	15.453	0.000

a. Dependent Variable: sesudah plastisin

Sumber : Lampiran 16

Berdasarkan pada tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa $Y = 1.349 - 1.033$. Artinya jika setiap 1% penambahan plastisin, maka nilai peserta didik sebesar 1.003, sehingga dapat disimpulkan plastisin memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di Ra Darush sholihin Lampung Barat. Dalam penelitian ini penulis mengambil sample kelompok B1 yang berjumlah 15 anak sebagai kelas eksperimen dan kelompok B2 yang berjumlah 15 anak sebagai kelas kontrol. Perlakuan yang diberikan kepada masing-masing kelompok diberi perlakuan secara berbeda, Di kelompok eksperimen proses

pembelajaran diberi perlakuan menggunakan media plastisin tepung berwarna. Sementara di kelompok kontrol proses pembelajarannya diberi perlakuan menggunakan media plastisin lilin.

Tujuan penelitian yang telah dilakukan peneliti adalah untuk melihat apakah ada pengaruh penggunaan media plastisin terhadap perkembangan kreativitas anak-anak usia dini di Ra Darush sholihin Lampung Barat. Sebelum peneliti melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu memeriksa validitas dan reliabilitas item yang akan disajikan dalam penelitian ini. Setelah menguji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian yang telah memenuhi persyaratan.

Peneliti melakukan pengamatan awal untuk mengetahui kondisi awal perkembangan kreativitas anak usia dini dengan mencatat tingkat perkembangan kreativitas anak usia dini di RA Darush Sholihin dengan memberikan daftar periksa ke lembar pengamatan menilai kreativitas anak-anak yang telah menguji validitas dan reliabilitas yang terdiri dari 13 item. Sebelum diterapkan media plastisin tepung berwarna dan plastisin lilin pada masing-masing sample kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kedua kelompok memiliki kemampuan yang sama. Dimana kedua kelompok memiliki nilai rata-rata yang rendah, pada kelompok eksperimen mendapat nilai rata-rata sebesar 2,5 sementara kelompok kontrol sebesar 2,4.

Kemudian peneliti melakukan proses kegiatan eksperimen kepada kelompok B1 menggunakan media plastisin tepung berwarna sebanyak 3 kali

pertemuan dengan tema tanaman subtema buah-buahan, kedua tema binatang subtema hewan berkaki 4, dan yang ketiga tema diriku subtema identitasku. Sedangkan pada kelompok kontrol menggunakan media plastisin lilin sebanyak 3 kali pertemuan tema dan sub tema sam dengan kelompok eksperimen. Setelah diterapkan media belajar di setiap sample, ada perbedaan yang signifikan dalam nilai observasi akhir perkembangan kreativitas anak yaitu pada kelompok eksperimen mendapat nilai rata-rata sebesar 3,06 dengan kelompok kontrol mendapat nilai rata-rata sebesar 2,86. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak kelompok eksperimen yang menggunakan media plastisin tepung berwarna lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol menggunakan media plastisin lilin.

Berdasarkan hasil lembar pengamatan yang didapat mengenai perkembangan kreativitas anak nilai rata-rata persentase hasil kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol lebih tinggi kelompok eksperimen dengan nilai rata-rata persentase sebesar 3,06 sementara pada kelompok kontrol mendapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 2,86. Berdasarkan yang didapat hasil lembar pengamatan yang dilakukan dikatakan bahwa penggunaan media plastisin tepung bewarna lebih berpengaruh dibandingkan dengan plastisin lilin.

Perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan media yang digunakan sama-sama dari plastisin bedanya plastisin tepung berwarna anak membuat terlebih dahulu plastisin dengan

menggunakan tepung, garam, minyak makan, air mineral, dan pewarna makanan, setelah itu barulah anak dapat membuat bentuk atau memainkan plastisin tepung berwarna sesuai imajinasinya. Sedangkan plastitin lilin anak tidak perlu membuatnya terlebih dahulu anak dapat langsung memainkan dan membuat bentuk sesuai imajinasi anak. Setelah diterapkannya media plastisin tepung berwarna dan plastisin lilin untuk setiap sample, perbedaan signifikan diperoleh pada saat pre test kelompok eksperimen mendapat sig $0,000 > 0,05$ sedangkan pada saat post test mendapat sig $0,007 > 0,05$. Pada kelompok kontrol terdapat perbedaan signifikan pada saat pre test mendapat sig $0,000 > 0,05$ sedangkan post test $0,001 > 0,05$. Dapat dilihat dari kelompok eksperimen awal dan akhir ada perbedaan, begitu pula dikelompok kontrol terdapat perbedaan antara awal dan akhir observasi.

Akan tetapi antara media plastisin tepung berwarna dan media plastisin lilin, yang lebih berpengaruh untuk perkembangan kreativitas anak usia dini adalah media plastisin tepung berwarna dibandingkan dengan media plastisin lilin. Dapat dilihat dari hasil uji corellation product moment post test kelompok eksperimen dengan $t = 15,453$ sig $0,000$ sedangkan post test kelompok kontrol $t = 7,335$ sig $0,000$. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak usia dini di kelompok eksperimen B1 yang menggunakan media plastisin tepung berwarna lebih tinggi dari kelompok kontrol B2 menggunakan media plastisin lilin.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, ditemukan bahwa media plastisin tepung berwarna memberikan peningkatan hasil yang signifikan. Dibandingkan dengan media plastisin lilin menggunakan media plastisin tepung berwarna di kelompok eksperimen memberikan peningkatan skor perkembangan kreativitas yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan media plastisin lilin. Sehingga dapat dikatakan bahwa menggunakan media plastisin tepung berwarna berpengaruh positif terhadap perkembangan kreativitas anak-anak usia dia di Ra Darush sholihin Lampung Barat.

Adapun antara penelitian peneliti dengan penelitian terdahulu atau sebelumnya dapat dikatakan bahwa media plastisin ini sama-sama berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian peneliti dengan penelitian sebelumnya sama tidak ada perbedaan, peneliti hanya memperkaya penelitian sebelumnya.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dijelaskan oleh penulis dalam bab IV dalam laporan dan diskusi, dapat menyimpulkannya:

Berdasarkan hasil uji paired sample test variabel penggunaan media plastisin tepung berwarna terhadap perkembangan kreativitas terdapat pengaruh antara kedua. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil perhitungan nilai SPSS yang diperoleh $t = 15,453$ sig (2-tailed) 0,000 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang berarti antara media plastisin tepung berwarna dengan perkembangan kreativitas anak usia dini kelompok B1 di Ra Darussholihin Lampung Barat.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, ada beberapa hal yang penulis perlu sarankan:

1. Bagi pendidik

Dalam menggunakan media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak guru haruslah lebih kreatif lagi dalam menggunakan media untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

2. Bagi sekolah

Menerapkan media pembelajaran untuk bermain plastisin dari berwarna-warni dari tepung, dengan membuat berbagai bentuk dapat meningkatkan hasil belajar anak-anak dan juga modal-model dasar seni keterampilan yang akan berguna di kemudian hari, dan tidak ada yang salah jika model pembelajaran ini dicoba pada aktivitas lain dengan materi dan dengan metode atau teknik yang lain.

3. Bagi Orangtua

Sebagai orangtua seharusnya lebih memperhatikan potensi setiap anak tidak hanya potensi akademik tetapi juga pada potensi kreativitas dengan rangsangan diri termasuk kegiatan terapan di rumah dengan suasana yang menyenangkan.

C. Penutup

Alhamdulillah atas ridho dan izin Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini memiliki banyak keterbatasan dan kekurangan untuk mencapai hasil yang sempurna, karena itu penulis berharap adanya kritik yang membangun dan saran agar penulis selalu berharap perbaikan dapat lebih baik.

Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis sebagai ilmu dan bermanfaat bagi kemajuan RA Darussholihin Lampung Barat dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, semoga Allah SWT akan selalu meridhoi amal ibadah kita semua, Amin.

DAFTAR PUSTAKA

- Sudarna. 2014. *PAUD Pendidikan anak usia Dini Berkarakter*. Yogyakarta: Genius Publisher.
- Suyadi. 2015. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Fadlillah, Lilif Mualifatu. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta : Ar-ruzz Media.
- Novan Ardy Wiyani. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Ratna juita, “ Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Menakar Air”, *Jurnal Pesona PAUD*, Vol. 1. No. 1, 2012
- Fadlillah. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Ahmad zaina, “Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini”, *Jurnal Ilmiah*, Vol. 3. No. 1 (2015)
- Utami Munandar. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Elizabeth B. Hurlock . 2012. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Diana Vidya Fakhriyani, “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini”, *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, Vol. 4, No. 2. Desember 2016
- Yusep Nur Jatmika. 2012. *Ragam Aktivitas Harian untuk Playgroup*. Jogjakarta: IKAPI.
- Mirna Sari, Yusuf Aziz, Yuhatriati, “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Di TK Satu Atas SDN Lamlheu Kabupaten Aceh Besar”, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, Agustus 2016
- Dorothy Eion. 2012. *Permainan Kreatif Untuk Anak-anak*. Jakarta: Karisma Publishing Group.

Kartini, Sujarwo, "Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. 1, No. 2, (2014).

Pamandhi Hajar. 2013. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Dyana Wahyu Pertiwi Sari, "Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermian Secara Individu dan Kelompok", *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, Vol. 2, No. 03 (2013).

Siti Arlinah, "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Pada Kelompok A di PAUD Plus Al Fattah Jarak Kulon Kabupaten Jombang", *Jurnal PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*, (2014).

Wartini, "Upaya Mengembangkan Kreativitas Melalui Bermain Plastisin Pada Anak Kelompok A Tk Bandung 2 Kec. Ngrambal Kab. Sragen, *Jurnal Publikasi Ilmiah*, 2014

Sri Handayani, dkk, "Penerapan Media Play Dough Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini", *Jurnal Universitas Terbuka Convention Center*, Vol. VII. (2016), h. 534

Mulyasa. 2014. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Murdin. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.

Utami Munandar. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.

Masganti Sit, dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: IKAPI.

Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Idad Suhada. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini", *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, Vol. 4, NO. 2, (2016).

- Khasan Ubaidillah, "Pembelajaran Sentra BAC (Bahan Alam Cair) Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Studi Kasus RA Ar-Rasyid" *Al- Athfal Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 4 (2), (2018)
- Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Heru Kurniawan. 2016. *Sekolah Kreatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ade Holis, "Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 9, No. 1, (2016)
- Ahmad Susanto. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Nurmayani, "Bermain dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 20 No. 77, (2014), h. 2-3
- Meity. 2015. *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2015.
- Siti Rochayah. "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012." Skripsi Program Studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto (2012)
- Manda Rahma Noviyati. "Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Plastisin Tepung Di TK Negeri Pembina Purwokerto." Skripsi Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta (2012)
- Susilowati. "Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Anak Didik Kelompok B TK Bhayangkari 68 Mondokan." Skripsi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta (2010)
- Yacha Febrieanitha Putri, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Play Dough", *Raudhatul Athfal Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 2, No. 2, (2018), h. 64
- S. Margono. 2014. *Metodeologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Nazir. 2017. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suhartini Arikunto. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kasmadi, Nia Siti Sunariah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suhartini Arikunto. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Novalia, Muhamad Syazali. 2013. *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Bandar Lampung : Anugrah Utama Raharja.
- Anas Sudijono. 2015. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sukardi. 2011. *Evaluasi Pendidikan Prinsip & Operasionalnya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Haddy Suprpto. 2017. *Metodologi Penelitian Untuk Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Gosyen Publishing.

DOKUMENTASI KELOMPOK B1 EKSPERIMEN



Tema Tumbuhan Subtema Buah-buahan menggunakan plastisin tepung berwarna



Tema Binatang Subtema Hewan menggunakan plastisin tepung berwarna



Tema Diriku Subtema Identitasku menggunakan plastisin tepung berwarna



Pelaksanaan pembuatan plastisin tepung berwarna

DOKUMENTASI KELOMPOK B2 KONTROL



Tema Tumbuhan Subtema Buah-buahan menggunakan plastisin lilin



Tema Binatang Subtema Hewan menggunakan plastisin lilin



Tema Diriku Subtema Identitasku menggunakan plastisin lilin