

IMPLEMENTASI PENGGUNAAN METODE BERMAIN DENGAN MEDIA
PLASTISIN UNTUK KREATIVITAS ANAK DI RA KALIMOSODO
MANISHARJO SUKOHARJO TAHUN 2018/2019

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Surakarta Untuk Memenuhi Sebagian
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh

Windhi Indha Rodiyah

NIM : 133131031

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SURAKARTA

2019

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Windhi Indha R

NIM : 133131031

Kepada

Yth. Dekan Fakultas
Ilmu Tarbiyah

Surakarta

Assalamu' alaikum Wr. Wb.

Satelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr:

Nama : Windhi Indha R

NIM : 133131031

Judul : Implementasi Penggunaan Metode Bermain Dengan
Media Plastisin Untuk Kreativitas Anak DI RA
Kalimosodo Manisharjo Sukoharjo Tahun 2018/2019.

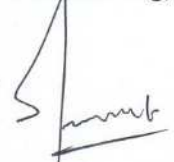
Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu' alaikum Wr. Wb.

Surakarta ,11 Januari 2019

Pembimbing,



Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd

NIP.19820611 200801 1 011

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, untuk peneliti dalam mengerjakan skripsi ini. Karya kecil ini saya persembahkan kepada:

1. Ibu, (Sri Sumarni) dan Alm, Bapak (Tumadi).
2. Kakak-kakakku: Agus Ardiyanto, ST, Dhanu Anggra.
3. Teman sekaligus sahabatku Yulfa Muta Malikhen, Dhyta Rahmannisa, Sita Mawarti ,Nur Ardiyanti Wahyuni, Banawati Nur Hidayah, Nur Jannah.
4. Keluarga Besar PIAUD A 2013.
5. Almamater tercinta IAIN Surakarta.

MOTTO

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

Artiya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur” . Kementrian Agama RI : 1993

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Windhi Indha Rodiyah

NIM : 133131031

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “IMPLEMENTASI PENGGUNAAN METODE BERMAIN DENGAN MEDIA PLASTISIN UNTUK KREATIVITAS ANAK DI RA KALIMOSODO MANISHARJO SUKOHARJO TAHUN 2018/2019” adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 11 Maret 2019

Yang Menyatakan,



Windhi Indha Rodiyah

NIM: 133131031

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Visual Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Ra Perwanida Gejungan, Tanjung, Klego, Boyolali Tahun Ajaran 2017/2018”, dan penulis berharap semoga Allah SWT senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis baik di dunia maupun di akhirat. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah yaitu Nabi Muhammad SWA.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, saya menghaturkan terima kasih kepada:

1. Dr. Mudhofir Abdullah, S.Ag, M.Pd, selaku Rektor IAIN Surakarta.
2. Dr. Khuriyah, S.Ag.,M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Surakarta.
3. Drs. Subanji, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini FITK IAIN Surakarta.
4. Subar Junanto, S.Pd.,M.Pd. Selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini sehingga penulis bisa menyelesaikan dengan baik.
5. Para Dosen PIAUD yang sudah mengajari dan membimbing dalam semua studi.
6. Ning Subekti S.Pd.I selaku kepala sekolah dan guru kelas B di RA Kalimosodo Manisharjo Sukoharjo.
7. Triadmi S.Pd.I, Beti Susanti S.Pd.I, Pratiwi Dasih Mastuti, Intyas Rochana Siwi selaku guru di RA Kalimosodo Mansiharjo Sukoharjo.
8. Orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberi motivasi dan do`a.

9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu baik secara langsung maupun tidak langsung, secara individu maupun kelompok yang telah membantu menyelesaikannya penyusunan skripsi ini.

Menyadari bahwa masih banyak kekurangan dikarenakan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Surakarta, 11 April 2019

Penulis

Windhi indha R

NIM: 133131031

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK.....	xii
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II: LANDASAN TEORI	
A. KAJIAN TEORI.....	6
1. Metode Bermain Plastisin.....	6
a. Pengertian Metode Bermain.....	6
b. Jenis-jenis Permainan.....	7

c.	Manfaat Metode Bermain.....	10
d.	Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini.....	11
e.	Tahapan Perkembangan Bermain.....	13
f.	Pijakan Bermain Bagi Anak Usia Dini.....	16
g.	Pengaruh Bermain Bagi Perkembangan Anak.....	18
2.	Media Pembelajaran.....	21
a.	Pengertian Media Pembelajaran.....	22
b.	Pentingnya media Pembelajaran.....	23
c.	Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	24
d.	Macam-macam Media pembelajaran.....	25
e.	Manfaat Media Pembelajaran.....	27
f.	Manfaat Media Pembelajaran Untuk Guru (Pendidik) dan Siwa (Pembelajaran).....	29
3.	Plastisin.....	30
a.	Pengertian Plastisin.....	30
b.	Manfaat Plastisin.....	32
c.	Pembelajaran Dengan Media.....	33
d.	Langkah-langkah Bermain Plastisin.....	34
4.	Kreativitas Anak.....	34
a.	Pengertian Kreativitas.....	34
b.	Teori Tentang Kreatif.....	40
c.	Strategi Pengembangan Kreativitas Anak.....	41
d.	Ciri-ciri Orang Yang Kreatif.....	45
e.	Faktor Yang Mendorong Kreativitas Anak.....	46
f.	Indikator Kreatif.....	49
g.	Usaha Pengembangan Kreativitas Anak usia Dini.....	50
B.	Kajian Penelitian Terdahulu.....	51
C.	Kerangka Berpikir.....	53

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

A.	Jenis Penelitian.....	55
B.	Setting Penelitian.....	56

C. Subjek dan Informan.....	57
D. Tehnik Pengumpulan Data.....	57
E. Tehnik Keabsahan Data.....	59
F. Tehnik Analisis Data.....	60

BAB IV: HASIL PENELITIAN

A. Fakta Temuan Penelitian.....	55
1. Kondisi Umum RA Kalimosodo Manisharjo.....	55
a. Sejarah Singkat.....	55
b. Letak Geografis.....	55
c. Visi dan Misi RA Kalimosodo Manisharjo.....	55
d. Struktur RA Kalimosodo Manisharjo.....	57
e. Saran dan Prasarana RA Kalimosodo Manisharjo.....	58
f. Kondisi Siswa,Guru RA Kalimosodo Manisharjo.....	59
2. Deskripsi Data.....	61
3. Interpretasi Hasil Penelitian.....	72

BAB V: PENUTUP

A. Kesimpulan.....	81
B. Saran.....	82

DAFTAR PUSTAKA.....	83
---------------------	----

Lampiran –lampiran.....	87
-------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran1 Instrumen Penelitian.....	88
Lampiran2 Field Note.....	91
Lampiran3 Foto Dokumentasi.....	114
Lampiran 4 RPPH RA Kalimosodo Manisharjo.....	118
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian.....	125
Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian dari RA Kalimosodo Manisharjo.....	126

ABSTRAK

Windhi Indha Rodiyah, Nim 133131031. Implementation of the Use of Methods for Playing with Plasticine for Child Creativity in RA Kalimosodo Manisharjo Sukoharjo Year 2018/2019, Department of Early Childhood Islamic Education, Faculty of Science Tarbiyah, IAIN Surakarta

Advisor: Dr. Subar Junanto, S, Pd M. Pd

Keywords: Play Method, Playdough Media, Child Creativity

The problem in this study is that in the learning process there are students who have not been able to form plasticine, besides that the creativity possessed by students has not developed optimally and the teacher's nature in the teaching process is still monotonous. The purpose of this study was to determine the use of playing methods performed by teachers using plasticine media at RA Kalimosodo Manisharjo Sukoharjo in 2018/2019 Academic Year

his research is a qualitative descriptive study, with a research setting at RA Kalimosodo Manisharjo which was held on 19 November -14 December 2018. As for the research subjects were class b teachers. While the research informant is the principal. Data collection was carried out by observation, interview, and documentation techniques. To test the validity of the data used with source and method triangulation techniques. Data analysis uses an interactive analysis model by collecting data, reducing data, presenting data, and drawing conclusions.

The results of the study The implementation of the class B playing method at Kalimosodo Manisharjo RA was optimized by using plasticine media, namely (1) preliminary, carried out before the learning activities, preparing daily activity plans and media to be used, then the teacher explained to the students about plasticine learning to be carried out (2) core activities, which are carried out individually, are carried out by telling students to form flowers. (3) closure, used to determine the abilities possessed by children by conducting independent learning activities, on learning with playing methods with plasticine media. In the learning process, assessment is given to students, if students are able to form flowers.

ABSTRAK

Windhi Indha Rodiyah, Nm 133131031. *Implementasi Penggunaan Metode Bermain Dengan Media Plastisin Untuk Kreativitas Anak Di RA Kalimosodo Manisharjo Sukoharjo Tahun 2018/2019*, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Surakarta.

Pembimbing : Subar Junanto, S,Pd M. Pd

Kata Kunci : Metode Bermain, Media Plastisin, Kreativitas Anak`

Permasalahan dalam penelitian ini adalah dalam proses pembelajaran terdapat siswa yang belum bisa membentuk plastisin, selain itu kreativitas yang dimiliki siswa belum berkembang secara optimal dan pembawaan guru dalam proses mengajar yang masih monoton. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan kreativitas anak yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media plastisin di RA Kalimosodo Manisharjo Sukoharjo Tahun Pelajaran 2018/2019.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, dengan setting penelitian di RA Kalimosodo Manisharjo yang dilaksanakan pada 19 November – 14 Desember 2018. Adapun subyek penelitiannya adalah guru kelas b. Sedangkan informan penelitiannya adalah kepala sekolah. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk menguji keabsahan data digunakan dengan teknik triangulasi sumber dan metode. Analisis data menggunakan model analisis interaktif dengan cara pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian Implementasi metode bermain kelas B di RA Kalimosodo Manisharjo ini dioptimalkan dengan langkah penggunaan media plastisin, yaitu (1) pedahuluan, dilakukan pada saat sebelum kegiatan belajar, menyiapkan rencana kegiatan harian dan media yang akan digunakan, selanjutnya guru memberikan penjelasan kepada murid tentang plastisin pembelajaran yang akan dilaksanakan (2) kegiatan inti, yang dilakukan secara individu, dilakukan dengan menyuruh siswa untuk membentuk bunga. (3) penutup, digunakan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki anak dengan cara melakukan kegiatan belajar secara mandiri, pada pembelajaran dengan metode bermain dengan media plastisin. Dalam proses pembelajaran, penilaian diberikan kepada siswa, apabila siswa mampu melakukan membentuk bunga.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan non fisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal (Mansur, 2007:88). Berdasarkan undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan pendidikan Anak usia dini, tertulis pada pasal 28 Ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini di selenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar” selanjutnya pada Bab 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi,

Kecerdasan (spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang di berikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak (Yuliana Nurani Sujiono, 2012:6).

Bermain adalah salah satu kesukaan mayoritas anak usia dini. Secara normal tidak ada seorang anak pun yang tidak suka bermain, semua anak suka bermain, meskipun sifatnya sangat sederhana. Oleh karenanya, metode bermain ini rasanya sangat cocok bila diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini (Muhammad Fadlillah, 2014:168). Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri kegiatan-kegiatan pemecah masalah mencari cara baru dan sebagainya.

Bermain plastisin merupakan kegiatan anak usia dini. Kegiatan bermain plastisin seperti halnya menyanyi dapat dilakukan dengan kesadaran penuh berupa maksud dan tujuan tertentu maupun sekedar membuat bentuk tanpa arti. Kegiatan bermain plastisin dimulai dari menggerakkan tangan untuk mewujudkan sesuatu bentuk secara tidak sengaja, sampai dengan membentuk untuk maksud tertentu. Anak-anak akan merasa senang setelah bermain plastisin karena itu menjadi suatu cara berkomunikasi kepada orang lain. Apalagi ketika bentuk tersebut ditanggapi oleh orang tua dengan pertanyaan tentang makna dan arti bentuk yang dihasilkan. Di dalam kegiatan bermain plastisin yang dilakukan anak-anak sering dijumpai suasana yang menyenangkan, penuh kegembiraan. Kegembiraan anak-anak dapat ditandai dengan beberapa ciri yang ditimbulkan oleh keaktifan dan kebebasan untuk bergerak, bereksperimen, berlomba, berkomunikasi dan sebagainya. Dapat kita lihat betapa senangnya anak-anak bermain plastisin, mereka bergerak-gerak secara disadari atau tidak.

Kreativitas anak sering dianggap sebagai suatu aspek perkembangan yang penting dan tak habis-habisnya didengungkan di sana-sini. Namun, pada praktiknya pengembangannya justru selalu terabaikan. Orang tua lebih senang menciptakan suasana keteraturan menyangkut segala aktivitas anak. Demikian pula sekolah semakin banyak anak mampu mengulang dan menghafal bahan-bahan pelajaran, maka akan dinilai semakin baik. Tak heran jika keunikan berpikir dan berekspresi pada anak semakin menurun. Kreativitas dan prestasi belajar dua hal yang sama-sama dianggap penting

namun keduanya seakan-akan terpisah satu sama lain. Orang tua akan senang jika anaknya kreatif dalam bidang seni tertentu misalnya. Namun orang tua akan lebih bangga jika anaknya memperoleh nilai rapor yang terbaik (Kanisius, 2006: 244).

Berdasarkan observasi di lapangan awal peneliti lakukan di RA kalimosodo Manisharjo Sukoharjo pada tanggal 4 Desember 2017 diperoleh data bahwa di RA tersebut pembelajarannya masih monoton dikarenakan metode bermain belum dapat dikembangkan secara optimal, sehingga anak yang seharusnya bisa berimajinasi membentuk namun ternyata anak belum mampu dan kreativitas anak belum berkembang.

Dalam mengembangkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun kelas B di RA Kalimosodo Manisharjo Bendosari Sukoharjo, realitanya media yang digunakan adalah plastisin yang berguna untuk mengembangkan kreativitas pada anak dengan cara membuat berbagai bentuk, misal hewan, tanaman, angka, huruf dan lainnya. Dengan menggunakan media plastisin diharapkan anak dapat mengembangkan kreativitasnya, dalam berbagai aspek.

Dari latar tersebut peneliti terdorong untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Implementasi Penggunaan Metode Bermain Plastisin Untuk Kreativitas Di RA kalimosodo Manisharjo Sukoharjo Tahun 2018/2019.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas terdapat permasalahan yang dapat penulis identifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya siswa yang tidak bisa membentuk media plastisin.
2. Terdapat siswa yang kreativitasnya belum berkembang secara optimal.
3. Media pembelajaran yang digunakan masih monoton.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka dalam penelitian ini dibatasi pada pendekatan metode bermain plastisin umur 5-6 tahun kelas B.

D. Rumusan Masalah

Bagaimana implementasi penggunaan metode bermain media plastisin untuk kreativitas anak di ra kalimosodo manisharjo?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui implementasi penggunaan metode bermain media plastisin untuk kreativitas anak di ra kalimosodo manisharjo

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai pilihan dalam menentukan media plastisin untuk metode bermain.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai nilai tambah dalam perbaikan penggunaan metode bermain media plastisin sebagai upaya kreativitas anak usia dini.

b. Bagi Guru.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran dalam mengembangkan kreativitas anak, sehingga hasil belajar anak akan menjadi lebih baik dan dapat digunakan guru sebagai referensi, dalam rangka upaya penggunaan metode bermain media plastisin, serta menambah pengetahuan dalam menggunakan media plastisin.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran adalah “cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal”. Metode pembelajaran digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Oleh sebab itu metode mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan secara teratur untuk menyampaikan materi dalam suatu proses agar bisa tercapai baik dengan tujuan yang telah ditetapkan (Wina Sanjaya, 147 : 2014).

Jadi metode pembelajaran adalah cara yang digunakan dalam melakukan kegiatan pembelajaran kepada anak untuk mencapai kompetensi.

b. Macam- macam Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran sangatlah banyak dan beraneka ragam. Setiap metode mempunyai kelebihan dan kekurangan

dibanding dengan metode lain. Dalam pembelajaran pendidik sering kali menggunakan metode secara variasi. Adapun metode yang digunakan itu berdiri sendiri, tergantung kepada pertimbangan yang didasarkan pada situasi pembelajaran yang relevan. Diantaranya yaitu :

- 1) Metode ceramah yaitu sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif.
- 2) Metode diskusi adalah metode mengajar yang sangat erat hubungannya dengan memecahkan masalah. Metode ini pada dasarnya adalah bertukar informasi, pendapat, dan unsur-unsur pengalaman secara teratur dengan maksud untuk mendapat pengertian bersama yang lebih jelas dan lebih cermat tentang permasalahan atau topik yang sedang dibahas.
- 3) Metode tanya jawab sering digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah untuk mengetahui atau mengecek pemahaman siswa dalam proses pembelajaran di kelas dan merangsang siswa untuk berpikir kritis serta memperoleh umpan balik. Penerapan metode tanya jawab, baik guru maupun siswa sama-sama aktif. Namun demikian, keaktifan siswa perlu diperhatikan dengan baik oleh guru. Oleh karena itu, guru harus mempunyai semangat yang tinggi dan penguasaan materi yang memadai sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif.

- 4) Metode demonstrasi ialah cara pembelajaran dengan mempertunjukkan, mempraktekan atau memperlihatkan kepada peserta didik suatu proses, situasi atau benda yang sedang dipelajarinya.
- 5) Dalam metode pembelajaran kooperatif ini siswa akan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu dalam belajar. Untuk melatih keterampilan yang dimiliki siswa untuk membantu bekerja sama dengan baik dalam kelompok belajar.
- 6) Metode eksperimen ini untuk mencoba mengerjakan sesuatu dan mengamati proses dan hasil percobaan tersebut.
- 7) Metode widyawisata merupakan metode pembelajaran yang dilaksanakan dengan mengajak siswa belajar diluar kelas untuk dapat memperoleh berbagai pengalaman sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya, serta pementapan pemahamannya terhadap sikap dan nilai.
- 8) Metode proyek dapat diterapkan dengan cara siswa diminta menghubungkan sebanyak mungkin pengetahuan yang telah diperoleh.
- 9) Metode simulasi ini siswa menjadi lebih aktif mempelajari perilaku atau melaksanakan beberapa keterampilan atau pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Namun pada metode ini jalannya permainan diatur oleh guru sebagai fasilitator.

10) Metode bermain dapat memberikan kesempatan secara langsung bagi siswa untuk mempelajari suatu hal dengan merasakan dan bermain dalam perannya di dalam akan lebih efektif.

2. Metode Bermain

a. Pengertian Metode Bermain

Metode bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak (Diana Mutiah, 2010:91).

Menurut M.Furqon Hidayatullah (2008:4) metode bermain adalah berbagai aktivitas yang bersifat bebas, terpisah, tak pasti atau berubah-ubah, secara spontan, tidak memepertimbangkan hasil dan diatur oleh peraturan serta membuat kepercayaan. Sedangkan menurut (Isjoni, 2009:87) bermain berarti berlatih mengeksploitasi, merekayasa, mengulang latihan apa pun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinasi hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.

Metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau maianan tertentu sebagai wahana pembelajaran siswa. Bermaian adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk

kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Muhammad Fadlillah: 2014.168).

Jadi metode bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan ditimbulkannya dimana anak berada dalam dunia yang tidak nyata atau imajinasi dan bermacam-macam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat lentur dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan yang secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa.

Dalam kaitannya dengan perkembangan anak usia dini, bermain dapat dikategorikan menjadi dua jenis sebagai berikut:

1) Bermain aktif

Dalam bermain aktif, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau chat.

2) Bermain pasif

Dalam bermain pasif (hiburan),kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Pemain menghabiskan sedikit energi. Anak-anak yang menikmati temanya bermain,memandang orang atau hewan di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah permainan tanpa mengeluarkan tenaga,tetapi kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan tenaganya di tempat olah raga atau tempat bermain.

Jadi dengan penjelasan bermain di atas dapat disimpulkan bahwa kesenangan dalam bermain dapat timbul dari kegiatan individu atau dari kegiatan orang lain.

b. Jenis Metode Bermain

Terdapat beberapa macam jenis permainan, sebagai berikut :

1) Main Peran

Main peran disebut juga main simbolis, pura-pura, *makebelieve*, fantasi, imajinasi atau main drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun (Diana Mutiah, 2010:115).

a) Makro

Anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan main peran makro (tema sekitar kehidupan nyata), mereka belajar banyak keterampilan praakademis seperti : mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah, dan bermain kerja sama dengan yang lain.

Jadi dalam bermain makro anak menirukan pengalamannya yang ada di sekitarnya.

b) Mikro

Anak memegang atau menggerak-gerakkan benda-benda berukuran kecil untuk menyusun adegan. Saat anak

main peran mikro, mereka belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain.

Jadi main peran mikro mengambil sudut pandang dari orang lain.

2) Main pembangunan

Main pembangunan membantu anak mengembangkan keterampilan yang mendukung tugas-tugas di sekolahnya dikemudian hari (Diana Mutiah, 2010;116). Bahan sifat cair/bahan alam (penggunaan dan bentuk ditentukan oleh anak). Seperti: Air, pasir, cat jari, lumpur, tanah liat, *play dough*, cat, pulpen, pensil, dan lain-lain. Bahan pembangunan yang terstruktur (penggunaan di kontrol oleh bentuk dari bahan) seperti : Balok unit, balok berongga, puzzle ,dan balok berwarna.

a) Main Pembangunan Sifat Cair

Ada beberapa bermacam-macam alat bermain yang digunakan dalam main pembangunan sifat cair diantaranya:

- (1) Air, pasir, lumpur.
- (2) Tepung ,Tanah liat, *play dough*, plastisin.
- (3) Krayon , pensil warna, spidol, pensil, pulpen.
- (4) Arang, kapur.
- (5) Cat cair dengan kuas, cat minyak.

b) Main Pembangunan Terstruktur

Ada bermacam-macam alat bermain yang digunakan dalam main pembangunan sifat terstruktur, di antaranya adalah :

- (1) Balok unit, hollow balok, balok berongga, balok berwarna.
- (2) LegoTM, Lincoln LogsTM, Bristle BlocksTM, Tinker Toys.
- (3) *Puzzle* dua dimensi, *puzzle* tiga dimensi.
- (4) barang –barang bekas:dus besar-kecil, botol, cup es krim, stik, dan lain-lain.

Anak usia dini yang belum mempunyai pengalaman dengan bahan main pembangunan akan memulai dengan kegiatan sensorimotor. Mereka akan memegang dan membawa bahan main pembangunan sampai mereka mengerti penggunaannya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan jenis permainan yaitu main peran dan pembangunan, permainan peran meliputi makro dan mikro. Pembangunan meliputi sifat cair dan terstruktur.

a. **Manfaat Metode Bermain.**

Metode bermain yang di lakukan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya akan disukai oleh anak usia dini, tetapi juga sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Untuk itu ada

baiknya bila metode bermain ini diaplikasikan dalam setiap pembelajaran anak usia dini. (Muhammad Fadlillah 2014:169-170)

Berikut adalah beberapa manfaat metode bermain untuk anak usia dini :

- 1) Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada fisik jasmaniah anak. Misalnya, unsur-unsur kesehatan, ketrampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu.
- 2) Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. Misalnya, naluri/insting, perasaan, emosi, sifat, karakter, watak, maupun kepribadian seseorang.
- 3) Manfaat kognitif, yaitu manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis.
- 4) Manfaat spiritual, yaitu manfaat mainan yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluruhan akhlak manusia.
- 5) Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif suatu mainan.

Jadi dengan menggunakan metode bermain dapat mempermudah kegiatan pembelajaran yang disukai dan dapat mengembangkan perkembangan anak usia dini.

b. Fungsi Metode Bermain.

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia dini. (Moeslichatoen 2004 :33-34) ada delapan fungsi metode bermain bagi anak:

- 1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit dan sebagainya.
- 2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah, dan sebagainya.
- 3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengajakan tugas sekolah, dan sebagainya.
- 4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kelang, menepuk-nepuk air, dan sebagainya.
- 5) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas, dan lain-lain.

- 6) Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi ,naik angkutan kota,dan sebagainya.
- 7) Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubunya, semakin gemuk badannya,dan semakin dapat berlari cepat.
- 8) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa fungsi metode bermain anak usia dini adalah untuk mencerminkan hubungan dalam kehidupan nyata menyalurkan perasaan yang kuat, melepaskan dorong-dorongan yang tidak dapat diterima.

c. Tahapan Perkembangan Metode Bermain

Pada umumnya para ahli hanya membedakan atau mengategorikan kegiatan bermain tanpa secara jelas mengemukakan bahwa suatu jenis kegiatan bermain lebih tinggi tingkatkan perkembangannya di bandingkan dengan jenis kegiatan lainnya. (Novan Ardy Wiyani 2014:94-95)

1) Jean Piaget

Adapun tahapan kegiatan bermain menurut piaget adalah sebagai berikut :

- a) Permainan sensori Motorik (\pm 3/4bulan -1/2 tahun).

Kegiatan bermain diambil pada periode perkembangan kognitif sensori montor, sebelum 3-4 bulan

yang belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi, permainan sensori merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut *reproductive assimilation*.

b) Permainan Simbolik ($\pm 2-7$ tahun)

Permainan simbolik merupakan ciri periode pra-operasional yang ditemukan pada usia 2-7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini, anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya. Anak sering hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memedulikan jawaban yang diberikan dan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya, sapu sebagai kuda-kudaan, sobekan kertas sebagai uang, dan lain-lain. Permainan simbolik juga berfungsi untuk mengasimilisasikan pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya.

(1) Permainan sosial yang memiliki aturan (8-11 tahun).

Pada usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *game with rules* tempat kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan.

- (2) Permainan yang memiliki aturan dan olah raga (11 tahun ke atas).

Kegiatan bermain lain yang menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong *games*, seperti kartu atau kasti. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaiknya.

Jika dilihat tahapan perkembangan bermain Piaget, dapat disimpulkan bahwa bermain yang tadinya dilakukan untuk kesenangan lambat laun mempunyai tujuan untuk hasil tertentu seperti ingin menang, memperoleh hasil kerja yang baik.

2) Elizabeth B. Hurlock

Adapun tahapan perkembangan bermain menurut Hurlock adalah sebagai berikut :

a) Tahapan Penjelajahan (*Exploratory Stage*)

Berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih berada di

sekelilingnya lalu mengamatinya. Penjajahan semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihnya.

b) Tahap Mainan (*Toy Stage*)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Biasanya, terjadi pada usia pra-sekolah, anak-anak di taman kanak-kanak biasanya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

c) Tahap Bermain (*Play Stage*)

Biasanya, terjadi bersamaan dengan mulai masuk ke sekolah dasar. Pada masa ini, jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama-kelamaan berkembang menjadi *games*, olah raga, dan bentuk permainan lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

d) Tahap Melamun (*Daydream Stage*)

Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, ketika anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal. Biasanya, khayalannya mengenai perlakuan kurang

adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan jika bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan dan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan ekstrinsik melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematis dengan hal-hal di luar bermain (seperti perkembangan kreativitas), dan merupakan interaksi antara anak dan lingkungannya tersebut. Masa bermain pada anak memiliki tahap-tahap yang sesuai dengan perkembangan anak-baik kognitif, afektif, maupun psikomotor-dan sejalan juga dengan usia dini.

d. Pijakan Metode Bermain.

- 1) Pijakan berupa penataan lingkungan main.
 - a) Mengelola lingkungan main dengan bahan-bahan yang cukup (tiga empat mainan untuk setiap anak)
 - b) Merencanakan intensitas dan densitas pengalaman.
 - c) Memiliki berbagai jenis bahan yang mendukung tiga jenis (sensorimotor,pembangunan,dan main peran).
 - d) Memiliki berbagai bahan yang mendukung pengalaman keaksaraan.
 - e) Menata kesempatan main untuk setiap anak guna mendukung hubungan sosial yang positif.

2) Pijakan Awal Main

- a) Membaca buku yang berkaitan dengan pengalaman atau mendatangkan narasumber.
- b) Menggabungkan kosakata baru dan menunjukkan konsep yang mendukung perolehan keterampilan kerja (standar kinerja).
- c) Memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan.
- d) Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main.
- e) Menjelaskan rangkaian waktu main.
- f) Mengelola anak untuk keberhasilan hubungan sosial.
- g) Merancang dan menerapkan urutan transisi main.

3) Pijakan Individual yang Diberikan Saat Anak Bermain

- a) Memberikan anak waktu untuk mengelola dan memperluas pengalaman main mereka.
- b) Mencontohkan komunikasi yang tepat.
- c) Memperkuat dan memperluas bahasa anak.
- d) Meningkatkan kesempatan sosial melalui dukungan pada hubungan teman sebaya.
- e) Mengamati dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak.

4) Pijakan Setelah Bermain

- a) Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman bermainnya.
- b) Menggunakan waktu membereskan sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokan, urutan, dan penataan lingkungan main secara tepat.

Jadi pijakan metode pada dasarnya ada 4 tahapan yaitu pijakan lingkungan, pijakan awal bermain, pijakan individual, dan pijakan setelah bermain. Dimana dalam setiap pijakan memiliki poin-poin tersendiri yang sangat bermacam.

e. **Pengaruh Metode Bermain.**

Bermain memberikan kontribusi yang unik bagi perkembangan anak. Bermain dapat digunakan untuk membantu anak dalam mengembangkan potensi fisik, kognitif, sosial, dan emosi. Berikut ini disajikan beberapa pengaruh bermain bagi perkembangan anak. (Furqon Hidayatullah, 2008 :7-9)

1) Pengembangan Keterampilan Gerak

Bermain berisi berbagai keterampilan gerak, mulai dari keterampilan gerak yang sederhana atau dasar hingga keterampilan gerak yang kompleks. Anak perlu belajar keterampilan gerak dasar, seperti lari, lompat, loncat, berbelok, menendang, melempar. Jika anak memiliki keterampilan gerak dasar yang baik, maka anak juga akan

memiliki efisien dan kemampuan gerak yang baik. Selanjutnya, anak memiliki landasan untuk mengembangkan keterampilan gerak yang kompleks. Oleh karena itu, dengan bermain akan memberikan perkembangan keterampilan gerak bagi anak.

2) Perkembangan Fisik dan Kesegaran Jasmani

Bermain penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuh, termasuk mengembangkan daya tahan kardiovaskuler. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebih, bila tidak tersalurkan akan menyebabkan anak tegang, gelisah, dan lain-lain.

Di samping anak memiliki perkembangan fisik yang baik, anak juga memiliki kesehatan yang baik sebagai akibat bermain ajeg.

3) Dorongan Berkomunikasi

Di dalam suasana bermain, memberikan peluang anak untuk berkomunikasi dengan teman bermainnya. Di samping itu, agar anak dapat bermain dengan baik, anak secara tidak langsung belajar berkomunikasi dan sebaliknya anak harus belajar berkomunikasi agar dapat saling memahami dan dipahami di antara teman bermain.

4) Penyaluran bagi Energi Emosional Yang Terpendam

Bermain merupakan wahana yang baik bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan lingkungan terhadap aktivitas anak.

5) Penyaluran Bagi Kebutuhan dan Keinginan

Kebutuhan dan keinginan yang tidak terpenuhi dengan cara lain atau aktivitas lain seringkali dapat terpenuhi dengan bermain. Misalnya, anak yang tidak mendapatkan kesempatan dalam peran tertentu seringkali dapat mendapat peran tertentu dalam bermain.

6) Sumber Belajar

Bermain dapat dikatakan sebagai bentuk miniatur dari kehidupan masyarakat. Dengan bermain berarti anak dapat memperoleh kesempatan untuk mempelajari berbagai hal. Bahkan banyak pelajaran, dan pengalaman dapat diperoleh melalui bermain dari pada di rumah atau di sekolah.

7) Rangsangan Bagi Kreativitas

Melalui eksperimen dan eksplorasi dalam bermain, anak akan menemukan sesuatu dan terbiasa menghadapi berbagai persoalan dalam bermain untuk dipecahkan. Suasana dan kebiasaan ini biasanya akan memberikan transfer nilai ke dalam situasi lain, sehingga anak terbiasa untuk kreatif dalam menghadapi dan memecahkan persoalan.

8) Perkembangan wawasan diri

Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan teman bermainnya. Kondisi memungkinkan anak untuk mengembangkan konsep diri secara lebih nyata.

9) Belajar bermasyarakat

Dengan bermain bersama teman-teman lain, anak belajar tentang bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan sosial tersebut.

10) Perkembangan kepribadian

Melalui bermain anak terbiasa dengan aturan-aturan yang telah disepakati dalam bermain, seperti lra-ngan-larangan yang harus ditaati, disiplin, sportivitas, kerjasama, menghargai, teman lain, jujur, dan lain-lain, secara tidak langsung kondisi tersebut membentuk kepribadian bagi anak.

Jadi dapat disimpulkan pengaruh bermain perkembangan anak meliputi pengembangan keterampilan gerak, perkembangan fisik dan kesegaran jasmani, dorongan berkomunikasi, penyaluran bagi energiemosional yang terpendam, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, sumber belajar, rangsangan bagi kreativitas, perkembangan wawasan diri, belajar bermasyarakat, perkembangan kepribadian.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arif S. Sadiman (2012: 6) Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Banyak pakar tentang media pembelajaran yang memberikan batasan tentang pengertian media. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2005: 136) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Yusuf hadi Miarso (2007: 458) menyebutkan bahwa yang dinamakan media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Selanjutnya ditegaskan oleh Purnamawati dan Eldarin (2003:4) yaitu: “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar”.

Menurut Aqib (2013:50) “media merupakan alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa)”. Selain itu masih ada pengertian lain yang dikemukakan oleh beberapa ahli tentang media. Gagne

(dalam Sadiman (2006:6) menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.”

Sedangkan menurut Muh Nurul Huda (2013: 112) Association for Educational and Communication Technology (AECT) mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi (materi pembelajaran) dari sumber informasi kepada penerima informasi, merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

b. Pentingnya Media Pembelajaran

Menurut Asnawir (2002:127) penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangatlah penting. Karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping selain penyaji stimulasi informasi, sikap dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik.

Menurut Badru Zaman (2005: 1.31) pentingnya media pembelajaran untuk pembelajaran anak TK:

- 1) Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan untuk mendapat pengetahuan dan memperkaya anak dengan menggunakan berbagai pilihan media belajar seperti buku, gambar, dan semua hal yang dapat menambah pengetahuan anak.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan aspek perkembangan anak seperti, kognitif, bahasa, nilai agama moral, dsb.
- 3) Dengan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar anak sehingga perhatian anak menjadi meningkat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media sangat berperan penting dalam pembelajaran selain penyaji stimulasi informasi media juga dapat mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik dan dengan media dapat meningkatkan aspek perkembangan pada anak.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Brentz (dalam Sadiman, 2006:20) menyatakan “ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok yaitu suara, visual dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis (*line graphic*) dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat di tangkap dengan indera penglihatan”. Dari ciri utama media adalah proses belajar mengajar dapat berjalan dengan terarah karena media dapat digunakan oleh guru yang lebih penting dapat

pula digunakan oleh siswa dalam belajar. Sebagai penyalur pesan dalam hal-hal tertentu media juga dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara teliti, jelas dan menarik.

Menurut Eliyawati, (2005:113) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu: (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio visual. “gambar” merupakan media visual yang mampu membantu anak dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif dalam memecahkan masalah. Sehingga ketika anak di hadapkan pada sebuah masalah dan anak dapat melihat masalah itu dengan konkret maka anak tidak akan berfikir secara abstrack.

Sehingga dapat disimpulkan cirri-ciri media pembelajaran, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan cirri utama media adalah proses belajar mengajar dapat berjalan dengan terarah karena media dapat digunakan oleh guru yang lebih penting dapat pula digunakan oleh siswa dalam belajar.

d. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau informasi pesan. Dalam perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Menurut Rohmat (2011:191) berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, secara umum media pembelajaran dikelompokkan menjadi:

1) Media Auditif

Adalah media yang dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsure suara, seperti radio atau rekaman suara.

2) Media Visual

Adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsure suara. Yang masuk dalam katagori ini filmslide, foto, transparasi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

3) Media Audio Visual

Adalah media yang mempunyai unsure gambar dan unsure suara. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Selain itu menurut Hamdani (2011:244-245) ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya:

(a) Media Audio

Yaitu media yang hanya dapat didengar atau yang memiliki unsure suara, seperti radio dan rekaman suara.

(b) Media Visual

Yaitu media yang hanya dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara, seperti gambar, lukisan, foto, dan sebagainya.

(c) Orang (*People*)

Yaitu orang yang menyimpan informasi.

(d) Bahan (*Materials*)

Yaitu suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, alat peraga, transparasi, film, slide dan sebagainya.

(e) Alat (*Devise*)

Yaitu benda-benda yang berfungsi untuk menyajikan bahan pembelajaran, seperti buku paket, alat peraga, film, slide dan sebagainya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa gambar dapat digolongkan sebagai media Visual. Adanya gambar sebagai media visual diharapkan materi pelajaran yang disampaikan guru lebih menarik dan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, kemudian proses pembelajaran juga lebih efektif dan efisien yang nantinya diharapkan dapat berimplikasi pada hasil belajar siswa.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sadiman (2012: 17-18) manfaat media pendidikan adalah sebagai berikut:

- 1) Memperoleh penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- 4) Menimbulkan kegairahan belajar.
- 5) Memungkinkan interaksi yang langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- 6) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 7) Memberikan perangsang yang sama.
- 8) Mempersamakan pengalaman.
- 9) Menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Yusufhadi Miarso (2004: 458-460) dalam bukunya *Mengenai Benih Teknologi Pendidikan* menjelaskan bahwa berbagai kajian teori maupun praktek menunjukkan tentang kegunaan media dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita, sehingga otak kita dapat berfungsi secara optimal. Penelitian yang dilakukan oleh Roger W. Sperry, Pemenang hadiah nobel tahun 1984, menunjukkan bahwa belahan otak

sebelah kiri merupakan tempat kedudukan pikiran yang bersifat verbal, rasional, analitikan dan konseptual. Belahan ini mengontrol wicara. Belahan otak sebelah kanan merupakan perlu diberikan rangsangan kedudukan pikiran visual, emosional, holistic, fisik, spatial, dan kreatif. Belahan bagian kanan ini mengontrol tindakan.

Pada suatu saat hanya salah satu belahan saja yang dominan. Rangsangan pada salah satu belahan saja secara berkepanjangan akan menyebabkan ketegangan. Karena itu salah satu implikasi dalam pembelajaran ialah kedua belahan perlu diberikan rangsangan secara bergantian dengan rangsangan audio visual.

- 2) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para siswa. Pengalaman siswa itu berbeda-beda. Latar belakang keluarga dan lingkungan menentukan macam-macam pengalaman yang dimiliki siswa. Perbedaan pengalaman anak dapat diatasi dengan media ini. Jika siswa tidak mungkin dibawa ke objek yang dipelajari, maka objeknya yang dihadirkan di hadapan siswa melalui media salah satunya bisa menggunakan gambar.
- 3) Media melampaui batas ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin untuk dialami di dalam ruang kelas secara langsung oleh para siswa. Misalnya karena objek terlalu besar misalnya binatang sapi, alat transportasi (bus, pesawat, kapal dan lain-

lain) atau terlalu kecil sehingga tidak bisa diamati dengan mata telanjang, misalnya bakteri, protozoa dan lain sebagainya.

- 4) Media memungkinkan adanya interaksi secara langsung antara siswa dan lingkungan dan merangsang siswa untuk belajar.
- 5) Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan secara bersama-sama bisa diarahkan kepada hal-hal penting yang dimaksud oleh guru.
- 6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru bagi siswa.
- 7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
- 8) Media memberikan pengalaman yang integral dan menyeluruh dari sesuatu yang kongkrit maupun abstrak.
- 9) Media memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri.
- 10) Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (new literacy) yaitu kemampuan untuk membedakan objek dan menafsirkan objek, tindakan dan lambing yang tampak baik maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungan.
- 11) Media mampu meningkatkan efek sosialisasi yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia di sekitarnya.
- 12) Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi dari guru maupun siswa.

f. Manfaat Media Pembelajaran Untuk Guru (Pendidik) dan Siswa (Pembelajar)

- a) Manfaat media pembelajaran untuk guru (pendidik), yaitu:
- (1) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan.
 - (2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran dengan baik
 - (3) Memberikan kerangka sistematis secara baik.
 - (4) Memudahkan kembali pengajar terhadap materi pembelajaran.
 - (5) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian dalam pembelajaran.
 - (6) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
 - (7) Meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b) Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar, yaitu:
- (1) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar
 - (2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar.
 - (3) Memberikan struktur materi pelajaran.
 - (4) Memberikan inti informasi pelajaran.
 - (5) Merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis.
 - (6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.
 - (7) Pelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajaran.

4. Plastisin

a. Pengertian Plastisin

Menurut BB Clay Design, clay plastisin adalah lilin atau malam yang digunakan anak untuk bermain, plastisin dapat digunakan berulang-ulang karena tidak keras. Arti kata clay adalah tanah liat. Tanah liat adalah materi alam yang dapat diolah dan dibentuk menjadi macam tembikar atau kita sebut juga keramik.

Plastisin merupakan mainan sejenis lilin juga termasuk keluarga clay, yang dapat dibentuk macam-macam. Plastisin bisa digunakan dengan cara ditekan-tekan dan dibentuk menjadi bentuk lain. Plastisin dapat dirol, dipotong, lalu dicetak dengan cetakan mainan plastisin atau cetakan kue. Dengan demikian anak mampu berekreasi bebas dengan membentuk boneka, kucing, dinosaurus dan sebagainya.

Dengan bermain plastisin ini, anak belajar meremas, menggilik, menipiskan dan merampingkannya, ia membangun konsep tentang benda, perubahannya dan sebab akibat yang ditimbulkannya. Ia melibatkan indra tubuhnya dalam dunianya mengembangkan koordinasi tangan dan mata, mengenali kekekalan benda, dan mengeksplorasi konsep ruang dan waktu.

Menurut Leni Mushonifah kegiatan bermain plastisin ini dilakukan dengan cara membentuk, mewarnai, dan memberi warna sehingga menimbulkan bentuk. Bermain plastisin merupakan kegiatan anak usia dini. Kegiatan bermain plstisin seperti halnya

menyanyi dapat dilakukan dengan kesadaran penuh berupa maksud dan tujuan tertentu maupun sekedar membuat tanpa arti.

Kegiatan bermain plastisin dimulai dari menggerakkan tangan untuk mewujudkan sesuatu bentuk secara tidak sengaja, sampai dengan membentuk untuk maksud tertentu. Anak –anak akan merasa senang setelah bermain plastisin karena itu menjadi suatu cara berkomunikasi kepada orang lain. Apalagi ketika bentuk tersebut ditanggapi oleh orang tua dengan pertanyaan tentang makna dan arti bentuk yang dihasilkan.

Di dalam kegiatan bermain plastisin yang dilakukan anak-anak sering dijumpai suasana yang menyenangkan, penuh kegembiraan. Kegembiraan anak-anak dapat ditandai dengan beberapa ciri yang ditimbulkan oleh keaktifan dan kebebasan untuk bergerak, bereksperimen, berlomba, berkomunikasi dan sebagainya. Dapat kita lihat betapa senangnya anak-anak bermain plastisin, mereka bergerak-gerak secara disadari atau tidak.

Dari uraian di atas dapat di simpulkan plastin adalah lilin atau malam yang dapat digunakan dengan cara di tekan- tekan dan di bentuk. Dengan bermain plastisin anak dapat belajar meremas, menggilik, menipiskan dan merampingkan. Dalam kegiatan bermain plastisin anak- anak sering dijumpai yang menyenangkan.

b. Manfaat Plastisin

Plastisin memiliki banyak manfaat bagi anak. Diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Melatih kemampuan sensorik. Salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan, dengan bermain plastisin anak belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu.
- 2) Mengembangkan kemampuan berfikir. Bermain plastisin bisa mengasah kemampuan berfikir anak.
- 3) Berguna meningkatkan *Self esteem*. Bermain plastisin merupakan bermain tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, sekaligus mengajarkan tentang pemecahan masalah.
- 4) Mengasah kemampuan berbahasa. Meremas, berguling, dan memutar adalah beberapa kata yang sering didengar anak saat bermain plastisin.
- 5) Memupuk kemampuan sosial. Hal ini karena dengan bermain bersama memberi kesempatan berinteraksi yang akrab, dan bisa belajar bahwa bermain bersama sangat menyenangkan.

Jadi dapat disimpulkan manfaat plastisin untuk melatih kemampuan sensorik anak, mengembangkan kemampuan berfikir, meningkatkan self esteem, mengasah kemampuan berbahasa, memupuk kemampuan sosial.

c. Pembelajaran Dengan Media

Tujuan dimanfaatkanya untuk lingkungan alam dan budaya dalam pembelajaran seni rupa di TK yaitu :

- 1) Agar pembelajaran bisa lebih efektif, dengan lingkungan yang sudah dikenal anak maka anak dapat menerima dan menguasai dengan baik.
- 2) Agar pelajaran jadi relevan dengan kebutuhan siswa sesuai dengan minat dan perkembangannya.
- 3) Agar lebih efisien murah dan terjangkau yakni dengan menggunakan bahan alam, seperti tanah liat.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa melalui bermain maka metode bermain plastisin sangat tepat untuk langkah awal pembentukan kreativitas karena diawali dengan proses melemaskan plastisin dengan meremas, merasakan, menggulung, memimpihkan,dll.

d. Langkah-langkah Bermain Plastisin

- 1) Berikan kepada setiap anak, sebungkah plastisin mainan seukuran buah apel atau jeruk.
- 2) Remas platisin hingga menjadi bentuk lingkaran kecil dengan ketebalan sekitar 1 inci.
- 3) Pahat sebuah desain pada permukaan plastisin yang datar dengan menggunakan gagang permen atau batang prakarya.
- 4) Kuas desain dengan cat atau celupkan desain itu ke dalam cat.
- 5) Tekan desain ke atas kertas untuk dicetak.

5. Kreativitas Anak

a. Pengertian Kreativitas

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian keadaan jasmani, dan sosialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang telah ada dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif. Anak akan beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan teras untuk berpikir kreatif karena dengan kreativitaslah memungkinkan manusia menjadi berkualitas dan *survive* dalam hidupnya. Anak akan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini, seperti yang dikemukakan oleh Munandar (1992:46), bahwa Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu perlu sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya

menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru.

Uraian di atas mengandung makna bahwa kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini. Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat unsure-unsur yang sudah ada sebelumnya. Pengembangan kreativitas sangat penting karena dengan berkekrativitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia. Salah satu pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan di lingkungannya dengan menggunakan sarana, alat permainan edukatif dan memanfaatkan berbagai sumber belajar dengan menggunakan media permainan *flashcard* yaitu media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang di dalamnya terdapat tulisan, gambar atau tanda pengganti bilangan yang bervariasi. Kreativitas mulai dengan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru. Biasanya seorang individu yang kreatif memiliki sifat yang mandiri. Ia tidak merasa terikat pada nilai-nilai dan norma-norma umum yang berlaku dalam bidang keahliannya. Ia memiliki sistem nilai dan sistem apresiasi hidup sendiri yang mungkin tidak sama yang dianut oleh masyarakat

ramai. Dengan perkataan lain kreativitas merupakan sifat pribadi seorang individu dan bukan merupakan sifat sosial yang dihayati oleh masyarakat yang tercermin dari kemampuannya untuk menciptakan sesuatu yang baru (Ahmad Susanto, 2011: 111-113).

Oleh karena itu dalam memupuk dan mengembangkan kreativitas pada anak-anak, Rogers menyatakan bahwa salah satu kondisi yang turut mendukung adalah kemampuan yang ada pada diri anak tersebut seperti inteligensi dan kemampuan berpikirnya dalam memahami konsep-konsep melalui bermain. Dan yang dimaksud bermain disini adalah bermain secara spontan dengan ide-ide, benda-benda, dan dengan anak-anak lainnya. Hal ini berkaitan dengan keterbukaan terhadap pengalaman-pengalaman baru. Hurlock mengatakan bahwa bermain akan memberi kesempatan kepada anak untuk menjadi lebih kreatif. Anak dapat mencoba hal-hal yang belum diketahuinya serta mengungkapkan ide-idenya melalui bermain bebas (Diana Mutiah, 2010: 153).

Sedangkan menurut Supriadi bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan (Yeni Rachmawati, 2010: 13).

Menurut Mansur (2005:60) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsure-unsur yang ada. Kreativitas adalah kemampuan yang berdasarkan data atau informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban. Menurut Wahyudin (2007: 3) kreativitas adalah kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal yang berwujud ide-ide dan alat-alat, serta lebih spesifik lagi, keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru. Menurut Oding Supriadi (2010:143) kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Wujudnya adalah tindakan manusia. Melalui proses kreatif yang berlangsung dalam benak orang atau suatu kelompok, produk-produk kreatif tercipta.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah daya cipta dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu dari tiada menjadi ada. Biasanya kreativitas akan memunculkan inovasi, suatu kemampuan untuk memperbarui hal-hal yang telah ada sehingga meningkatkan kualitas hidup.

b. Teori Tentang Proses Kreatif

Menurut Wiyono (2013: 139) proses kreatif meliputi 4 tahap yaitu:

- 1) Tahap persiapan, mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan mengumpulkan data / informasi, mempelajari pola berpikir dari orang lain, bertanya kepada orang lain.

- 2) Tahap inkubasi, pada tahap ini pengumpulan informasi dihentikan, individu melepaskan diri untuk sementara masalah tersebut. Ia tidak memikirkan masalah tersebut secara sadar, tetapi mengeramkannya dalam alam pra sadar.
- 3) Tahap iluminasi, tahap ini merupakan tahap timbulnya insight atau gaha Erlebnis, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru.
- 4) Tahap verifikasi, tahap ini merupakan tahap pengujian ide atau kreasi baru tersebut terhadap realitas. Disini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti proses konvergensi (pemikiran kritis).

Jadi dapat disimpulkan bahwa proses kreatif memiliki tahap-tahap sendiri seperti tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap iluminasi dan tahap verifikasi

c. Strategi Pengembangan Kreativitas Anak

Menurut Yeni Rachmawati (2010: 52-65) ada beberapa strategi pengembangan kreativitas pada anak usia Taman Kanak-Kanak yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (Hasil Karya)

Pengembangan kreativitas pada anak melalui kegiatan hasta karya ini memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan anak. Tidak hanya kreativitas yang akan terfasilitasi untuk berkembang dengan baik, tetapi juga kemampuan kognitif anak. Dalam kegiatan hasta karya setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu

sesuai dengan khayalannya. Dalam pembuatannya pun mereka menggunakan berbagai bahan yang berbeda. Setiap anak bebas mengekspresikan kreativitasnya, sehingga kita akan memperoleh hasil yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya. Mungkin kita akan menemui anak yang membangun gedung pencakar langit dari toples kue, membuat terowongan dari kardus, membuat rumah dari tanah liat, menggambar matahari dengan telinga lebar, membuat robot dari bahan bekas, dan lain sebagainya.

Pada dasarnya hasil karya anak yang dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun atau mengkonstruksi ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui ataupun mereka membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya. Apa pun yang dibuat oleh anak akan membantu mereka menjadi lebih kreatif dan semangat untuk menemukan sesuatu yang baru.

2) Pengembangan kreativitas melalui imajinasi

Bagi anak, imajinasi adalah kemampuan untuk merespons atau melakukan fantasi yang mereka buat. Kebanyakan anak berusia tujuh tahun banyak melakukan hal tersebut. Para pakar spesialis anak sekarang ini telah mengetahui bahwa imajinasi merupakan salah satu hal yang efektif untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, bahasa, dan terutama kreativitas anak.

3) Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi

Kegiatan eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak, terutama sumber alam yang terdapat di tempat itu. Eksplorasi dapat pula dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi yang baru. Eksplorasi merupakan jenis kegiatan permainan yang dilakukan dengan cara menjelajahi atau mengunjungi suatu tempat untuk mempelajari hal tertentu sambil mencari kesenangan atau sebagai hiburan dan permainan. Tujuan kegiatan eksplorasi di taman kanak-kanak adalah belajar mengelaborasi dan menggunakan kemampuan analisis sederhana dalam mengenal suatu objek. Anak dilatih untuk mengamati benda dengan saksama, memperhatikan setiap bagiannya yang unik, serta mengenal cara hidup atau cara kerja objek tersebut.

4) Pengembangan kreativitas melalui eksperimen

Melalui eksperimen anak akan terlatih mengembangkan kreativitas., kemampuan berpikir logis, senang mengamati, meningkatkan rasa ingin tahu dan kekaguman pada alam, ilmu pengetahuan, dan Tuhan. Melalui eksperimen sederhana anak akan menemukan hal ajaib dan menakjubkan. Hal ini penting karena dengan rasa takjub dan kekaguman akan rahasia-rahasia alam inilah anak akan tetap menyukai aktivitas belajar sampai tua. Melalui eksperimen pula anak dapat menentukan ide baru ataupun karya baru yang belum pernah mereka temui sebelumnya.

5) Pengembangan kreativitas melalui proyek

Dalam pembelajaran di taman kanak-kanak banyak sekali metode yang bisa digunakan salah satu diantaranya adalah metode proyek. Metode proyek ini merupakan metode pembelajaran yang dilakukan anak untuk melakukan pendalaman tentang satu topik pembelajaran yang diminati satu atau beberapa anak. Metode proyek dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pola berpikir, keterampilan, dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi mereka sehingga mereka memiliki peluang untuk terus berkreasi dan mengembangkan diri seoptimal mungkin. Banyak hal yang dapat dilakukan dengan metode proyek ini terutama kaitannya dengan kreativitas, misalnya bagaimana untuk mempersiapkan pesta sekolah, membangun sarang burung, mempersiapkan perayaan ulang tahun dan lain sebagainya.

6) Pengembangan kreativitas melalui musik

Musik merupakan sesuatu yang nyata dan senantiasa hadir dalam kehidupan manusia. Alam tercipta kaya akan nuansa dan irama musik. Manusia tidak akan pernah bisa lepas dari bunyi-bunyian yang terdengar setiap detik dengan variasi jenis, frekuensi, durasi, tempo, dan irama. AT. Mahmud menyatakan bahwa music adalah aktivitas kreatif. Seorang anak yang kreatif antara lain tampak pada rasa ingin tahu, sikap ingin mencoba, dan daya imajinasinya. Wujud sesuatu yang kreatif disebut pula kreativitas. Pada kegiatan berkreasi proses

tindakan kreativitas lebih penting dari pada hasilnya. Karena dalam proses itulah daya imajinasi anak, rasa ingin tahu, sikap ingin mencoba, berkembang dan dikembangkan guna melahirkan suasana khas terhadap penyajian musik atau nyanyian.

7) Pengembangan kreativitas melalui bahasa

Sering kali kita menemukan anak-anak taman kanak-kanak berbicara. Mereka sering berbicara tentang apa yang terjadi baik pada dirinya sendiri maupun orang lain. Mereka sering berbicara untuk mengeluarkan apa yang ada dalam pikiran mereka. Sikap ini mendorong meningkatkan penggunaan bahasa dan dialog dengan yang lain. Salah satu jalan bagi mereka untuk menggunakan bahasa adalah ekspresi perasaan. Sebagian anak mengalami kesulitan mengungkapkan perasaan dengan kata-kata dan menunjukkannya dengan perbuatan terkadang mereka lebih mudah mengekspresikan perasaan bonekanya sendiri dari pada perasaan mereka sendiri. Yusuf menyatakan bahwa bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat bilangan, lukisan, dan mimik muka. Sedangkan Smilansky dalam Beaty menemukan tiga fungsi utama bahasa pada anak yaitu (1) meniru ucapan orang dewasa, (2) membayangkan situasi (terutama dialog), dan (3) mengatur permainan. Tiga fungsi kegiatan berbahasa ini dapat

dilakukan di taman kanak-kanak melalui kegiatan mendengarkan, menceritakan kembali kisah yang telah didengarkan, berbagi pengalaman, sosiodrama ataupun mengarang cerita dan puisi. Dengan kegiatan tersebut diharapkan kreativitas dan kemampuan bahasa anak dapat berkembang lebih optimal.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreatif anak ada beberapa strategi pengembangan menurut Yeni Rachmawati yaitu pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (Hasil Karya), pengembangan kreativitas melalui imajinasi, pengembangan kreativitas melalui eksplorasi, pengembangan kreativitas melalui eksperimen, pengembangan kreativitas melalui proyek, pengembangan kreativitas melalui musik dan pengembangan melalui bahasa sedangkan menurut Yusuf yaitu meniru ucapan orang dewasa, membayangkan situasi dan mengatur permainan.

d. Ciri-ciri Anak Yang Kreatif

Menurut Ahmad Susanto (2011: 116-117), kreativitas seseorang ditandai oleh beberapa ciri yaitu:

- 1) Ciri pertama yang memudahkan tumbuhnya kreativitas adalah predisposisi genetik. Contoh seorang yang sistem sensorisnya peka terhadap warna lebih mudah menjadi pelukis, peka terhadap nada lebih mudah menjadi pemusik.
- 2) Minat pada usia dini pada ranah tertentu.
- 3) Minat menyebabkan seseorang terlibat secara mendalam terhadap ranah tertentu sehingga mencapai kemahiran dan keunggulan kreativitas.

- 4) Akses terhadap suatu bidang.
- 5) Adanya sarana dan prasarana serta adanya Pembina / mentor dalam bidang yang diminati sangat membantu pengembangan bakat.
- 6) Akses ke lapangan.
- 7) Kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sejawat, tokoh-tokoh penting dalam bidang yang digeluti, memperoleh informasi yang terakhir, mendapatkan kesempatan bekerjasama dengan pakar-pakar dalam bidang yang diminati sangat penting untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari orang-orang penting.
- 8) Orang-orang kreatif ditandai dengan adanya kemampuan mereka yang luar biasa untuk menyesuaikan diri terhadap situasi dan melakukan apa yang perlu untuk mencapai tujuannya.

e. Faktor Mendorong Kreativitas Anak

Hurlock mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas yaitu:

- 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. Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial anak dapat menjadi kreatif.
- 3) Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa. Untuk menjadi kreatif mereka harus terbebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif.

- 4) Sarana. Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
- 5) Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga nama sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.
- 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 permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.
- 8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Sementara itu, Utami Munandar mengungkapkan bahwa dari berbagai penelitian diperoleh hasil bahwa sikap orang tua yang memupuk kreativitas anak antara lain: (1) menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya, (2) memberi waktu pada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal, (3) membiarkan anak mengambil keputusan sendiri, (4) mendorong kesulitan anak untuk menjajaki dan mempertanyakan banyak hal, (5) meyakinkan anak

bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba dilakukan dan apa yang dihasilkannya, (6) menunjang dan mendorong kegiatan anak, (7) menikmati keberadaannya bersama anak, (8) memberikan pujian yang sungguh-sungguh kepada anak, (9) mendorong kemandirian anak dalam bekerja, dan, (10) melatih hubungan kerjasama yang baik dengan anak. (Ahmad Susanto, 2011: 124-125).

Jadi dapat disimpulkan faktor kreativitas yang mendorong kreativitas menurut Hurlock yaitu Waktu, kesempatan menyendiri, dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, sarana, lingkungan yang merangsang, hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif, cara mendidik dan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan sementara itu menurut Utami Munandar yaitu menghargai pendapat anak, memberi waktu pada anak untuk berpikir, membiarkan anak mengambil keputusan sendiri, mendorong kesulitan anak, meyakinkan anak, menunjang dan mendorong kegiatan anak , menikmati keberadaan, memberikan pujian dan melatih hubungan kerjasama

f. Indikator Kreatif

Indikator kreativitas anak menurut Torrance ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek kognitif dan afektif. Pertama, aspek kognitif ciri kreativitas yang berhubungan kemampuan berpikir kreatif yang ditandai dengan ketrampilan berpikir lancar (fluery), berpikir luwes atau fleksibel, berpikir orisinal, ketrampilan memerinci dan ketrampilan menilai.

Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2010: 40) ada 12 (dua belas) indikator kreatif pada anak usia dini, sebagai berikut:

- 1) Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit.
- 2) Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian.
- 3) Anak berpendirian tegas / tetap, terang-terangan, dan berkeinginan untuk bicara secara terbuka serta bebas.
- 4) Anak adalah nonkonfermis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri.
- 5) Anak mengekspresikan imajinasi secara verbal, contoh, membuat kata-kata lucu atau cerita fantastis.
- 6) Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu, dan senang bertanya.
- 7) Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri, anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi.
- 8) Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan.
- 9) Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura.
- 10) Anak menjadi inovatif, penemu dan memiliki banyak sumber daya.
- 11) Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek, contoh, memasukkan atau menjadikan sesuatu sebagai bagian dari tujuan.
- 12) Anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu.

Menurut rumusan yang dikeluarkan oleh Diknas, bahwa Indikator siswa yang memiliki kreativitas, yaitu :

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot.
- 3) Memberikan banyak gagasan dan usul dalam suatu masalah.
- 4) Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu.
- 5) Mempunyai dan menghargai rasa keindahan.
- 6) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh orang lain,
- 7) Memiliki rasa humor tinggi.
- 8) Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
- 9) Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dan orang lain (orisinal)
- 10) Senang mencoba hal-hal baru.
- 11) Mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi)

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa indikator kreativitas anak itu berdasarkan 2 aspek yaitu aspek kognitif dan afektif. Dimana hal tersebut ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi, inovatif, imajinasi yang kuat , imajinatif, dan semua hal yang meningkatkan pola pikirnya.

g. Usaha Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Menurut Masnipal (2013: 225-232) ada beberapa usaha pengembangan kreativitas Anak Usia Dini yaitu antara lain:

- 1) Bahwa kreativitas dapat ditingkatkan melalui usaha pendidikan dan bimbingan.
- 2) Bahwa rentang usia yang efektif untuk meningkatkan kreativitas adalah sejak usia dini.
- 3) Bahwa bermain merupakan sarana belajar yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Untuk kepentingan pengembangan kreativitas bagi anak usia dini, dari berbagai studi diatas dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Masa usia dini adalah masa terbaik dalam mengembangkan kreativitas.
- 2) Bermain merupakan alat belajar bagi anak usia dini untuk mengembangkan kreativitas.
- 3) Kreativitas dapat muncul karena usaha, baik melalui latihan-latihan, pendidikan yang berorientasi kreativitas, dan bimbingan langsung kepada anak.
- 4) Motivasi intrinsik dan lingkungan anak menjadi salah satu faktor dalam menjadikan mereka sosok kreati. Motivasi kreativitas dapat muncul jika berada dalam lingkungan yang mendukung, seperti banyaknya sumber belajar, guru kreatif, dan pembelajaran yang kreatif.
- 5) Anak yang melakukan unjuk kerja kreatif diberikan hadiah serta kontinyu sebagai pendorong tumbuhnya kreativitas anak.

- 6) Memberikan kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan memuaskan rasa ingin tahunya.
- 7) Perkembangan kreativitas sejak usia dini dapat dilakukan melalui kegiatan menggambar, melukis dan memahat.
- 8) Usaha orang tua dan guru menjadi salah satu faktor tetapi kombinasi beberapa faktor.
- 9) Pemanfaatan waktu senggang seperti kegiatan membaca, bercakap-cakap dan kegiatan bermain dapat memacu tumbuhnya kreativitas.
- 10) Kreativitas dapat diusahakan dengan berbagai kegiatan seperti permainan konstruksi menggunakan balok, lasy atau lego.

Jadi dapat disimpulkan usaha pengembangan kreativitas anak usia dini harus dilatih sejak dini dengan melalui usaha pendidikan, bimbingan dan melalui bermain adalah cara yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan kajian hasil penelitian yang relevan, ada beberapa peneliti yang melakukan penelitian tentang kreativitas bermain plastisin. Dari Siti Rochayan, mahasiswi Universitas Muhammadiyah Purwokerto tahun 2012 dalam penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin pada Siswa Kelompok B TK Masyitoh 02 Kawunganten Cilacap Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012”. Hasil kreativitas pada kelompok B TK Masyitoh 02 Kalijeruk Kecamatan Kawunganten Kabupaten Cilacap. Pada semester genap tahun pelajaran 2011/2012. Hal ini dibuktikan dengan nilai sebelum dilaksanakan tindakan

hanya 13%, meningkat pada siklus I menjadi 61% dan pada siklus II meningkat lebih baik lagi menjadi 90% anak berkembang sangat baik (optimal).

Kajian hasil penelitian yang penulis temukan selanjutnya ialah skripsi dari Partiyem mahasiswi Universitas Bengkulu Tahun 2014, yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik halus Dengan Kegiatan Bermain Plastisin Kelompok B Paud Istiqomah Sumber bening Kecamatan Selupu Rejang Tahun 2014”. Berdasarkan hasil penelitian di peroleh informasi bahwa pada siklus I yang memperoleh nilai B pada aspek kemampuan motorik halus memegang dan memanipulasi benda-benda sebesar 37,5% dan pada siklus II meningkat menjadi 72,5%. kemampuan dalam koordinasi mata dan tangan pada siklus I yang memperoleh nilai B sebesar 35% dan meningkat sebesar 77,5% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa dengan kegiatan bermain plastisin dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka direkomendasikan kepada guru hendaknya dapat memfasilitasi dan memotivasi anak sesuai dengan kebutuhan perkembangan motorik halusnya.

Kajian hasil penelitian yang penulis temukan ketiga ialah Skripsi dari Harsini mahasiswi dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga 2013 yang berjudul “Media Plastisin Untuk meningkatkan Ketrampilan Motorik Halus Peserta Didik Kelompok A Raudhatul Athfal Muslimat NU Gintung Magelang Jawa Tengah tahun 2013/2014”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya peningkatan bermain plastisin anak terlihat

sangat menyenangkan, saling melengkapi dan rasa nyaman terlihat dari saat mereka bermain tetapi kemandirian juga terlihat pada diri anak terbukti sekarang mereka lebih mandiri, tidak tergantung pada orang tua pada aspek ketrampilan motorik halus anak pada pra siklus 58,3 %, siklus I 75%, kemudian pada siklus II 91,6 %. Hal ini mengalami peningkatan yang baik 16,6% dengan demikian aspek ketrampilan motorik halus mengalami peningkatan pada siklus.

Walau ada persamaannya untuk mengembangkan bermain plastisin, perbedaannya difokuskan pada motorik halus, yaitu penelitian yang telah dilakukan tersebut berupa penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini adalah penelitian kualitatif. Dan pada penelitian ini difokuskan pada anak kelas B yang berusia 5 sampai dengan 6 tahun.

B. Kerangka Berpikir

Pada saat ini terdapat berbagai permasalahan dalam perkembangan kreativitas anak usia dini yaitu pada kelompok B (anak usia 5-6 tahun) di RA Kalimosodo Manisharjo Bendosari Sukoharjo yang disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya yaitu kurangnya pengembangan kreativitas yang diberikan guru dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru kurangnya pemanfaatan plastisin dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajaran yang monoton, sehingga sebagian anak kurang berimajinasi dalam mengembangkan kreativitas, masih banyak anak didik yang belum bisa membentuk plastisin dan kreativitas yang belum berkembang.

Bermain plastisin memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru. Dan perencanaan sumber belajar yang dilakukan oleh guru akan memberikan manfaat apabila guru dapat menyiapkan dan memilih sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik, minat dan tujuan pembelajaran anak yang hendak dicapai. Bermain plastisin akan membantu melatih kemampuan motorik anak sehingga anak dapat mengenal sesuatu melalui sentuhan dan belajar tentang tekstur. Plastisin juga dapat mengembangkan banyak hal yaitu : mengembangkan kemampuan berfikir anak, mengembangkan Imajinasi dan kreativitas anak, mengembangka kemampuan berbahasa anak dan kemampuan sosial. Plastisin juga dapat menggunakan barang disekitar seperti tanah liat dan tepung terigu.

Karena pada dasarnya kreativitas itu perlu dikembangkan bagi anak. Karena anak dapat berimajinasi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak, misalnya dengan membuat sesuatu dengan plastisin sehingga aspek-aspek perkembangan pada anak dapat berkembang .Maka dari itu, diharapkan dengan menggunakan plastisin dapat meningkatkan imajinasi bagi anak dan dapat mengembangkan kreativitas kreativitas pada setiap anak.

Metode bermain merupakan suatu teknik atau cara yang dilakukan dalam suatu proses untuk mencapai tujuan dengan penyampaian yang menyenangkan atau menimbulkan rasa senang dalam pembelajaran.

Dengan menggunakan metode bermain dapat mengimplementasikan rencana yang sudah disusun secara optimal. Maka dari itu dengan menggunakan metode bermain dengan sebaik mungkin dapat menarik perhatian siswa agar mencapaidengan tujuan yang telah ditetapkan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang mengedepankan penelitian data atau realitas persoalan dengan berlandaskan pada pengungkapan pada apa-apa yang telah dieksploitasikan dan diungkapkan oleh para responden dan data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka (Lexy J. Meleong,2007:11)

Adapun pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang berisi ungkapan gejala secara menyeluruh dan sesuai dengan konteks melalui pengumpulan data dari latar alami dengan memanfaatkan diri peneliti sebagai instrumen kunci dan laporan penelitian berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut (Muri Yusuf,2014 :329). Dengan kata lain metode kualitatif menghasilkan data diskriptif berupa kata-kata tertulis lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif deskriptif adalah prosedur penelitian yang menghadirkan data deskriptif dalam responden yang sifatnya penggambaran, penjelasan serta ungkapan-ungkapan terhadap hasil seluruh penelitian tanpa perhitungan statistik.

B. Setting Penelitian

Penelitian dilakukan di RA Kalimosodo dengan alasan dan pertimbangan bahwa di RA Kalimosodo Manisharjo terdapat siswa yang masih kurang dalam pengembangan pembelajaran bermain plastisin

Adapun waktu yang dipergunakan pada penelitian adalah bulan Desember 2017 sampai dengan Desember 2018, dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3.1 : Tabel jadwal rencana penelitian

No	Kegiatan	Bulan Nov 18				Bulan Des 18				Bulan Jan 19				Bulan Feb 19				Bulan Maret 19				Bulan April 19			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal	√	√	√	√	√	√	√	√																
2	Observasi Awal	√	√	√																					
3	Persiapan Penelitian													√	√										
4	Pengumpulan Data		√	√										√	√			√	√	√	√				
5	Analisa Data																	√	√	√	√				
6	Penyusunan Hasil																					√	√	√	√
7	Penyelesaian Laporan Akhir																					√	√	√	√

C. Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini subyek yang diambil adalah guru kelas B dan kepala sekolah sebagai informannya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Data adalah suatu atribut yang melekat pada suatu objek tertentu, berfungsi sebagai informasi yang dapat dipertanggung jawabkan, dan diperoleh melalui suatu metode/instrumen pengumpulan data (Herdiansyah, 2013:8). Untuk memperoleh data atau bahan keterangan yang dibutuhkan dalam penelitian, maka perlu menentukan langkah-langkah pengumpulan data yang sesuai dengan permasalahan dalam penelitian yang disebut dengan metode pengumpulan data. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam peneliti ini adalah:

1. Observasi

Menurut Nawawi dan Martini (Afifuddin, 2012: 134) observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian.

Metode observasi dilakukan dengan cara terjun langsung ke lokasi penelitian, yakni di RA Kalimosodo Manisharjo Bendosari Sukoharjo.

Adapun observasi yang digunakan oleh penulis adalah observasi langsung. Dimana peneliti langsung mengamati gejala yang ada, dalam hal ini kreativitas anak usia dini di RA Kalimosodo Manisharjo. Adapun yang di observasi adalah proses kreativitas anak usia dini, keadaan siswa dalam proses pembelajaran, peran guru dalam kelas, implementasi penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

2. Wawancara

Metode ini digunakan untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang implementasi penggunaan metode bermain dengan media plastisin untuk kreativitas anak di RA Kalimosodo Manisharjo. Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2012: 231). Wawancara yang digunakan yaitu wawancara bebas terpimpin, yaitu kombinasi antara wawancara bebas dan terpimpin. Dalam melaksanakan wawancara, wawancara dilakukan dengan panduan tertulis pokok-pokok pertanyaan atau pewawancara membawa pedoman yang hanya merupakan garis besar tentang hal-hal yang ditanyakan.

Adapun yang menjadi terwawancara dalam penelitian ini adalah kepala RA Kalimosodo Manisharjo untuk memperoleh data tentang gambaran umum seperti sejarah singkat, visi misi RA Kalimosodo, kepala sekolah dan guru, penggunaan metode bermain dengan media plastisin untuk kreativitas.

3. Dokumen

Menurut Sugiyono (2014: 329) Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Oleh karena itu metode dokumentasi berkaitan dengan pencarian dokumen yang dibutuhkan untuk memperkuat data observasi dan hasil wawancara.

Metode dokumenyaso dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data yang didokumentasikan meliputi Kurikulum, Silabus Pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

E. Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data adalah tingkat keabsahan dan kepercayaan data yang diperoleh. Untuk pemeriksaan data ini digunakan teknik triangulasi.

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Triangulasi digunakan dengan jalan membandingkan dan mengecek informasi atau data yang diperoleh dengan hasil pengamatan. Demikian pula sebaliknya data yang diperoleh dengan pengamatan dibandingkan dan dicek dengan wawancara. Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda (Lexy J. Moleong, 2000: 178). Dalam penelitian ini digunakan triangulasi sumber data dan Triangulasi metode.

1. Triangulasi Sumber yaitu peneliti menguji kebenaran data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Maka data yang sama atau sejenis akan lebih mantap kebenarannya apabila diperoleh dari beberapa sumber.

2. Triangulasi Metode yaitu peneliti menguji dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan metode yang berbeda, yaitu dengan melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi.

F. Teknik Analisis Data

Menurut Afifuddin (2012:145), analisis data merupakan proses mengatur urutan data mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar.

Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Adapun teknik analisis data penelitian sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data selain menggunakan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi juga menggunakan catatan lapangan. Menurut Bagdan dan Bilken, catatan lapangan adalah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat dan difikirkan dalam rangka pengumpulan data-data terhadap data dalam penelitian kualitatif (Moleong, 2002:153).

2. Reduksi Data

Proses pembukuan atau penyederhanaan dan abstraksi data yang ada dalam “field note” yang sedemikian hingga kesimpulan dapat dilakukan.

3. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan proses akhir dari penelitian. Setelah analisis data dilakukan, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian yang menjawab rumusan masalah yang ditetapkan oleh peneliti sebelumnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Fakta Temuan Penelitian.

1. Kondisi Umum RA Kalimosodo Manisharjo

a. Sejarah singkat

RA Kalimosodo merupakan sekolah yang berada di bawah yayasan lembaga pendidikan Ma'arif NU, di bawah naungan Kementerian Agama. Sekolah ini berdiri pada tanggal 1 Januari 1970. Sekolah ini didirikan bernuansakan ke Islam yang diperuntukan untuk pendidikan anak usia dini agar dapat membekali anak-anak dengan pemahaman dan pembelajaran Islam.

(Dokumentasi 19 November 2018)

b. Letak Geografis

RA Kalimosodo Manisharjo terletak di kampung Tungkuk Desa Manisharjo Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo. RA ini bisa dikatakan tempatnya sangat strategis karena terletak ditengah-tengah Desa Manisharjo yang sebelah timur dan barat merupakan perkampungan penduduk begitu juga sebelah utara dan selatan. RA ini satu lingkup dengan Masjid dan MI Walisongo Manisharjo. (Dokumentasi 19 November 2018)

c. Visi dan Misi RA Kalimosodo Manisharjo

Setiap lembaga pendidikan pasti memiliki visi dan misi yang hendak dicapai, terutama dalam mencerdaskan anak bangsa.

Demikian juga RA Kalimosodo Manisharjo sebagai suatu lembaga pendidikan tentu tidak lepas dari visi dan misi.

Adapun visi dan misi RA Kalimosodo Manisharjo adalah :

1) Visi Sekolah

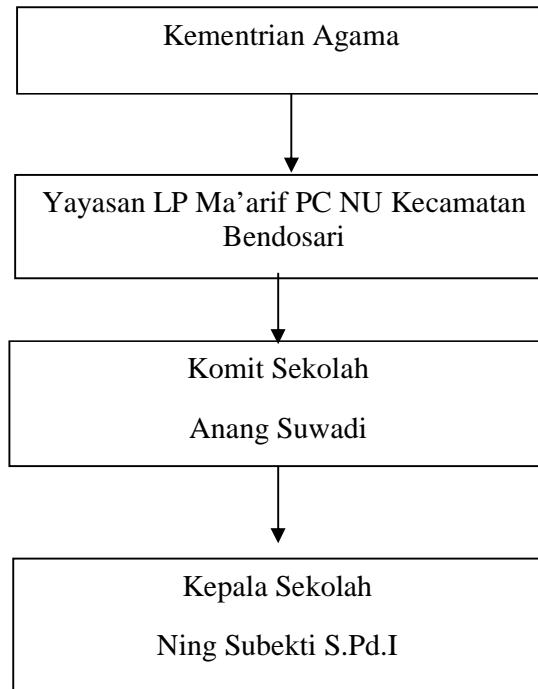
Mempersiapkan generasi islam yang bertaqwa, cerdas, terampil berakhlak mulia dan cinta tanah air

2) Misi Sekolah

a) Memberikan pendidikan agama sebagai pondasi dasar dalam menjalani kehidupan dan menyelenggarakan proses kegiatan belajar mengajar dan melatih anak untuk mandiri dan berprestasi tinggi.

b) Mengupayakan tenaga didik yang ahli dibidangnya yang aktif, kreatif, inovatif dan efektif. (Dokumentasi 19 november 2018)

d. Struktur RA Kalimosodo



(Dokumentasi 19 november 2018)

Struktur organisasi RA Kalimosodo Manisharjo

Komite Sekolah : Anang Suwardi

Kepala Sekolah : Ning Subekti S.Pd.I

Tim kesehatan : Pukesmas Kec. Bendosari

Bendahara : Triadmi S.Pd.I

Sekretaris : Beti Susanti S.Pd.I

Guru Kelas A : Triadmi S.Pd.I

Beti Susanti S.Pd.I

Guru kelas B : Ning Subekti S.Pd.I

Pratiwi Dasih Matstuti

(Dokumentasi 9 november 2018)

e. Sarana dan Prasarana RA Kalimosodo Manisharjo

Sebagai upaya untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran dibutuhkan sarana dan prasarana yang memadai. Sarana dan prasarana dirancang sebagai stimulus pembelajaran program yang direncanakan agar sesuai dengan perencanaan yang diharapkan. Adapun sarana dan prasarana di dalam kelas B di RA Manisharjo, sebagai berikut :

- 1) White board, berjumlah 1
- 2) Meja murid, berjumlah 11
- 3) Kursi murid, berjumlah 21
- 4) Almari, berjumlah 2
- 5) Kursi guru, berjumlah 4
- 6) Meja guru, berjumlah 1
- 7) Loker , berjumlah 1

Sarana dan prasarana di RA Kalimosodo Manisharjo

- (a) Ruang kelas, berjumlah 2
- (b) Ruang guru, berjumlah 1
- (c) Kamar mandi, berjumlah 2
- (d) Ayunan, berjumlah 1
- (e) Perosotan, berjumlah 1
- (f) Panjat tali, berjumlah 1

(g) Jungkat jungkit, berjumlah 1

(h) Papan titihan, berjumlah 1 (Observasi, 20 November 2018)

f. Kondisi Siswa, Guru RA Kalimosodo Manisharjo

1. Siswa

Siswa RA Kalimosodo Manisharjo pada tahun 2018/2019 berjumlah 44 murid, yang terbagi dalam dua kelas yaitu kelas A berjumlah 35 murid, kelas B berjumlah 19 murid, dengan perincian murid kelas B sebagai berikut :

No	Nama	L/P
1	Azam Dwi Kurniawan	L
2	Bintang Mutiara N	P
3	Nafisa Ananda Mei S	P
4	Zulfan Raihan Mawardi	L
5	Muhammad Dafa Pratama	L
6	Mu'ammarr Ardi S	L
7	Reynata Anastasya Verlin	P
8	Alkhaira Auliya Zahra	P
9	Destyan Bagus Widodo	L
10	Bastian Anugrah Putra L	L
11	Choiriza Ibrahim	L
12	Khalifah Nur Fitria	P
13	Verliana Arista Dewa	L
14	Keyla Anandita Maharani	P
15	Mifta Sabila Nurhayati	P
16	Sadewa Bintang Aprlio	L
17	Hafidz Raffi Arka R	L
18	Azka Maulana Asy-Syakur	L
19	Nimas Suci Aulia	P

(Dokumentasi 21 November 2018)

2. Guru

Jumlah tenaga pengajar di RA Kalimosodo Manisharjo pada tahun 2018/2019, berjumlah 5 guru .

	Nama	Jabatan	Tempat, tgl lahir	Pendidikan akhir
1	Ning Subekti S.Pd.I	Kepala Sekolah	Sukoharjo, 4-9-1979	S1
	Triadmi S.Pd.I	Guru	Sukoharjo, 20-9-1974	S1
	Beti Susanti S.Pd.I	Guru	Sukoharjo, 20-10-1991	S1
	Pratiwi Dasih Mastuti	Guru	Sukoharjo, 24-12-1992	SMA
	Intyas Rochana Siwi	Guru	Sukoharjo, 7- 4 -1997	SMA

(Dokumentasi 9 N0vember 2018)

2. Deskripsi Data

Deskripsi data merupakan upaya menampilkan data-data, agar data tersebut dapat dipaparkan secara baik dan mudah difahami oleh pembaca. Adapun hasil penelitian yang didapat mengenai Implementasi Penggunaan Metode Bermain Dengan Media Plastisin Untuk kreativitas Anak di RA Kalimosodo Manisharjo merupakan suatu proses sadar dan bertanggung jawab yang dilakukan oleh guru untuk memberikan tindakan nyata kepada anak agar kreativitas anak dapat diasah sejak usia dini. Berikut ini beberapa temuan dan proses yang dilakukan guru dalam Implementasi Penggunaan Metode Bermain Dengan Media Plastisin Untuk kreativitas Anak di RA Kalimosodo Manisharjo 2018/2019 adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan program pembelajaran.

Menurut ibu Ning pada tanggal 23 november 2018 selaku kepala sekolah dan sekaligus guru kelas B mengatakan bahwa perencanaan program pembelajaran susunan kegiatan yang akan dilakukan selama satu tahun pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat tiga macam perencanaan kegiatan yang perlu disiapkan pendidik untuk mengajar yaitu membuat pelaksanaan tahunan (PROTA) dan semester (PROMES), pelaksanaan kegiatan mingguan (RPPM), perencanaan kegiatan harian (RPPH).

Kemudian sebelum pembelajaran dimulai pendidik terlebih dahulu membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH). Saat membuat RPPH hal yang perlu diperhatikan dan ditetapkan dalam pembuatan RPPH adalah menentukan :

- 1) Tema kegiatan. Tema yang dipilih hendaknya yang (berdekatan dengan kehidupan anak, ketersediaan berbagai media atau alat yang digunakan anak).
- 2) Kelompok yang akan melakukan kegiatan.
- 3) Semester dan tahun ajaran, jumlah waktu.
- 4) Hari dan tanggal pelaksanaan.
- 5) Jam pelaksanaan.
- 6) Tujuan kegiatan.
- 7) Materi yang akan diajarkan sesuai tema.
- 8) Setting lingkungan.
- 9) Bahan dan alat yang akan digunakan.

10) Evaluasi perkembangan anak. (wawancara 23 November 2018)

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan Ibu Tiwi bahwa perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media plastisin untuk perkembangan kreativitas anak yaitu dengan cara mengadakan perencanaan, kemudian pelaksanaan dan evaluasi. Sebelum pembelajaran pendidik/guru selalu membuat RPPH (Rencana Program Kegiatan Pembelajaran Harian) berdasarkan kurikulum yang ada di RA Kalimosodo Manisharjo.

Setelah adanya perencanaan yaitu pelaksanaan. Pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media plastisin untuk perkembangan kreativitas anak usia dini menggunakan media yang digunakan untuk anak usia dini tetapi sebelum memilih media, terlebih dahulu menentukan tema, untuk tema kegiatan anak biasanya kami menggunakan tema yang berada dekat lingkungan anak. Sehingga dengan demikian akan mengurangi pemikiran abstrak pada anak.

Sedangkan media yang kami gunakan untuk kegiatan sehari-hari menggunakan media yang berbasis lingkungan jika memang tema pada kegiatan tersebut memungkinkan untuk menggunakan media yang diambil dari lingkungan sekitar. Seperti contoh pada tema (tanaman) sub tema (bunga) dikarenakan disamping sekolah terdapat bunga jadi kami mengajak anak untuk mengamati bunga secara langsung. Kemudian pada kegiatan ini menggunakan media plastisin membuat bunga dari plastisin. (wawancara 23 November 2018)

Dalam pelaksanaan kegiatan ini meliputi pembukaan, inti dan penutup. Setelah perencanaan, pelaksanaan dan yang terakhir yaitu evaluasi. Dalam hal

ini pendidik mengamati hasil belajar para peserta didik sekama pembelajaran berlangsung. Dan pendidik mencatat setiap kejadian, baik yang berkaitan dengan pelaksanaan program pembelajaran maupun yang berkaitan dengan perkembangan peserta didik. (Wawancara, 23 November 2018)

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Setelah pendidik menyiapkan RPPH, maka selanjutnya pendidik melaksanakan pembelajaran

1) Pembukaan

Menurut Ibu Ning pada tanggal 22 november 2018 bahwa pembukaan dilaksanakan mulai pukul 07.30 WIB. Dimulai dengan bernyanyi dan tepuk kemudian anak berdoa (berdoa sebelum belajar), hafalan doa sehari-hari (doa sebelum makan dan minum, doa berpakaian dll). Kemudian hafalan surat-surat dari surat al-fatihah sampai surat Az-zalah.

Kemudian Ibu Ning memberikan salam dan menanyakan kabar pada anak hari ini. Setelah itu Ibu Ning mengulang terlebih dahulu pembelajaran yang telah dilakukan pada hari kemarin. Setelah anak menjawab dan ingat pembelajaran kemarin, baru beliau masuk pada tema hari ini. Bercakap cakap tentang tema hari ini, kemudian mengenalkan media yang akan digunakan anak-anak. (Wawancara, 23 November 2018)

Senada dengan Ibu Tiwi bahwasanya setelah bel berbunyi anak masuk ke dalam kelas. Anak diajak pendidik untuk bertepuk dan bernyanyi.

Senada dengan verel pada tanggal 22 november 2018 saat di wawancara tentang sebelum pembelajaran dimulai setelah bel berbunyi diajak guru untuk bernyanyi tepuk, do'a dan hafalan surat-surat pendek. Bernyanyi dan tepuk yaitu tepuk malam.

Tepuk malam prok prok prok

Ketika sang surya tenggelam prok prok prok

Bertanda hari mulai malam prok prok prok

Rembulan jadi terang bintang-bintang berkelip

Jangkrik-jangkrik bernyanyian krik krik

Kemudian setelah selesai anak-anak berdoa, serta hafalan surat-surat pendek. Kemudian bercakap-cakap tentang kegiatan pada hari ini (Observasi, 22 November)

Ibu Tiwi Menegaskan bahwa pada kegiatan pembukaan Anak-anak masuk tepat pukul 07:30. Sebelum kegiatan doa dimulai, anak-anak tepuk dan bernyanyi terlebih dahulu dengan tujuan membuat semangat belajar anak. Setelah itu Ibu Tiwi melakukan salam dan menanyakan kabar kepada anak. Kemudian anak-anak melakukan doa (doa sebelum belajar, doa kedua orang tua). Dan hafalan surat-surat (surat al-fatihah - surat al-zalah. Dan masuk kegiatan inti, awal kegiatan Ibu tiwi menjelaskan macam-macam tumbuhan bunga. Ibu Tiwi memancing anak supaya aktif dalam mengemukakan pendapat, beliau bertanya kepada anak “ siapa tau tumbuhan bunga itu apa saja?” Anak-anak sangat aktif menjawab, ada yang menjawab bunga matahari, bunga mawar, bunga

melati dll. Baru kemudian beliau menjelaskan bahwa, “ hari ini kita akan belajar tentang macam-macam bunga” (Observasi 22 November 2018)

Senada dengan ibu tiwi verel pada tanggal 22 november 2018 saat di wawancarai tentang membuat plastisin, diajak bu guru membuat bunga, bu guru menjelaskan macam-macam bunga setelah itu anak di suruh mebuat bunga kesukaan dari plastisin.

2) Kegiatan Inti

Ibu Tiwi pada tanggal 23 november 2018 menjelaskan bahwa kegiatan inti adalah kegiatan yang merupakan proses untuk mencapai kompetensi dasar (KD). Pada kegiatan ini melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang tema materi yang akan dipelajari, menggunakan media pembelajaran. Kami menggunakan media gambar terlebih dahulu sesuai tema, kemudian kami juga melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan. Pada kegiatan Inti anak-anak membuat macam-macam bunga sesuai kesukaan anak-anak dengan media plastisin. (Observasi 24 November, 2018)

Ibu Tiwi juga menegaskan bahwa kegiatan inti dilaksanakan setelah kegiatan pembukaan yang berisi kegiatan kegiatan pembelajaran untuk mencapai KD. Setelah kegiatan pembukaan selesai, anak belajar sesuai dengan tema pembelajaran yang akan diajarkan. (Observasi 24, November 2018).

Kemudian di hari Selanjutnya pada kegiatan inti tema (kebutuhanku), sub tema (makanan kesukaan) Ibu Ning menjelaskan kegiatan pada hari ini menjelaskan macam-macam makanan dengan

menunjukkan gambar yang sudah ada , kemudian beliau bertanya makan apa yang ada di gambar “ siapa yang tau ini makanan apa”, anak-anak menjawab bakso ibu guru, dan bertanya lagi “ siapa yang suka makan bakso”. Salah satu anak menjawab “saya ibu guru, saya sering beli bakso sama ibu , enak bu guru”

Baru beliau menjelaskan hari ini kita akan belajar membuat makanan kesukaan menggunakan media plastisin, beliau menjelaskan terserah anak mau membuat makanan apa, sesuai kesukaan anak-anak. Setelah selesai membuat makanan dari media plastisin di letakkan dilembar kertas yang sudah di kasih nama anak, selanjutnya anak mewarnai gambar di majalah bulanan.

Tepat Pukul 09.15 WIB anak-anak sudah selesai mengerjakan setelah itu berdoa sebelum makan, keluar rumah dan bermain (Observasi, 27 November 2018)

Kemudian pada kegiatan inti selanjutnya pada tema (binatang). Ibu Ning menjelaskan kegiatan inti pada hari ini. Hari ini akan belajar tentang binatang, beliau menunjukkan gambar-gambar hewan dan bertanya kepada anak. “siapa yang tau ini hewan apa”, anak-anak menjawab kambing ibu guru, dan bertanya lagi” siapa yang tau makanannya apa”, anak-anak menjawab rumput bu guru. Kemudian beliau menjelaskan makanan binatang`

Baru beliau menjelaskan hari ini akan membuat binatang dengan plastisin, beliau membuat binatang untuk contoh , masih banyak anak

yang belum bisa untuk membuat binatang masih banyak yang minta bantuan sama ibu guru.

Setelah itu ibu Ning menjelaskan suara-suara hewan dan anak menirukan suara hewan, kemudian beliau mengajak anak untuk bernyanyi.

Dari ketiga kegiatan inti tersebut bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan media plastisin dengan harapan untuk mencapai kompetensi dasar yang sudah ditentukan pada awal kegiatan.

3) Kegiatan penutup

Ibu Ning pada tanggal 23 november 2018 mengutarakan bahwa kegiatan penutup dilaksanakan setelah kegiatan istirahat (makan dan bermain). Kegiatan akhir/penutup diisi dengan kegiatan diskusi yang telah anak-anak lakukan selama satu hari (*recalling*). Setelah itu kemudian anak-anak merapikan buku dan tasnya dan berdoa (do'a penutup majlis, do'a keluar rumah dan do'a naik kendaraan). Setelah do'a Ibu Ning menyampaikan pesan janji pulang sekolah. (Observasi, 22 November 2018).

Hal tersebut juga di kemukakan Ibu Ning bahwasannya pendidik melakukan *recalling* bertujuan untuk mengingat kembali pembelajaran yang sudah didapat anak selama satu hari disekolah. Dan bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada anak didik untuk menceritakan kegiatan apa saja yang sudah mereka lakukan pada saat pembelajaran berlangsung

sesuai dengan bahasa dan sesuai pengetahuan mereka. (Wawancara, 23 November 2018)`

Hasil dari observasi juga menerangkan bahwa pada saat proses kegiatan penutup dilakukan setelah jam istirahat yaitu pukul 09.45 WIB anak-anak membaca doa sesudah makan dan minum. Kemudian Ibu Ning bertanya kepada anak tentang kegiatan yang sudah dilakukan selama satu hari disekolah. Hari ini anak-anak sudah belajar apa? Mereka menjawab dengan antusias” hari ini belajar tanaman bunga”

Kemudian Ibu Ning bertanya kembali ‘tadi ibu guru membawa media apa?’ anak-anak menjawab “ gambar bunga dan plastisin. Setelah itu kegiatan akhir (berdoa penutup majlis, doa keluar rumah, doa naik kenndaraan). Pukul 10.00 WIB anak-anak pulang dijemput orangtuanya masing-masing. (Observasi, 22 November 2018).

c. Kegiatan Evaluasi/Penilaian

Ibu Ning saat wawancara pada tanggal 23 november menjelaskan bahwa evaluasi yang dilkukan di RA Kalimosodo Manisharjo untuk mengukur tingkat perkembangan peserta didik dilakukan dengan beberapa tahapan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dalam lingkungan perkembangan keagamaan dan moral (NAM), fisik meliputi motorik kasar dan halus, bahasa, kognitif, seni dan sosial emosional peserta didik. Dari beberapa aspek tersebut, disatukan dalam sebuah penilaian yaitu dengan observasi pembelajaran siswa dengan dicatat dalam buku penilaian.

Hal tersebut diperkuat dengan adanya dokumen hasil karya anak yang berupa dokumen pembelajaran yang dilakukan anak sewaktu mengikuti pembelajaran tadi dan dokumentasi penilaian. Hasil tersebut untuk mengetahui dan mengumpulkan informasi secara sistematis, terukur, menyeluruh tentang tumbuh kembang anak selama kurun waktu dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. Hal tersebut diperkuat dengan adanya dokumen hasil karya anak yang berupa dokumen pembelajaran yang dilakukan anak sewaktu mengikuti pembelajaran tadi dan dokumentasi penilaian. Hasil tersebut untuk mengetahui dan mengumpulkan informasi secara sistematis, terukur, menyeluruh tentang tumbuh kembang anak selama kurun waktu dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. (Observasi, 22 November 2018).

d. Tujuan Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Dengan kreativitas.

seseorang akan dapat mewujudkan dirinya apa yang diinginkan atau yang dilakukan. Oleh karena itu dalam masa anak usia dini perlu memperhatikan dalam melakukan kreativitas dan pembelajaran supaya anak dapat mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda. Diperoleh informasi dari guru kelas B yaitu Bu Tiwi mengungkapkan bahwa upaya yang dilakukan para guru dalam mengembangkan kreativitas pada murid, yaitu dengan merancang pembelajaran semenarik mungkin agar anak dapat antusias dalam belajar.

Selain itu sebagai guru juga harus mampu menguasai materi pembelajaran yang baik dan menyenangkan dan mampu mengajak anak dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, sehingga anak dapat

mengembangkan kemampuan- kemampuan yang ada pada anak. Karena kemampuan-kemampuan pada anak sangat perlu untuk dikembangkan. Hal-hal yang harus dilakukan oleh guru yaitu dengan perencanaan, pelaksanaan dan penilaian dalam menggunakan media pembelajaran, dengan pembawaan materi pembelajaran yang baik, guru harus mampu merangkul semua anak-anak tanpa terkecuali, dan penggunaan bahasa yang mudah di pahami oleh anak dan juga harus memperhatikan dalam menanyakan sebuah pertanyaan dan juga saat memberikan penjelasan, kemudian agar guru selalu dapat membujuk anak untuk dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru. Hal diatas seperti yang diungkapkan oleh Bu Ning selaku kepala sekolah bahwa, guru harus mampu membawakan perencanaan, pelaksaasn dan penilaian dalam proses pembelajaran dengan baik.

(Wawancara 23 November 2018)

Hal ini dapat dilihat secara langsung oleh peneliti bahwa pelaksanaan kreativitas anak di RA Kalimosodo Manisharjo dilakukan dalam seminggu sekali.

- e. Faktor Penghambat Dalam Implementasi Penggunaan Metode Bermain Dengan Media Plastisin Untuk Kreativitas Anak.

Ibu Tiwi pada tanggal 23 november 2018 mengutarakan bahwa terdapat kendala yang dihadapi saat menggunakan media plastisin:

Kurangnya alat-alat atau bahan untuk kegiatan belajar mengajar dan gambar untuk mengamati, supaya anak mengetahui apa yang di bicarakan oleh guru. Dikarenakan disekolahan belum lengkap gambar-

gambar jadi harus buka internet terlebih dahulu kemudian di print dan disekolahkan belum ada print out. (Wawancara, 23 november 2018)

Ibu Ning mengutarakan bahwa dalam penggunaan media plastisin terdapat kendala yang dihadapi yaitu kemampuan anak berbeda-beda ada yang bisa ada yang tidak bisa tergantung pada anak, maka dalam pembawaan guru harus menarik perhatian pada anak.

Hal ini diperkuat dengan observasi yang dilakukan peneliti saat pembelajaran berlangsung, bahwa saat pembelajaran berlangsung terlihat ada anak yang belum kebagian plastisin dan saat pembelajaran berlangsung masih ada anak yang belum bisa membentuk plastisin. (Observasi, 22 November 2018)

f. Solusi Dari Kendala Yang Dihadapi Pendidik Dalam Implementasi

Penggunaan Metode Bermain Dengan Media Plastisin Untuk Kreativitas Anak.

Dalam Hal ini Ibu Tiwi memberikan solusi dari permasalahan tersebut yaitu :

- 1) Mempersiapkan bahan-bahan jauh-jauh hari.
- 2) Memanfaatkan dari lingkungan.
- 3) Memanfaatkan bahan sisa atau bekas plastisin yang telah digunakan sebelumnya. (Wawancara, 23 November 2018).

Hal tersebut diperkuat dengan hasil observasi, bahwa saat pembelajaran terlihat ibu tiwi sedang mencari plastisin bekas untuk siswa yang belum mendapatkan plastisin (Observasi 22 November 2018)

3. Interpretasi Hasil Penelitian

Berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan, baik observasi, wawancara, maupun dokumentasi dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak menggunakan media plastisin pada anak kelompok B di RA Kalimosodo Manisharjo Sukoharjo dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Pendidikan Anak Usia Dini yaitu upaya yang terencana dalam sistematis yang dilakukan oleh pendidik atau pengasuhan anak usia 0-8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal (Rahman, 2005: 4). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) telah dimasukkan secara tegas dalam pasal tersendiri (pasal 28), undang-undang sistem Pendidikan nasional Nomor 20 Tahun 2003, sedangkan pada pasal 1 butir 14 dikemukakan bahwa “ Suatu Upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Hal ini merupakan perwujudan dari yang telah diamanatkan oleh UUD 1945, yakni mencerdaskan kehidupan bangsa.

Di RA Kalimosodo Manisharjo untuk membantu mengimplementasikan penggunaan metode bermain dengan media plastisin untuk kreativitas anak, diberikan stimulus-stimulus yang tepat pada anak agar dapat berkembang dgn baik sesuai perkembangannya, meliputi :

1 Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Media Plastisin untuk Kreativitas anak.

Nelva Rolina (2012: 32-33).Metode yang dibutuhkan untuk membangun pengetahuan pada anak yaitu dengan metode praktik langsung dengan menggunakan tiga tahapan pembelajaran pembukaan, inti, dan penutup.

a. Kegiatan Pembukaan

Dalam kegiatan pembukaan pendidik memberikan salam dan menanyakan kabar kepada peserta didik. Setelah itu mengulang terlebih dahulu pembelajaran yang telah dilakukan pada hari kemaren. Setelah anak menjawab dan ingat pembelajaran hari kemaren, kemudian masuk pada tema hari ini. Bercakap cakap tentang tema hari ini, kemudian mengenalkan media yang akan anak-anak gunakan saat belajar. Dan menjelaskan aturan mainnya.

Sedangkan menurut teori pada saat kegiatan pembukaan adalah guru dan anak bercakap-cakap tentang kegiatan yang akan dilakukan selama belajar. Guru dan anak bercakap-cakap tentang binatang yang berukuran besar seperti, (gajah, sapi, kuda, jerapah, banteng, dll). Dan binatang yang berukuran lebih kecil seperti, (kelinci, semut, tikus, kucing, dll).

Sehingga antara teori dan hasil observasi bahwa kegiatan pembukaan terdapat perbedaan sedikit yaitu jika diteori kegiatan pembukaan langsung bercakap-cakap tentang kegiatan yang akan

dilakukan tetapi beda dengan hasil observasi yang menerangkan bahwa pada saat kegiatan pembukaan pendidik memberikan salam, menanyakan kabar, mengulang kegiatan yang sudah dilakukan hari kemaren baru bercakap-cakap kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini dan setelah itu pendidik menjelaskan alat dan bahan yang akan digunakan dan menjelaskan aturan mainnya.

b. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan pembukaan pendidik menjelaskan bahwa untuk tema yang akan anak pelajari adalah tema Tanaman, Sub tema Bunga. Sebelum masuk ke materi anak-anak diingatkan pelajaran apa kemarin masuk ke pembelajaran awal kegiatan guru bertanya kepada anak terlebih dahulu untuk membangun sejauh mana pengetahuan anak tentang tumbuhan bunga, anak-anak sangat berantusias dan satu persatu menjawab, ada yang menjawab bunga mawar, bunga melati, bunga matahari, bunga anggrek.

Kemudian guru menjelaskan kepada anak macam-macam tumbuhan bunga dan berkata “ hari ini akan membuat bunga dari plastisin kemudian menunjukkan gambar-gambar bunga. Anak –anak sangat aktif, setelah itu guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak.

Kemudian memberikan instruksi kepada anak-anak untuk membuat bunga kesukaan anak-anak dari plastisin. Guru juga ikut membuat bunga dari plastisin agar anak-anak antusias dan

semangat dalam membentuk bunga sesuai kreativitas atau imajinasi anak. Dengan demikian akan terbangun kreativitas anak.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada kegiatan inti antara teori dan hasil observasi adalah sama dengan menggunakan media plastisin dapat mempermudah kreativitas anak.

c. Kegiatan Penutup

Hasil dari observasi menerangkan bahwa pada saat proses kegiatan penutup dilakukan setelah jam istirahat yaitu pukul 09.45 WIB anak-anak membaca doa sesudah makan dan minum. Kemudian guru melakukan *recalling* kepada anak tentang kegiatan yang sudah mereka lakukan selama satu hari disekolah. Yang bertujuan untuk mengingat kembali pembelajaran yang sudah didapat anak selama satu hari disekolah. Dan bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada anak didik untuk menceritakan kegiatan apa saja yang sudah mereka lakukan pada saat pembelajaran berlangsung sesuai dengan bahasa dan sesuai dengan pengetahuan mereka.

Sedangkan menurut teori kegiatan pada kegiatan penutup adalah Guru melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, guru melakukan tanya jawab kepada anak, anak di minta untuk menyebutkan binatang yang berukuran lebih besar, dan meminta anak menyebutkan binatang yang berukuran lebih kecil.

Sehingga dari teori dan hasil observasi terdapat keterkaitan pada saat kegiatan penutup yaitu sama-sama melakukan evaluasi dengan melalui tanya jawab tentang kegiatan yang telah anak-anak lakukan selama satu hari disekolahkan.

d. Evaluasi atau Penilaian Pembelajaran

Evaluasi atau Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak (PP No. 58 Tahun 2009:21). Penilaian dilakukan secara berkala, intensif, bermakna, menyeluruh dan berkelanjutan dengan pengamatan yang dilakukan pada saat anak melakukan aktivitas sepanjang hari, yang mencakup seluruh tingkat pencapaian perkembangan peserta didik (perkembangan keagamaan dan moral, fisik meliputi motorik kasar dan halus, bahasa, kognitif, seni dan sosial emosional peserta didik). Dari beberapa aspek tersebut, disatukan dalam sebuah penilaian yaitu dengan observasi pembelajaran siswa dengan dicatat dalam bentuk kode belum berkembang (BM) O, mulai berkembang (MM) √, berkembang sesuai harapan (BSH) ●, ~~baik~~ berkembang sangat baik (BSB) .

Evaluasi tersebut dilakukan melalui beberapa tahapan antara lain, observasi kegiatan anak didik, hasil karya anak, dan analisis dari perkembangan yang terlihat dari tingkah laku anak. Pendidik melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran anak didik setiap selesai pembelajaran, dengan tujuan untuk mengukur daya

penyerapan, pemahaman, dan perkembangan anak didik sehingga mengetahui hasil tentang sejauh mana perkembangan anak didik dan tercapai tidaknya tujuan pendidikan. Pada proses evaluasi ini di Tk tersebut sudah cukup baik dan sesuai dengan ketentuan penilaiann

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai implementasi penggunaan metode bermain dengan media plastisin untuk kreativitas anak Tahun Pelajaran 2018/2019, dapat disimpulkan bahwa :

Pendahuluan dilakukan pada saat sebelum kegiatan belajar, menyiapkan rencana kegiatan harian dan media yang akan digunakan, selanjutnya guru memberikan penjelasan kepada murid tentang plastisin pembelajaran yang akan dilaksanakan. Kegiatan inti, yang akan dilakukan secara individu, dilakukan dengan menyuruh siswa untuk membentuk bunga. Penutup , digunakan untuk mengetahui kemampuan dimiliki anak dengan cara melakukan kegiatan belajar secara mandiri, pada pembelajaran dengan metode bermain dengan media plastisin. Dalam proses pembelajaran, penilaian diberikan kepada siswa, apabila siswa mampu melakukan membentuk bunga.

B. SARAN

Setelah melakukan penelitian implementasi penggunaan metode bermain dengan media plastisin untuk kreativitas anak di RA Kalimosodo Manisharjo, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebaiknya memperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran lainnya, sehingga dalam melaksanakan pembelajaran dapat lebih maksimal lagi hasilnya.

2. Kepada Guru Kelas B

Sebaiknya guru lebih sabar dalam mendidik maupun mengajar peserta didik, karena untuk mengajar anak usia dini diperlukan kesabaran dan ketelatenan.

3. Kepada Anak-anak Kelas B

Diharapkan anak dapat berkerjasama atau mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto.2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- .2013.*Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Afifuddin.2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Andi Prastowo.2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Anwar.2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Alfabeta. Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: YramaWidya.
- Arif S, Sadiman. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers. Badru Zaman. 2005. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Diana. Mutiah.2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Grup.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Haris Herdiansyah.2013. *Wawancara Observasidsn Focus Groups*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Imam Musbikin.2006. *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*. Yogyakarta Mitra Pustaka.
- Imas Kurniasih.2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Edukasia.
- Isjoni.2009. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung : Alfabeta.
- Lexy J. Meleong.2000. *Metode Penelitian kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdaya.
- .2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdaya.
- .2013. *Metodologi Penelitian*. Bandung : PT Remaja Rosdaya.
- Mansur.2005. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Masnipal .2013. *Siap Menjadi Guru Dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta : PT Gramedia.
- Mary Mayesky.2011. *Aktivita-Aktivitas Seni Kreatif : Cetak- Mencetak*.Jakarta : PT Indeks.
- Moeslichatoen. 2004. *Model Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Muhammad fadlillah.2014. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Muh Nurul Huda. 2013. *Komunikasi Pendidikan*. Tulungagung: Tulungagung Press.

- Moeslichatoen.2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Mursid.2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung : PT Remaja Rosdaya.
- Muri Yusuf.2014. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana.
- M.Furqon Hidayatullah.2008. *Mendidik Anak Dengan Bermain*. Surakarta. LPP UNS.UPT UNS.
- M.Yasid Busthomi.2012. *Panduan Lengkap PAUD Melejitkan Potensi Dan Kecerdasan Anak Usia Dini*. Jakarta : Citra Publishing.
- Nelva Rolina. 2012. *Alat Permainan Edukatif Untuk AUD*. Yogyakarta: Ombak (Anggota IKAPI)
- Novan Ardy Wiyani,Barnawi.2014. *Format PAUD*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Oding Supriyadi.2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: PT kurnia Kalam Semesta.
- Rohmat. 2011. *Terapan Teori Media instruksional Dalam Pelajaran Agama Islam*. Yogyakarta: Logung Pustaka
- Sugiyono .2012.*Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: PT Remaja Rosdaya.
- Suharsini Arikunto.2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____ .2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Wahyudin.2007. *A to Z Anak Kreatif*. Jakarta : Gema Insani.
- Winarno Surakhmad.2004. *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung :Tarsito.
- Wiyono.2013. *Rahasia Mendidik Anak Cerdas*. Jakarta : PT Suka Buku.
- Yeni Rachmawati, Euis Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Yuliani Nurani Sujiono.2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media.
- _____ .2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : PT Indeks.
- <https://www.google.co.id/search?dcr=0&source=hp&ei=xZpkWpKSB8zevgTD04iIDA&sjs=3&q=pdf+skripsi+tentang+bermain+plastisin&oq=pdf+skripsi+tentang+bermain+plastisin> (di akses tanggal 12 Desember 2017 13.45)
- <https://www.google.co.id/search?dcr=0&q=pdf+skripsi+pengaruh+bermain+plastisin+terhadap+kreativitas+anak+usia+5-6+tahun+di+tinjau+dari+bermain+secara+individu+dan+kelompok&oq> (di akses tanggal 12 Desember 2017 13.56)
- <https://sitirochayahroin.files.wordpress.com/2012/12/1-siti-r.pdf> (di akses tanggal 11 Desember 2017 08.34)
- <https://repository.unib.ac.id/8682/1/1%2CII%2CII%2CII-14-par.FK.pdf> (di akses tanggal 11 Desember 2017 08.45)
- <https://journal.unair.ac.id/download-fullpapers.jppp6f4abbecebfull.pdf> (di akses tanggal 12 Desember 2017 12.08)

Lampiran 01 : instrumen Penelitian

Pedoman Wawancara kepada Informan Kepala Sekolah RA Kalimosodo Manisharjo.

1. Upaya yang dilakukan para guru RA kalimosodo dalam mengembangkan kreativitas pada murid?
2. Apakah ada faktor penghambat dalam meningkatkan kreativitas pada anak ?
3. Apakah media dan sarana prasarana yang digunakan di RA Kalimosodo sudah memenuhi kebutuhan dalam proses belajar mengajar?
4. Apakah dengan menggunakan media plastisin dapat mengembangkan kreativitas pada anak ?
5. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran di RA Kalimosodo Manisharjo?
6. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain di TK?
7. Bagaimana penilaian yang digunakan di RA Kalimosodo Manisharjo?
8. Apakah dengan menggunakan media plastisin dapat mengembangkan kreativitas anak ?
9. Apakah ada kendala saat menggunakan media plastisin ?
10. Bagaimana solusi untuk menanggulangi kendala tersebut ?

Pedoman Wawancara kepada Subyek Guru RA Kalimosodo Manisharjo.

1. Upaya yang dilakukan para guru RA kalimosodo dalam mengembangkan kreativitas pada murid?
2. Apakah ada faktor penghambat dalam meningkatkan kreativitas pada anak?
3. Apakah media dan sarana prasarana yang digunakan di RA Kalimosodo sudah memenuhi kebutuhan dalam proses belajar mengajar?
4. Apakah dengan menggunakan media plastisin dapat mengembangkan kreativitas pada anak ?
5. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran di RA Kalimosodo Manisharjo?
6. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain di TK?
7. Bagaimana penilaian yang digunakan di RA Kalimosodo Manisharjo?
8. Apakah dengan menggunakan media plastisin dapat mengembangkan kreativitas anak ?
9. Apakah ada kendala saat menggunakan media plastisin ?
10. Bagaimana solusi untuk menanggulangi kendala tersebut ?

Pedoman Observasi :

1. Proses kegiatan belajar mengajar
2. Pelaksanaan pengajaran media plastisin
3. Keadaan siswa dalam pembelajaran

Pedoman Dokumentasi :

1. Lokasi RA Kalimosodo Manisharjo
2. Visi Misi RA Kalimosodo Manisharjo
3. Struktur Organisasi.

Lampiran 02 : Field Note

FIELD NOTE

Kode : 001
Judul : Memberikan surat ijin penelitian dan observasi kelas B
Tempat : RA Kalimosodo Manisharjo
Waktu : Senin, 19 November 2018 Pukul 07.30-09.00 WIB

Pada hari Senin, 19 November 2018 peneliti datang di RA Kalimosodo Manisharjo. Peneliti akan memberikan ijin kepada Kepala sekolah RA Kalimosodo Manisharjo, yang bernama Ibu Ning Subekti S.Pd.I, memberitahukan bahwa peneliti akan melakukan penelitian mengenai implementasi penggunaan metode bermain dengan media plastisin untuk kreativitas anak di RA Kalimosodo Manisharjo. Kemudian peneliti memberikan surat ijin penelitian tersebut kepada Ibu Ning Subekti S.Pd.I selaku Kepala Sekolah di RA Kalimosodo Manisharjo.

FIELD NOTE

Kode : 002
Judul : Observasi
Tempat : RA Kalimosodo Manisharjo
Waktu : Rabu, 21 November 2018 Pukul 07.30-10.00 WIB

Pada hari Rabu, 21 November 2018, peneliti menemui Ibu Ning selaku Kepala Sekolah RA Kalimosodo Manisharjo untuk melakukan dokumentasi mengenai sejarah RA Kalimosodo, daftar siswa yang belajar di RA Kalimosodo, susunan kepengurusan dan sarana prasarana yang menunjang dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Selama dilakukan observasi mengenai keadaan RA Kalimosodo Manisharjo, Ibu Ning menceritakan tentang sejarah singkat awal mula berdirinya RA Kalimosodo. Kemudian peneliti diajak Ibu Ning untuk melihat lingkungan yang ada di sekitar RA Kalimosodo dan melihat media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah melihat keadaan yang ada di lingkungan sekitar RA Kalimosodo Manisharjo, peneliti diberikan kesempatan untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas B.

FIELD NOTE

Kode : 003
Judul : Observasi Kegiatan Belajar
Tempat : RA Kalimosodo Manisharjo
Waktu : Kamis, 22 November 2018 Pukul 07.00-09.30WIB

Pada hari kamis, 22 November 2018 peneliti melakukan observasi pada kegiatan yang sedang berlangsung di RA Kalimosodo, tepatnya di kelas B. Setiap hari kamis di RA dan MI melakukan sholat dhuha terlebih dahulu sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar dan jam masuknya lebih awal di bandingkan dengan hari biasa yaitu jam 07.00 WIB. Setelah melakukan sholat dhuha anak-anak masuk ke dalam kelas untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Guru yang mengajar bernama Ibu Tiwi kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan membentuk bunga dari plastisin. Murid kelas B nampak tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran .

Sebelum pembelajaran di mulai sebelumnya berdoa terlebih dahulu setelah selesai bernyanyi dan tepuk bersama. Setelah selesai, Ibu Tiwi menunjukkan gambar macam-macam tumbuhan yang telah di bawa, kemudian Ibu Tiwi menjelaskan tentang macam-macam tumbuhan setelah itu Ibu Tiwi menjelaskan bahwa hari ini akan belajar tentang tumbuhan bunga. Kemudian Ibu Tiwi menanyakan kepada murid-murid siapa yang suka bunga, semua

anak menjawab suka dengan bunga, kemudian Ibu Tiwi memberi pertanyaan lagi kepada murid-murid bunga apa yang di pegang Ibu Tiwi, kemudian ada murid yang bernama Zulfan dan verly menjawab bunga mawar. Setelah itu Ibu Tiwi memberikan plastisin kepada murid-murid untuk membuat bunga dari plastisin, bunga kesukaan murid-murid.

Kemudian ada murid yang bernama Mifta memanggil Ibu Tiwi bahwa dia tidak bisa membuat bunga dan meminta bantuan dengan Ibu Tiwi agar diajarkan membuat bunga, selain Mifta masih ada lagi yang murid yang belum bisa membuat bunga.

Setelah selesai membuat bunga dari plastisin, murid-murid maju kedepan membawa hasil dari plastisin untuk di taruh di lembar pekerjaan masing- masing. Setelah selesai membuat bunga dari plastisin murid-murid membaca buku bacaan maju kedepan dengan di panggil oleh Ibu Hana dan Ibu Tiwi. Setelah itu murid-murid istirahat.

FIELD NOTE

Kode : 004
Judul : Observasi Kegiatan Belajar
Tempat : RA Kalimosodo Manisharjo
Waktu : Selasa, 27 November 2018 Pukul 07.30-09.30WIB

Proses pembelajaran berlangsung pada pukul 07.30 WIB, dimulai dengan membaca do`a bersama kemudian bernyanyi bersama. Setelah selesai, Ibu Ning memulai pembelajarannya yang bertemakan kebutuhanku, setelah itu Ibu Ning menjelaskan tentang kebutuhanku apa saja kemudian, Ibu Ning menjelaskan bahwa hari ini akan belajar tentang makanan kesukaan, kemudian Ibu Ning bertanya kepada murid-murid makanan kesukaan murid-murid apa saja, murid-murid kemudian menjawab satu persatu makanan kesukaanya. Setelah itu Ibu Ning membawa gambar dan bertanya kepada murid apa yang di bawa oleh Ibu Ning, kemudian murid-murid menjawab bahwa gambar yang di bawa Ibu Ning gambar mie goreng.

Setelah itu Ibu Ning memberikan plastisin kepada murid untuk membuat makanan kesukaan murid-murid. Masih banyak murid yang minta bantuan kepada guru untuk membuat makanan kesukaan murid-mur

FIELD NOTE

Kode : 005
Judul : Observasi Kegiatan Belajar
Tempat : RA Kalimosodo Manisharjo
Waktu : Sabtu, 1 Desember 2018 Pukul 07.30-09.30WIB

Pada proses pembelajaran dimulai pukul 07.30 WIB, proses pembelajaran dimulai dengan berdo'a, setelah berdo'a bersama kemudian dilanjutkan dengan bernyanyi bersama. Setelah selesai berdo'a dan bernyanyi kemudian Ibu Ning menunjukkan gambar Binatang kepada murid-murid dan bertanya jawab tentang binatang seperti makanan binatang, kaki hewan dll. Kemudian Ibu Ning memberikan plastisin kepada murid-murid, kemudian murid-murid membentuk binatang kesukaan mereka.

Murid-murid terlihat sangat antusias ketika mengikuti pembelajaran tersebut tetapi masih ada murid yang belum bisa membentuk hewan seperti Azam, Ammar dan Mifta kemudian Ibu Ning membantu murid yang belum bisa membentuk hewan. Setelah itu murid-murid maju ke depan untuk membawa hasil yang dibuat untuk di taruh di lembar folio sesuai nama murid. Kemudian Ibu Ning menirukan suara-suara binatang, murid-murid menebak suara apa yang di tirukan oleh Ibu Ning.

FIELD NOTE

Kode : 006
Judul : Observasi Kegiatan Belajar
Tempat : RA Kalimosodo Manisharjo
Waktu : Jum'at, 7 Desember 2018 Pukul 07.30-09.30WIB

Proses kegiatan belajar mengajar dimulai pukul 07.30 WIB. dengan diawali do`a terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran dimulai dan setelah itu dengan bernyanyi bersama. Kemudian Ibu Ning membawa gambar alat-alat komunikasi, kemudian Ibu Ning memberi pertanyaan kepada murid-murid gambar apa yang di bawa Ibu Ning, kemudian murid-murid menjawab, Setelah itu Ibu Ning menjelaskan fungsi-fungsi alat komunikasi. Kemudian Ibu Ning membagikan plastisin kepada murid-murid, setelah itu murid-murid membuat alat komunikasi.

Setelah itu murid-murid mewarnai majalah bulanan yang di berikan dari pihak sekolahan.

FIELD NOTE

Kode : 007
Judul : Observasi Kegiatan Belajar
Tempat : RA Kalimosodo Manisharjo
Waktu : Kamis, 13 Desember 2018 Pukul 07.30-09.30WIB

Sebelum pembelajaran dimulai seperti biasanya hari Kamis melakukan sholat dhuha dengan sama-sama murid MI, setelah melakukan kegiatan sholat dhuha, proses pembelajaran di mulai sebelum proses pembelajaran dimulai diawali dengan membaca doa'a terlebih dahulu kemudian bernyanyi bersama. Setelah berdo'a dan bernyanyi bersama selesai, kemudian Ibu Tiwi menjelaskan bahwa hari ini akan belajar tentang transportasi, kemudian Ibu Tiwi memberi pertanyaan kepada murid-murid siapa yang tahu alat transportasi itu apa saja, kemudian murid-murid menjawab. Setelah itu Ibu Tiwi memberikan plastisin kepada murid-murid untuk membuat alat transportasi dari plastisin.

FIELD NOTE

- Judul : Wawancara mengenai sejarah dan keadaan RA Kalimodo Manisharjo.
- Informas : Ibu Ning (Kepala Sekolah)
- Tempat : Ruang Guru RA Kalimosodo Manisharjo
- Waktu : Senin, 19 November 2018 Pukul 07.30- 09.00 WIB
- Peneliti : “ Assalamu’alaikum bu ?”
- Bu Ning : “Walaikumsalam, mari mbak silahkan masuk”
- Peneliti : “Iya bu, terimakasih. Kedatangan saya kemari mau mtemberikan surat ijin penelitian bu. Dan sekalian mau bertanya tentang struktur sekolah sini bu?”
- Bu Ning : “Iya mbak, ini suratnya saya terima ya mbak, silahkan mbak”
- Peneliti : “ Sejarah berdirinya RA Kalimosodo Manisharjo sini mulai berdiri thun berapa bu?”
- Bu Ning : “Begini mbak, RA Kalimosodo merupakan sekolah yang berada di bawah yayasan lembaga pendidikan Ma’arif NU, di bawah naungan Kementrian Agama. Sekolah ini berdiri pada tanggal 1 januari 1970. Sekolah ini didirikan

bernuansakan ke islam yang di peruntukan untuk pendidikan anak usia dini agar dapat membekali anak-anak dengan pemahaman dan pembelajaran islam.

Peneliti : “Bu, kalau visi dan misi RA Kalimosodo Manisharjo sini apa bu?”

Bu Ning : “Visi Sekolah Mempersiapkan generasi islam yang bertaqwa, cerdas, terampil berakhlak mulia dan cinta tanah air. Misi Sekolah Memberikan pendidikan agama sebagai pondasi dasar dalam menjalani kehidupan dan menyelenggarakan proses kegiatan belajar mengajar dan melatih anak untuk mandiri dan berprestasi tinggi. Mengupayakan tenaga didik yang ahli dibidangnya yang aktif, kreatif, inovatif dan efektif.

Peneliti : “Iya bu, kalau jumlah guru dan murid sini ada berapa ya bu?”

Bu Ning : “ Kalau guru di RA Kalimosodo Manisharjo sini berjumlah 5, sedangkan muridnya berjumlah 53 siswa mbk.”

FIELD NOTE

- Judul : Wawancara mengenai implementasi penggunaan metode bermain dengan media plastisin untuk kreativitas anak.
- Informas : Ibu Ning (Kepala Sekolah)
- Tempat : Ruang Guru RA Kalimosodo Manisharjo
- Waktu : Jum'at, 23 November 2018 Pukul 07.30- 09.00 WIB.
- Peneliti : “ Assalamu’alaikum bu ?”
- Bu Ning : “Walaikumsalam, mari mbak silahkan masuk”
- Peneliti : “ Iya bu, kedatangan saya hari ini mau wawancara tentang penggunaan metode bermain dengan media plastisin untuk kreativitas anak.”
- Bu Ning : “ Iya mbak silahkan.”
- Peneliti : “ Hal yang dilakukan para guru RA Kalimosodo dalam mengembangkan kreativitas pada murid ?
- Bu Ning : “ Begini mbak, dalam mengembangkan kreativitas pada anak, melalui praktek misalkan membuat kreasi kertas lipat, meronce, plastisin dll. Sesuai tema seperti membuat

binatang, bunga dan alat komunikasi seperti itu kan akan memicu kreativitas pada anak.

Peneliti : “ Apakah ada faktor penghambat dalam meningkatkan kreativitas pada anak ?”

Bu Ning : “ itu hal yang tidak dipungkiri mbak, faktor prnghambat dalam mengembangkan kreativitas anak, yaitu dalam proses belajar mengajar pasti adanya suatu hambatan, karena anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda, itu kan tugas guru agar mampu seimbang dalam mendidik setiap anak, khususnya dalam mengembangkan kreativitas anak, seperti membuat hewan dengan plastisin atau meronce, bahwa tidak semua anak dapat mengembangkan kreativitasnya. Kalau pun hal tersebut masih bekum dapat terlaksana, agar guru tetap mendampingi dan memberikan pengarahan pada anak.”

Peneliti : “apakah media sarana dan prasarana yang digunakan di RA Kalimosodo Manisharjo ?”

Bu Ning : “belum mbak karena masiha ada sarana dan prasarana yang belum lengkap, jadi ya guru harus mengakali dengan memanfaatkan barang disekitar, seperti daun kering, guntingan kertas, plastisin.”

Peneliti : “ Apakah dengan menggunakan media plastisin dapat mengembangkan kreativitas pada anak?”

Bu Ning : “ menurut saya bisa mbak, tetapi agak sulit kalo sudah terbiasa pasti gampang , jadi seorang guru akan memberikan pengarahannya- pengarahannya kepada murid-muridnya, dan menjadi tugas seorang guru melakukan dan memberikan dorongan serta motivasi agar anak dapat mau untuk menggunakan media plastisin.

Peneliti : “Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan hal apa saja yang perlu disiapkan sebelum mengajar?”

Bu Ning : “ bahwa kegiatan pembelajaran itu sendiri adalah susunan kegiatan yang akan dilakukan selama satu tahun pembelajaran. Dalam perencanaan pembelajaran terdapat tiga macam perencanaan kegiatan yang perlu disiapkan pendidik khususnya saya untuk mengajar yaitu membuat perencanaan tahunan (PROTA) dan semester (PROMES), perencanaan kegiatan mingguan (RPPM), perencanaan kegiatan harian (RPPH).Kemudian sebelum pembelajaran dimulai kami terlebih dahulu membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH). Saat membuat RPPH, hal yang perlu saya perhatikan dan tetapkan dalam pembuatan PRRH adalah menentukan:

- a. Tema kegiatan. Tema yang dipilih hendaknya yang (berdekatan dengan kehidupan anak, ketersediaan berbagai media atau alat yang dapat dimainkan anak).
- b. Kelompok yang akan melakukan kegiatan main.

- c. Semester dan tahun ajaran, jumlah waktu
- d. Hari dan tanggal pelaksanaan
- e. Jam pelaksanaan
- f. Tujuan kegiatan main
- g. Materi yang akan diajarkan sesuai tema
- h. Setting lingkungan
- i. Bahan dan alat yang akan digunakan dalam bermain
- j. Evaluasi perkembangan anak

Peneliti : “Bagaimana pelaksanaan pembelajaran di RA Kalimosodo Manisharjo?”

Bu Ning : Pada tahap pelaksanaan pembelajaran terdiri dari tiga proses yaitu:

1. Kegiatan pembukaan. Pada kegiatan pembukaan biasanya kami terlebih dahulu memberikan salam, menanyakan kabar, berdo dan hafalan surat-surat pendek, megulas kegiatan yang sudah dilakukan hari kemaren dan bercakap-cakap tentang kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini, kemudia mengenalkan media yang akan digunakan untuk bermain pada hari ini dan mengenalkan aturan mainnya.
2. Kegiatan inti berisi tentang kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini sesuai tema dan sub pembelajaran. Kegiatan inti adalah kegiatan yang merupakan proses untuk mencapai kompetensi dasar (KD). Pada kegiatan inti melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang tema materi

yang akan dipelajari, menggunakan beragam pendekatan pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran “biasanya kami menggunakan media gambar sesuai dengan tema, karena media gambar media yang mudah diperoleh”, setelah itu kami juga melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan inti kami membiaskan anak untuk memberikan tugas seperti, menulis, membaca, menggambar, mewarnai, memberikan kesempatan untuk berpikir dalam menyelesaikan suatu masalah

3. Kegiatan Penutup dilaksanakan setelah kegiatan istirahat (makan dan bermain). Kegiatan akhir/penutup dilaksanakan secara klasikal (anak-anak duduk dilantai dengan membentuk sebuah bangun lingkaran). Kegiatan penutup diisi dengan kegiatan diskusi yang telah anak-anak lakukan selama satu hari (*recalling*). Setelah itu kemudian anak-anak merapikan buku dan tasnya dan kembali duduk untuk berdoa (doa penutup majlis, doa keluar rumah, dan doa naik kendaraan). Setelah berdoa Ibu Fitri menyampaikan pesan janji pulang sekolah dan memberi informasi berkaitan dengan pembelajaran yang akan dilakukan anak-anak pada esok hari.

Peneliti : “Bagaimana penilaian yang digunakan di RA Kalimosodo Manisharjo?”

Bu Ning : “Penilaian yang dilakukan RA Kalimosodo Manisharjo untuk mengukur tingkat perkembangan peserta didik dilakukan

dengan beberapa tahapan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dalam lingkungan perkembangan keagamaan dan moral (NAM), fisik meliputi motorik kasar dan halus, bahasa, kognitif, seni dan sosial emosional peserta didik. Dari beberapa aspek tersebut, disatukan dalam sebuah penilaian yaitu dengan observasi pembelajaran siswa dengan dicatat dalam buku penilaian anak melalui kode belum berkembang (BM) O, mulai berkembang (MM) √, berkembang sesuai harapan (BSH) ●, berkembang sangat baik (BSB)

Penelitian tersebut dilakukan melalui beberapa tahapan antara lain, observasi kegiatan anak didik, hasil karya anak, dan analisis dari perkembangan yang terlihat dari tingkah laku anak. Pendidik melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran anak didik setiap selesai pembelajaran, dengan tujuan untuk mengukur daya penyerapan, pemahaman, dan perkembangan anak didik sehingga mengetahui hasil tentang sejauh mana perkembangan anak didik dan tercapai tidaknya tujuan pendidikan.

Peneliti : “Apakah dengan menggunakan media plastisin dapat mengembangkan kreativitas pada anak?”

Bu Ning : “ Iya dapat mbak, karena dengan menggunakan media tersebut dapat mengasah imajinasi anak dan dapat mengembangkan kreativitas anak, namun guru tetap memberikan bimbingan kepada murid.”

Peneliti : “ Apakah ada kendala saat menggunakan media plastisin ?”

Bu Ning : “Iya ada, waktu anak tidak bisa memahami kata-kata dari gurunya, seperti anak disuruh membuat binatang kesukaan malah membuat bunga, anak masih sulit untuk menerapkan apa yang di katakan oleh guru.”

Peneliti : “ Bagaimana solusi untuk menanggulangi kendala tersebut ?”

Bu Ning : “ Untuk mengatasi hal tersebut guru harus mengarahkan, mengajari, pendekatan dan pembimbingan supaya anak dapat menerapkan apa yang dikatakan oleh guru.”

FIELD NOTE

Judul : Wawancara mengenai penggunaan metode bermain dengan media plastisin untuk kreativitas anak.

Informas : Ibu Tiwi (Guru Kelas B)

Tempat : Ruang Kelas B

Waktu : Jum.at, 23 November 2018 Pukul 09.00-10.00 WIB

Peneliti : “ Assalamu’alaikum bu, maaf mengganggu sebentar, ini saya mau wawancara tentang penggunaan metode bermain dengan media plastisin untuk kreativitas anak, bisa bu?”

Bu Tiwi : “ Walaikumsalam mbak, iya mbak silahkan.”

Peneliti : “Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan hal apa saja yang perlu disiapkan guru sebelum mengajar?”

Bu Tiwi : “ bahwa kegiatan pembelajaran itu sendiri adalah susunan kegiatan yang akan dilakukan selama satu tahun pembelajaran. Dalam perencanaan pembelajaran terdapat tiga macam perencanaan kegiatan yang perlu disiapkan pendidik khususnya saya untuk mengajar yaitu membuat perencanaan tahunan (PROTA) dan semester (PROMES), perencanaan kegiatan

mingguan (RPPM), perencanaan kegiatan harian (RPPH).Kemudian sebelum pembelajaran dimulai kami terlebih dahulu membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH). Saat membuat RPPH, hal yang perlu saya perhatikan dan tetapkan dalam pembuatan PRRH adalah menentukan:

- a.Tema kegiatan. Tema yang dipilih hendaknya yang (berdekatan dengan kehidupan anak, ketersediaan berbagai media atau alat yang dapat dimainkan anak).
- b. Kelompok yang akan melakukan kegiatan main.
- c. Semester dan tahun ajaran, jumlah waktu
- d. Hari dan tanggal pelaksanaan
- e. Jam pelaksanaan
- g.Tujuan kegiatan main
- h.Materi yang akan diajarkan sesuai tema
- i.Setting lingkungan
- j.Bahan dan alat yang akan digunakan dalam bermain
- k.Evaluasi perkembangan anak

Peneliti : “Bagaimana pelaksanaan pembelajaran di RA Kalimosodo Manisharjo?”

Bu Tiwi : Pada tahap pelaksanaan pembelajaran terdiri dari tiga proses yaitu:

1. kegiatanpembukaan. Pada kegiatan pembukaan biasanya kami terlebih dahulu memberikan salam, menanyakan kabar, berdo dan hafalan surat-surat pendek, megulas

kegiatan yang sudah dilakukan hari kemaren dan bercakap-cakap tentang kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini, kemudian mengenalkan media yang akan digunakan untuk bermain pada hari ini dan mengenalkan aturan mainnya.

2. Kegiatan inti berisi tentang kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini sesuai tema dan sub pembelajaran. Kegiatan inti adalah kegiatan yang merupakan proses untuk mencapai kompetensi dasar (KD). Pada kegiatan inti melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang tema materi yang akan dipelajari, menggunakan beragam pendekatan pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran “biasanya kami menggunakan media gambar sesuai dengan tema, karena media gambar media yang mudah diperoleh”, setelah itu kami juga melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan inti kami membiaskan anak untuk memberikan tugas seperti, menulis, membaca, menggambar, mewarnai, memberikan kesempatan untuk berpikir dalam menyelesaikan suatu masalah
3. Kegiatan Penutup dilaksanakan setelah kegiatan istirahat (makan dan bermain). Kegiatan akhir/penutup dilaksanakan secara klasikal (anak-anak duduk dilantai dengan membentuk sebuah bangun lingkaran). Kegiatan penutup

diisi dengan kegiatan diskusi yang telah anak-anak lakukan selama satu hari (*recalling*). Setelah itu kemudian anak-anak merapikan buku dan tasnya dan kembali duduk untuk berdoa (doa penutup majlis, doa keluar rumah, dan doa naik kendaraan). Setelah berdoa Ibu Fitri menyampaikan pesan janji pulang sekolah

dan memberi informasi berkaitan dengan pembelajaran yang akan dilakukan anak-anak pada esok hari.

Peneliti : “Bagaimana penilaian yang digunakan di RA Kalimosodo Manisharjo?”

Bu Ning : “Penilaian yang dilakukan RA Kalimosodo Manisharjo untuk mengukur tingkat perkembangan peserta didik dilakukan dengan beberapa tahapan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dalam lingkungan perkembangan keagamaan dan moral (NAM), fisik meliputi motorik kasar dan halus, bahasa, kognitif, seni dan sosial emosional peserta didik. Dari beberapa aspek tersebut, disatukan dalam sebuah penilaian yaitu dengan observasi pembelajaran siswa dengan dicatat dalam buku penilaian anak melalui kode belum berkembang (BM) O, mulai berkembang (MM) √, berkembang sesuai harapan★ (BSH) ●, berkembang sangat baik (BSB)

Penelitian tersebut dilakukan melalui beberapa tahapan antara lain, observasi kegiatan anak didik, hasil karya anak, dan analisis dari perkembangan yang terlihat dari tingkah laku

anak. Pendidik melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran anak didik setiap selesai pembelajaran, dengan tujuan untuk mengukur daya penyerapan, pemahaman, dan perkembangan anak didik sehingga mengetahui hasil tentang sejauh mana perkembangan anak didik dan tercapai tidaknya tujuan pendidikan.

- Peneliti : “ Apakah media dan sarana prasarana yang digunakan di RA Kalimosodo Manisharjo sudah memenuhi kebutuhan dalam proses belajar mengajar?
- Bu Tiwi : “ Belum mbak, karena di RA sini masih banyak sarana prasarana yang masih kurang harus lebih di lengkapi agar memenuhi kebutuhan belajar mengajar murid.”
- Peneliti : “Upaya yang dilakukan para guru RA Kalimosodo Manisharjo dalam mengembangkan kreativitas anak?
- Bu Tiwi : “Dalam seminggu ada satu hari untuk membuat prakarya bahanya tidak harus beli dari bahan bekas atau bahan yang ada di lingkungan sekolahan, misalnya membuat binatang dari tanah liat atau kolase dengan daun kering jadi pola pikir anak tidak itu-itu saja. Misalkan kalua anak disuruh gambar bebas pasti anak akan menggambar rumah itu terus jadi tidak bisa mengasah kreativitas anak.
- Peneliti : “ Apakah ada faktor penghambat dalam meningkatkan kreativitas anak?”

Bu Tiwi : “Tidak di pungkuri bahwa kemampuan setiap anak berbeda-beda, ada yang bisa ada yang tidak.bukan karena itu saja kurangnya alat-ajat juga mempengaruhi unuk proses belajar mengajar.”

Peneliti : “ Apakah dengan menggunakan media plastisin dapat mengembangkan kreativitas anak?”

Bu Tiwi : “ Iya bisa, soalnya anak kalo pembelajaran itu-itu saja anak-anak bosan jadi harus menyiasati pembelajaran, kalo bermain plastisin kan anak-anak jadi lebih semangat dan antusias, anaak juga pengen membuat kreasinya masing-masing seperti membuat binatang, bunga ya sesuai kreativitas anak.”

Peneliti : “ Apakah ada kendala saat menggunakan media plastisin?

Bu Tiwi : “ Dalam menggunakan media plastisin, juga terdapat kendala dalam proses pembelajaran, seperti bahan yang tidak ada harus menyiapkan bahan terlebih dahulu supaya dapat melaksanakan pembelajaran. Dan harus sabar saat melaksanakan kegiatan pasti ada anak-anak yang gojek, guru harus extra untuk mengarahkan anak.”

Peneliti : “ Bagaimana solusi untuk menangulangi kendala tersebut?”

Bu Tiwi : “solusi yang dilakukan dalam menghadapi hal tersebut yaitu dengan menyiapkan bahan jauh-jauh hari, supaya saat pembelajaran berlangsung tidak bingung untuk mencari bahan.”

FIELD NOTE

Judul : Wawancara mengenai penggunaan metode bermain dengan media plastisin untuk kreativitas anak.

Informas : Verli kelas B

Tempat : Ruang Kelas B

Waktu : Kamis, 22 November 2018 Pukul 09.00-10.00 WIB

Hasil Wawancara :

Peneliti : Setelah bel masuk ngapain dik di kelas ?

Verli : bernyanyi tepuk ,doa`a dan hafalan surat pendek mbak.

Peneliti : Diajak bernyanyi tepuk apa dik ?

Verli : tepuk malam, tepuk wudlu , tepuk anak sholeh banyak mbak.

Peneliti : ini tadi do`a sama hafalan surat pendek apa aja dik ?

Verli : doa untuk kedua orang tua, doa memakai pakaian, hafalannya surat an-annas sampai surat al-zalah mbak.

Peneliti : hari ini tadi diajak bu guru bikin apa ?

Verli : plastisin mbak bikin bunga.

Peneliti : lha kamu bikin bunga apa dik ?

Verli : saya bikin bunga mawar mbak.

Peneliti : susah ngak dik buat bunga dari plastisin ?

Verli : susah mudah mbak tapi enak bikin bunga.

Peneliti : senang ngak dik diajak belajar buat bunga dari plastisin?

Verli : senang mbak ,bisa buat macam-macam bunga.

Lampiran Foto (Dokumentasi)



Perencanaan Pembelajaran
(Kebutuhanku)



Pelaksanaan Pembelajaran
(makanan kesukaan)



Hasil pembelajaran media plastisin
Makanan kesukaan.



Pelaksanaan Pembelajaran
(Transportasi)



Hasil pembelajaran dengan media
Plastisin alata tranportasi



pelaksanaan pembelajaran alat
komunikasi handphone



Hasil pembelajaran dengan media
Plastisin alat komunikasi handphone



Pelaksanaan pembelaran tanaman
bunga



Hasil pemebalaran media plastisin

Pelaksanaan pembelajaran

Tanaman bunga

media plastisin binatang

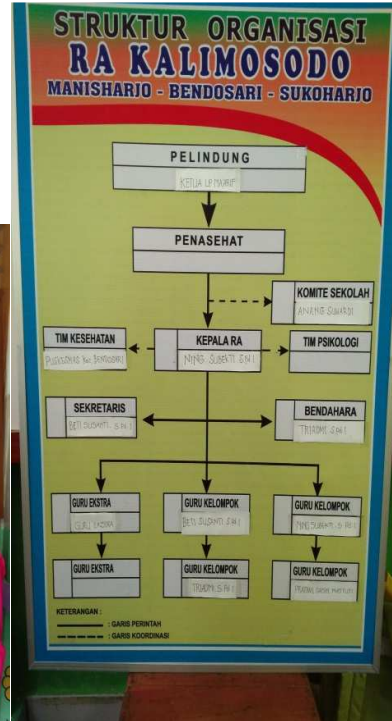


Hasil pembelajaran media plastisin binatang

wawancara dengan kepala
sekolah



Foto dengan guru-guru RA Kalimosodo



struktur organisasi RA Kalimosodo

NO. URUT	NO. INDUK	NAMA	Lingkup Perkembangan Akhlakul Karimah
1.	940	Azam Dwi Kurniawan	
2.	942	Bintang Mutiara M	
3.	943	Martisa Ananda Mei S	
4.	944	Zulpan Anthon Mawardi	
5.	945	Muhammad Dafa Prabanua	
6.	946	Muhammad Aroti S	
7.	952	Renyata Anastasya Verlin	
8.	953	Alkhenza Auliya Zahra	
9.	956	Destyyan Bagus Widodo	
10.	957	Bastian Anugrah Putra L	
11.	958	Choiriza Ibratim	
12.	959	Khalifah Nur Fittia	
13.	960	Verliana Arista Dewa	
14.	961	Kesha Anandita Mistawan	
15.	963	Nirfa Sabika Nurhayati	
16.	964	Sadeva Bintang Aprilio	
17.	968	Hafidza Raffi Arka R	
18.	969	Azka Maulana Ayu-Syatar	
19.	973	Nimas suci Aulia	

Daftar murid kelas b

Nomor : B- ~~7409~~ /In.10/F.III.2/PP.00.9/11/2018
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
KEPALA RA MANISHARJO
Di
Tempat

Yang bertandatangan di bawah ini Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Surakarta memohon ijin atas:

Nama : WINDHI INDHA RODIYAH
NIM : 133131031
Jurusan / Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : 11
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI PENGGUNAAN METODE BERMAIN MEDIA PLASTISIN UNTUK KREATIVITAS ANAK DI RA KALIMOSODO MANISHARJO SUKOHARJO TAHUN 2018/2019

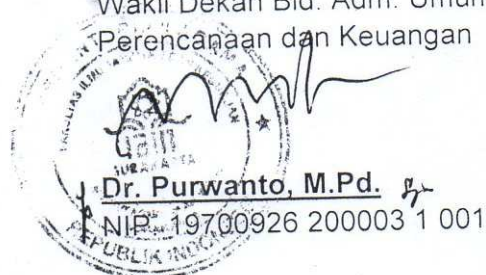
Waktu Penelitian : 19 NOVEMBER 2018 SAMPAI SELESAI
Tempat : RA KALIMOSODO MANISHARJO

Untuk mengadakan penelitian di Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka memenuhi penulisan skripsi untuk mendapatkan gelar sebagai sarjana.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Surakarta, 14 Nopember 2018
an. Dekan,

Wakil Dekan Bid. Adm. Umum,
Perencanaan dan Keuangan



Dr. Purwanto, M.Pd.
NIP. 19700926 200003 1 001



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
RAUDHATUL ATHFAL KALIMOSODO MANISHARJO

Alamat: Tungkluk Rt.01 Rw.03 Manisharjo, Kec. Bendosari Kab. Sukoharjo 57572

SURAT KETERANGAN

Nomor : A/RA/26/XI/2018



Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala RA Kalimosodo Manisharjo menerangkan bahwa:

Nama : Windhi Indha Rodiyah
NIM : 133131031
Jurusan / Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : 11
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI PENGGUNAAN METODE BERMAIN MEDIA
PLASTISIN UNTUK KREATIVITAS ANAK DI RA
KALIMOSODO MANISHARJO SUKOHARJO TAHUN
2018/2019

**Benar-benar melakukan Penelitian/Survey di RA Kalimosodo Manisharjo pada tanggal 19
Nopember 2018 s/d 14 Desember 2018.**

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang berkepentingan agar dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Sukoharjo, 15 Desember 2018
Kepala RA Kalimosodo Manisharjo



Ning Subekti, S.Pd.I
NIP. 19790904 200710 2006

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

RA KALIMOSODO MANISHARJO

TAHUN AJARAN 2018/2019

Kelompok	: B	Semester	: 1
Minggu	: III	Alat dan bahan	: gambar bunga, plastisin
Tema/Subtema/Topik	: Tanaman/bunga	Waktu	: 07.00-10.00
Hari/Tanggal	: Kamis 22 November 2018	KD	: 1.1, 3.1, 3.2, 3.8, 3.10, 3.11, 4.3, 4.10, 3.15, 4.15

Muatan Materi : Tanaman ciptaan Allah (NAM), tanggung jawab (sosial emosional), macam-macam bunga (kognitif) membentuk bunga dan bernyanyi (seni), mengucapkan huruf-huruf (bahasa), menu jukkn hasil karya (fisik motorik)

Tujuan Pembelajaran	Langkah Kegiatan
<p>Untuk mengenalkan kepada anak tentang tanaman, macam-macam bunga, mengucapkan huruf</p> <p>Nilai Karakter: Tanggungjawab</p>	<p>I. Pembukaan (07.00-08.00)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdo'a, salam - Bercakap-cakap tentang tanaman <p>II. Inti (08.00-09.30)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengamati <ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati langsung gambar bunga ➤ Menanya <ul style="list-style-type: none"> - Guru mendorong anak untuk bertanya tentang bunga ➤ Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> -Guru mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk menjawab pertanyaan anak. <p>1. Kegiatan 1 : Sholat dhuha</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta anak membuat barisan/ - Anak mengikuti melakukan gerakan sholat - Guru memberikan contoh gerakan sholat -Anak mengikuti gerakan sholat dengan tertib <p>2. Kegiatan 2: Membentuk Bunga</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyiapkan plastisin - Guru mencontohkan membuat bunga

	<p>-Anak mengikuti membuat bunga</p> <p>3. Istirahat, makan, bermain (09.30-09.45)</p> <p>4. Penutup (09.45 -10.00)</p> <ul style="list-style-type: none">- Bernyanyi- Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari- Berdoa, salam

Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1 3.1,4.1	✓ Anak dapat mengenal tanaman sebagai ciptaan Allah ✓ Anak dapat melakukan gerakan sholat
Fisik Motorik	3.3, 4.3	✓ Anak dapat membentuk bunga
Sosial Emosional	2.12	✓ Anak dapat menunjukkan sikap tanggung jawab
Kognitif	3.8, 4.8	✓ Anak dapat mengenal tanaman
Bahasa	3.10, 4.10 3.11, 4.11	✓ Anak dapat mengucapkan huruf
Seni	3.15, 4.15	✓ Anak dapat tepuk dan bernyanyi

2. Teknik penilaian yang akan digunakan

- Catatan Observasi
- Percakapan
- Unjukkerja

Sukoharjo, 22 November 2018

Mengetahui,

Kepala RA KALIMOSODO Manisharjo

Guru kelas

Ning Subekti, S. Pd.I

Pratiwi Damastuti

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

RA KALIMOSODO MANISHARJO

TAHUN AJARAN 2018/2019

Kelompok	: B	Semester	: 1
Minggu	: IV	Alat dan bahan	: gambar makanan , plastisin
Tema/Subtema/Topik	: Kebutuhanku/ makanan kesukaan	Waktu	: 07.30-10.00
Hari/Tanggal	: Selasa 27 November 2018	KD	: 3.2, 3.9, 3.10, 3.11, 4.3, 4.10, 3.15, 4.15

Muatan Materi : Tanaman ciptaan Allah (NAM), tanggung jawab (sosial emosional), macam-macam bunga (kognitif) membentuk bunga dan bernyanyi (seni), mengucapkan huruf-huruf (bahasa), menu jukkn hasil karya (fisik motorik)

Tujuan Pembelajaran	Langkah Kegiatan
<p>Untuk mengenalkan kepada anak tentang makanan kesukaan , mengucapkan huruf , mewarnai majalah</p> <p>Nilai Karakter: Tanggungjawab</p>	<p>III. Pembukaan (07.00-08.00)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdo'a, salam - Bercakap-cakap tentang makanan <p>IV. Inti (08.00-09.30)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengamati <ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati langsung gambar makanan ➤ Menanya <ul style="list-style-type: none"> - Guru mendorong anak untuk bertanya tentang makanan ➤ Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> -Guru mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk menjawab pertanyaan anak. <p>1. Kegiatan 1 : Membentuk Makanan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyiapkan plastisin - Guru mencontohkan membuat bunga -Anak mengikuti membuat bunga <p>2. Kegiatan 2: Mewarnai Majalah</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyiapkan majalah - Guru menjelaskan tentang isi majalah

	<ul style="list-style-type: none">- Anak mewarnai majalah <p>3. Istirahat, makan, bermain (09.30-09.45)</p> <p>4. Penutup (09.45 -10.00)</p> <ul style="list-style-type: none">- Bernyanyi- Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari- Berdoa, salam

Rencana Penilaian

3. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Fisik Motorik	3.3, 4.3	✓ Anak dapat membentuk makanan
Sosial Emosional	2.12	✓ Anak dapat menunjukkan sikap tanggung jawab
Kognitif	3.8, 4.8	✓ Anak dapat mengenal macam-macam makanan
Bahasa	3.10, 4.10 3.11, 4.11	✓ Anak dapat mengucapkan huruf
Seni	3.15, 4.15	✓ Anak dapat mewarnai dan bernyanyi

4. Teknik penilaian yang akan digunakan

- Catatan Observasi
- Percakapan
- Unjukkerja

Sukoharjo, 27 November 2018

Mengetahui,

Kepala RA KALIMOSODO Manisharjo

Guru kelas

Ning Subekti, S. Pd.I

Ning Subekti, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

RA KALIMOSODO MANISHARJO

TAHUN AJARAN 2018/2019

Kelompok	: B	Semester	: 1
Minggu	: IV	Alat dan bahan	: gambar hewan, plastisin
Tema/Subtema/Topik	: Binatang	Waktu	: 07.30-10.00
Hari/Tanggal	: Sabtu 1 Desember 2018	KD	: 1.1, 3.1, 3.2, 3.8, 3.10, 3.11, 4.3, 4.10, 3.15, 4.15

Muatan Materi : Binatang ciptaan Allah (NAM), tanggung jawab (sosial emosional), macam-macam binatang (kognitif) membentuk binatang dan bernyanyi (seni), mengucapkan huruf-huruf (bahasa), menujukn hasil karya (fisik motorik)

Tujuan Pembelajaran	Langkah Kegiatan
<p>Untuk mengenalkan kepada anak tentang binatang, macam-macam binatang, menirukan suara binatang, mengucapkan huruf</p> <p>Nilai Karakter: Tanggungjawab</p>	<p>V. Pembukaan (07.00-08.00)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdo'a, salam - Bercakap-cakap tentang tanaman <p>VI. Inti (08.00-09.30)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengamati <ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati langsung gambar binatang ➤ Menanya <ul style="list-style-type: none"> - Guru mendorong anak untuk bertanya tentang binatang ➤ Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> - Guru mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk menjawab pertanyaan anak. <p>1. Kegiatan 1: Membentuk Binatang</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyiapkan plastisin - Guru mencontohkan membuat binatang - Anak mengikuti membuat binatang <p>2. Kegiatan 2 : Menebak suara binatang</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menirukan suara binatang - Anak menebak suara binatang

	<p>3. Istirahat, makan, bermain (09.30-09.45)</p> <p>4. Penutup (09.45 -10.00)</p> <ul style="list-style-type: none">- Bernyanyi- Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari- Berdoa, salam

Rencana Penilaian

5. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1 3.1,4.1	✓ Anak dapat mengenal binatang sebagai ciptaan Allah
Fisik Motorik	3.3, 4.3	✓ Anak dapat membentuk binatang
Sosial Emosional	2.12	✓ Anak dapat menunjukkan sikap tanggung jawab
Kognitif	3.8, 4.8	✓ Anak dapat mengenal binatang
Bahasa	3.10, 4.10 3.11, 4.11	✓ Anak dapat mengucapkan huruf
Seni	3.15, 4.15	✓ Anak dapat tepuk dan bernyanyi

6. Teknik penilaian yang akan digunakan

- Catatan Observasi
- Percakapan
- Unjukkerja

Sukoharjo, 1 Desember 2018

Mengetahui,

Kepala RA KALIMOSODO Manisharjo

Guru kelas

Ning Subekti, S. Pd.I

ning Subekti, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

RA KALIMOSODO MANISHARJO

TAHUN AJARAN 2018/2019

Kelompok	: B	Semester	: 1
Minggu	: I	Alat dan bahan	: gambar telephone, plastisin
Tema/Subtema/Topik	: Alat Komunikasi / Handphone	Waktu	: 07.30-10.00
Hari/Tanggal	: Jum'at 7 Desember 2018	KD	: 1.1, 3.1, 3.2, 3.8, 3.10, 3.11, 4.3, 4.10, 3.15, 4.15

Muatan Materi : Tanggung jawab (sosial emosional), macam-macam alat komunikasi (kognitif) membentuk handphone dan bernyanyi (seni), mengucapkan huruf-huruf (bahasa), menujukkn hasil karya (fisik motorik)

Tujuan Pembelajaran	Langkah Kegiatan
<p>Untuk mengenalkan kepada anak tentang alat komunikasi ,macam-macam Komunikasi, mengucapkan huruf , mewarnai majalah</p> <p>Nilai Karakter: Tanggungjawab</p>	<p>VII. Pembukaan (07.00-08.00)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdo'a, salam - Bercakap-cakap tentang tanaman <p>VIII. Inti (08.00-09.30)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengamati <ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati langsung gambar handphone ➤ Menanya <ul style="list-style-type: none"> - Guru mendorong anak untuk bertanya tentang handphone ➤ Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> -Guru mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk menjawab pertanyaan anak. <p>1. Kegiatan 1 : Membentuk handphone</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyiapkan plastisin - Guru mencontohkan membuat handphone -Anak mengikuti membuat handphone <p>2. Kegiatan 2 : Mewarnai majalah</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyiapkan majalah - Guru menjelaskan

	<p>-Anak mewarnai majalah</p> <p>3. Istirahat, makan, bermain (09.30-09.45)</p> <p>4. Penutup (09.45 -10.00)</p> <ul style="list-style-type: none">- Bernyanyi- Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari- Berdoa, salam

Rencana Penilaian

7. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Fisik Motorik	3.3, 4.3	✓ Anak dapat membentuk handphone
Sosial Emosional	2.12	✓ Anak dapat menunjukkan sikap tanggung jawab
Kognitif	3.8, 4.8	✓ Anak dapat mengenal alat komunikasi
Bahasa	3.10, 4.10 3.11, 4.11	✓ Anak dapat mengucapkan huruf
Seni	3.15, 4.15	✓ Anak dapat tepuk dan bernyanyi

8. Teknik penilaian yang akan digunakan

- Catatan Observasi
- Percakapan
- Unjukkerja

Sukoharjo, 7 Desember 2018

Mengetahui,

Kepala RA KALIMOSODO Manisharjo

Guru kelas

Ning Subekti, S. Pd.I

Ning Subekti, S. Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

RA KALIMOSODO MANISHARJO

TAHUN AJARAN 2018/2019

Kelompok	: B	Semester	: 1
Minggu	: II	Alat dan bahan	: gambar bunga, plastisin
Tema/Subtema/Topik	: Transportasi	Waktu	: 07.30-10.00
Hari/Tanggal	: 13 Desember 2018	KD	: 3.2, 3.8, 3.10, 3.11, 4.3, 4.10, 3.15, 4.15

Muatan Materi : tanggung jawab (sosial emosional), macam-macam transportasi (kognitif) membentuk transportasi dan bernyanyi (seni), mengucapkan huruf-huruf (bahasa), menujukn hasil karya (fisik motorik)

Tujuan Pembelajaran	Langkah Kegiatan
<p>Untuk mengenalkan kepada anak tentang alat transportasi, macam-macam alat transportasi, mengucapkan huruf</p> <p>Nilai Karakter: Tanggung jawab</p>	<p>IX. Pembukaan (07.00-08.00)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdo'a, salam - Bercakap-cakap tentang transportasi <p>X. Inti (08.00-09.30)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengamati <ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati langsung gambar handphone ➤ Menanya <ul style="list-style-type: none"> - Guru mendorong anak untuk bertanya tentang handphone ➤ Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> -Guru mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk menjawab pertanyaan anak. <p>1. Kegiatan 1 : Membentuk handphone</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyiapkan plastisin - Guru mencontohkan membuat handphone -Anak mengikuti membuat handphone <p>2. Kegiatan 2: Membaca Buku</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memanggil Anak -Anak maju kedepan untuk membaca

	<p>3. Istirahat, makan, bermain (09.30-09.45)</p> <p>4. Penutup (09.45 -10.00)</p> <ul style="list-style-type: none">- Bernyanyi- Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari- Berdoa, salam

Rencana Penilaian

9. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Fisik Motorik	3.3, 4.3	✓ Anak dapat membentuk handphone
Sosial Emosional	2.12	✓ Anak dapat menunjukkan sikap tanggung jawab
Kognitif	3.8, 4.8	✓ Anak dapat mengenal alat komunikasi
Bahasa	3.10, 4.10 3.11, 4.11	✓ Anak dapat mengucapkan huruf
Seni	3.15, 4.15	✓ Anak dapat tepuk dan bernyanyi

10. Teknik penilaian yang akan digunakan

- Catatan Observasi
- Percakapan
- Unjukkerja

Sukoharjo, 13 Desember 2018

Mengetahui,

Kepala RA KALIMOSODO Manisharjo

Guru kelas

Ning Subekti, S. Pd.I

Pratiwi Damastuti