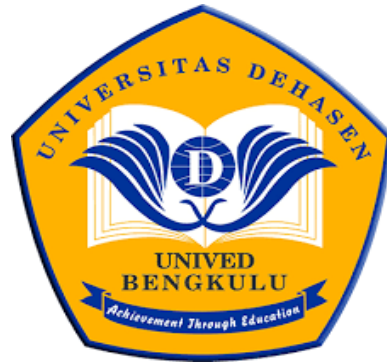


**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
BERMAIN PLASTISIN**

(PTK Di PAUD Beringin Indah Kabupaten Benteng)



SKRIPSI

OLEH:

ELI SUSANTI
NPM: 21200076P

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN
BENGKULU
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN PLASTISIN (PTK Di PAUD Beringin Indah Kabupaten Benteng)

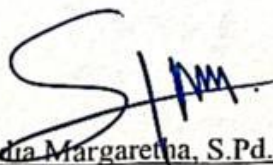
SKRIPSI

OLEH:

ELI SUSANTI
NPM: 21200076P

Telah disetujui dan disahkan

Pembimbing I



Dr. Lydia Margaretha, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN. 0226097901

Pembimbing II



Dra. Asnawati, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0221066601

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Dehasen Bengkulu



Dr. Lydia Margaretha, S.Pd.I, M.Pd.I
NIK.1703412

LEMBAR PENGESAHAN

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN PLASTISIN (PTK Di PAUD Beringin Indah Kabupaten Benteng)

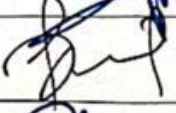
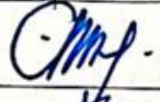
SKRIPSI

OLEH:

ELI SUSANTI
NPM: 21200076P

*Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 29 April 2025*

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

NO	Nama dan Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
1	Dr. Lydia Margaretha, S.Pd.I, M.Pd.I Ketua		18-6-2025
2	Dra. Asnawati, S.Kom, M.Kom Sekretaris		17-6-2025
3	Dr. Mimpira Haryono, S.Pd.I, M.Pd Penguji I		18-6-2025
4	Rika Partika Sari, S.Pd.M.Pd.Si Penguji II		18-6-2025

Bengkulu,

2025

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Dehasen Bengkulu



Dra. Asnawati, S.Kom, M.Kom
NIK.1703007

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eli Susanti
NPM : 21200076P
Jenis Kelamin : Perempuan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN PLASTISIN

(PTK Di PAUD Beringin Indah Kabupaten Benteng)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin (PTK Di PAUD Beringin Indah Kabupaten Benteng)” adalah karya saya sendiri dan bebas dari segala macam bentuk plagiat atau tindakan yang melanggar etika keilmiah.

Demikian, jika dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, semua akibat yang ditimbulkan sepenuhnya menjadi tanggungjawab saya sendiri dan saya bersedia menerima sanksi sesuai hukum yang berlaku

Bengkulu, 2025
Yang Membuat Pernyataan



Eli Susanti
21200076P

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN PLASTISIN

(PTK Di PAUD Beringin Indah Kabupaten Benteng)

Oleh
Eli Susanti

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan perkembangan kreativitas anak melalui bermain plastisin di PAUD Beringin Indah kabupaten Benteng. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut juga *Classroom action research* dengan prosedur yang digunakan berbentuk siklus. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A di PAUD Beringin Indah yang berjumlah 15 orang anak. Penelitian dilaksanakan dua siklus dua pertemuan. Analisis data dilakukan secara deskripsi kualitatif dan kuantitatif dengan penekanannya digunakan untuk menentukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan presentase. Hasil peningkatan perkembangan kreativitas pada anak dengan bermain plastisin di PAUD Beringin Indah pada siklus I pertemuan ke I dengan presentase 37,08%, di siklus ke I pertemuan ke II dengan presentase 43,33%, siklus ke II pertemuan ke I dengan presentase 62,01% dan siklus II pertemuan ke II dengan presentase 80,41%. Kesimpulan penelitian bahwa menggunakan permainan plastisin dapat meningkatkan perkembangan kreativitas pada anak di PAUD beringin Indah Kabupaten Benteng, terbukti pada siklus II pertemuan Ke II terjadi peningkatan dengan hasil presentase pencapaian sebesar 80,41% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Kata Kunci: *Kreativitas, Permainan Plastisin*

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Di remehkan di hina di kucilkan dan di rendahkan oleh manusia dan aku yakin derajat ku akan di tinggikan oleh allah”

“Akan ku kejar gelar Spd ku dan akan ku buktikan kepada semua orang yg telah menghina ku bahwa aku bisa melewati begitu banyak nya gelombang dan lika- liku perjalanan ku menuju psd dengan bismillahirrahmanirrahim gelar spd ku sudah d depan mata.”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada orang yg terhebat di dalam hidup saya yaitu ibuk saya, meskipun ibuk tidak tau baca tulis tapi ibuk adalah orang yg sangat berjasa dalam hidup saya untuk mengapai gelar spd ini, untuk ibunda tercinta terima kasi yg tak terhingga atas semua dukungannya selama ini tanpa dorongan ibuk mungkin saya tidak bisa menggapai semua ini sekli lagi terima kasi banyak ibunda tercinta dan toga kedua ini adalah hadia terindah untuk ibuk, ibuk maafkan lah anak mu ini yg belum bisa membahagiakan mu tapi aku janji aku akan berusaha untuk bisa membahagiakan di sisa umur mu ibuk.

Pak anak mu sebentar lagi akan mendapat gelar keduanya pak anakmu rindu sama bapak dan anak mu pengeeen banget di dampingi oleh bapak sama ibuk pas d hari wisudah anak mu dan hari bersejarah nya anak mu tapi sayang semua itu hanya hayalan anak mu pak tapi meskipun bapak tidak bisa duduk di samping ku dan melihat langsung hari bersejarahku tapi aku yakin BAPAK SELALU MELIHAT KU DARI ATAS SANA dan TOGA KEDUA ini ku persembahkan untuk ibuk dan bapak.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas segala berkat dan rahmat-Nyalah sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian Skripsi ini. Penelitian Skripsi ini dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Di PAUD Beringin Indah Kabupaten Benteng”.

Pada kesempatan ini juga peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan penelitian Skripsi ini. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Husaini, SE., M.Si.,AK,CA,CRP selaku Rektor Universitas Dehasen Bengkulu yang telah memeberikan penulis kesempatan untuk menempuh pendidikan di perguruan tinggi.
2. Dra. Asnawati, S.Kom.,M.Kom sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan serta selaku Pembimbing ke II untuk motivasi dan solusi-solusi yang telah diberikan kepada peneliti selama proses penulisan penelitian Skripsi ini.
3. Dr. Lydia Margaretha, M.Pd.I sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Dehasen Bengkulu serta selaku Pembimbing ke I dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktunya, memberikan bimbingan, saran dan dorongan moril demi penyelesaian Skripsi ini.
4. Dr. Mimpira Haryono, S.Pd.I, M.Pd selaku Penguji ke I dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktunya, memberikan masukan, saran dan dorongan moril demi penyelesaian Skripsi ini.
5. Rika Partika Sari, S.Pd, M.Pd.Si selaku Penguji ke II dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktunya, memberikan masukan, saran dan dorongan moril demi penyelesaian Skripsi ini.

6. Bapak/Ibu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini atas ilmu-ilmu yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
7. Seluruh Pegawai dan staff tenaga Pendidik PAUD yang telah memberikan semua informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.
8. Rekan-rekan mahasiswa Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini atas bantuan dan masukan dalam penulisan penelitian Skripsi ini.

Demikian penelitian Skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam penulisan penelitian Skripsi ini masih banyak terdapat banyak kekurangan. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan. Akhirnya, semoga penelitian Skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan bagi semua pembaca sekalian.

Benteng, 2025

Eli Susanti
NPM.21200076P

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II. LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Konseptual	7
1. Pengertian Kreativitas.....	7
2. Aspek-Aspek Kreatifitas Anak Usia Dini	8
3. Manfaat Kreatifitas Bagi Anak Usia Dini	15
4. Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreatifitas Anak Usia Dini.....	17
B. Bermain Plastisin	20
1. Pengertian Permainan Plastisin	20
2. Tata Cara Bermain Plastisin	21
3. Tujuan Bermain Plastisin.....	22
4. Kelebihan Dan Kelemahan Media Plastisin	23
5. Indikator Kreativitas Bermain Plastisin.....	24
D. Penelitian Yang Relevan.....	25
E. Kerangka Berfikir	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Subyek, Lokasi, Dan Waktu Penelitian	29
B. Kehadiran Penelitian.....	30
C. Tahapan Penelitian	30
D. Indikator Penelitian.....	32
E. Instrumen Penelitian	33
F. Prosedur Penelitian	33
G. Data Dan Sumber Data	39
H. Teknik Pengumpulan Data	40
I. Teknik Analisis Data	41
J. Kriteria Keberhasilan Penelitian.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	

A. Hasil Penelitian	47
1. Siklus I Pertemuan I	47
2. Siklus I Pertemuan II	51
3. Siklus II Pertermuan I.....	55
4. Siklus II Pertemuan II.....	59
B. Pembahasan	63
BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	70
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	44

DAFTAR TABEL

Tabel		
Tabel 3.1	Subjek Penelitian.....	29
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Instrumen Observasi Penelitian.....	33
Tabel 3.3	Kriteria Penilaian.....	43
Tabel 4.1	Data Hasil Observasi Siklus I Pertemuan I	49
Tabel 4.2	Rekapitulasi Analisis Data Siklus I Pertemuan I.....	50
Tabel 4.3	Data Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II	53
Tabel 4.4	Rekapitulasi Analisis Data Siklus I Pertemuan II.....	54
Tabel 4.5	Data Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I	57
Tabel 4.6	Rekapitulasi Analisis Data Siklus II Pertemuan I.....	58
Tabel 4.7	Data Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II.....	61
Tabel 4.8	Rekapitulasi Analisis Data Siklus II Pertemuan II.....	62
Tabel 4.9	Rekapitulasi Siklus I Dan II	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	28
Gambar 3.1 Riset Aksi Model Jhon Eliot.....	31

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan pendidikan nasional merupakan upaya pendidikan ditujukan untuk meningkatkan kualitas manusia yang meliputi berbagai segi, baik moral maupun intelektual. Seperti yang terkandung dalam UU No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 yang berbunyi: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi masyarakat yang beriman yang bertaqwa kepada tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara keseluruhan atau menekankan pengembangan aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini merupakan tempat belajar sekaligus bermain bagi anak. Anak diajarkan mengenal aturan, disiplin, tanggung jawab dan kemandirian dengan cara bermain. Anak juga diajarkan bagaimana mereka harus menyesuaikan diri dengan lingkungannya, berempati dengan temannya, tentunya juga berlatih bekerja sama dengan anak yang lain (Suyadi, 2015).

Dunia pendidikan anak usia dini perkembangan anak merupakan hal yang harus diperhatikan karena perkembangan anak secara lanjut akan menentukan proses pembelajaran anak tersebut di jenjang selanjutnya. Perkembangan berkenaan dengan keseluruhan kepribadian anak karena kepribadian membentuk satu kesatuan yang terintegrasi. Oleh karena itu pendidikan anak sejak dini itu sangat penting bagi anak agar anak mampu untuk meningkatkan kemampuannya dalam belajar (Husnida, 2016:45).

Kisaran usia anak usia dini adalah antara 4-6 tahun yang secara terminologi disebut juga sebagai anak usia pra sekolah. Usia seperti itu adalah masa sensitif bagi anak-anak dimana perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan sampai 50%. Pada saat ini pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikologis siap untuk merespon rangsangan yang diberikan oleh pendidik dan lingkungan. Periode ini adalah tempo untuk meletakkan fondasi pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik, kognitif, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kemandirian (Mulyani, 2018:67).

Kreativitas sangat penting bagi anak usia dini karena pada hakikatnya kreativitas merupakan anugerah Allah bagi manusia dan tidak dimiliki oleh makhluk lainnya. Sifat kreatif itu memang patut ditanamkan ke dalam diri. Sesuai gagasan Munandar kreativitas (berfikir kreatif atau berfikir divergent) adalah kemampuan yang berdasarkan data informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana fokusnya adalah pada kuantitas, ketepatan guna, dan memperinci (Mulyani, 2018:68).

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik. Semakin tinggi kreativitas yang dimiliki seseorang, semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraihinya. Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas memegang pengaruh penting dalam kehidupan seseorang. Karena itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak dini. Namun terkadang kreativitas anak bisa terhambat karena kurangnya pelatihan dan kurangnya imajinasi anak dalam membentuk, sehingga antusiasme anak dalam berkreasi dapat berkurang (Diana, 2016:34).

Berdasarkan hasil observasi awal di PAUD Beringin Indah Kabupaten Benteng, bahwa anak-anak masih banyak yang belum berkembang kreativitasnya, ketika anak diberikan perintah untuk menyelesaikan sebuah bentuk anak bingung dan masih membutuhkan bantuan dari seorang guru jika guru tidak membantu maka anak akan diam dan hanya memperhatikan. Ketika guru bertanya kepada anak, anak hanya diam tidak menjawab, anak belum mampu membuat berbagai macam bentuk dari plastisin, anak belum mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Karena pada saat anak diminta untuk berimajinasi anak masih belum bisa mengeluarkan imajinasinya sendiri dalam kegiatan mewarnai dan menggambar.

Peneliti mewawancarai salah guru yang mengajar di PAUD Beringin Indah Kabupaten Benteng yang bernama Ibu Siti. Peneliti menanyakan kepada guru pada saat proses pembelajaran media apa saja yang digunakan guru untuk meningkatkan kreativitas anak. Disana guru hanya menggunakan media buku gambar dan balok. Tetapi media yang sangat sering di gunakan hanya buku

gambar sedangkan balok tidak pernah digunakan di karenakan media balok sudah tidak lengkap. Menurut beliau faktor-faktor yang menghambat kreativitas anak adalah kurangnya media yang di gunakan untuk melatih anak supaya lebih kreatif dalam mambentuk dan berimajinasi. Selain itu kegiatan kreativitas dianggap kurang, karena sebagian anak tidak terlalu antusias terhadap media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Meningkatkan kreativitas anak dapat menggunakan bermain plastisin tepung berwarna dalam proses pembelajaran. Kegiatan membentuk dan menghasilkan suatu karya melalui berbagai variasi bahan merupakan salah satu kegiatan anak dalam berkreasi di bidang seni. Melalui kegiatan tersebut anak dapat mengembangkan imajinasinya serta rasa percaya diri, sehingga kreativitas anak dapat berkembang dengan baik di masa golden age. Namun terkadang kreativitas anak dapat terhambat karena kurangnya latihan dan kesempatan dalam kegiatan membentuk sehingga mempengaruhi imajinasi dan antusias anak. Berbagai strategi dapat digunakan untuk mengoptimalkan kegiatan dalam berkreaitivitas yaitu dengan menggunakan media yang baik agar kreativitas anak dapat meningkat (Mirna, 2016:43).

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul *“Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Di PAUD Beringin Indah Kabupaten Benteng”*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak di PAUD Beringin Indah Kabupaten Benteng?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini untuk mengetahui bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak di PAUD Beringin Indah Kabupaten Benteng.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memperkaya ilmu pengetahuan mengenai media plastisin yang baik digunakan untuk mengembangkan kreativitas pada anak, dan dapat menjadi bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang ditujukan kepada beberapa pihak yang terkait dengan pendidikan anak usia dini.

a. Bagi Guru

Menambah wawasan bagi guru untuk mencari referensi cara mengembangkan kreativitas anak menggunakan media yang ada dilingkungan sekitar atau yang mudah didapat.

b. Bagi Peserta Didik

Menumbuhkan semangat anak untuk berimajinasi dalam mengembangkan imajinasi anak dalam proses belajar di sekolah sehingga anak tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru.

c. Bagi Sekolah

Dapat menjadi referensi dalam memilih media yang cocok untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia dini. Sehingga sekolah dapat memilih bahan atau media yang akan digunakan dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memperoleh jawaban dari permasalahan yang ada dan memperoleh pengalaman memilih media plastisin untuk mengembangkan kemampuan kreatifitas anak dan menjadi contoh untuk menjadi guru yang profesional nantinya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Konseptual

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak dan perlu dikembangkan sejak dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif yang dapat dikembangkan sejak dini. Bakat kreatif anak yang tidak dikembangkan sejak dini, maka bakat tersebut tidak berkembang secara optimal. Oleh sebab itu, diperlukan upaya pendidikan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Kreativitas adalah kemampuan seseorang atau individu dalam menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien, dan efektif (Ahmad, 2017:76).

Menurut Yeni dan Euis (2019:47) menyebutkan bahwa kreativitas adalah suatu proses individu yang melahirkan gagasan, proses, metode, ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Menurut Utami Munandar seperti dikutip Meity H. Idris (2015:32), kreativitas adalah suatu proses yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan (fleksibilitas) dan originalitas dalam berpikir.

Adapun menurut Masganti (2016:15), kreativitas adalah kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan mendapatkan pengetahuan baru yang orisinal.

Pernyataan di atas menegaskan bahwa kreativitas bukanlah sesuatu yang ada secara otomatis melekat pada diri anak, melainkan kemampuan yang harus terus diasah dan dikembangkan sesuai karakteristik anak melalui bimbingan dan media yang disediakan oleh guru. Dari berbagai pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian dari kreativitas adalah kemampuan anak dalam menuangkan berbagai ide gagasannya ke dalam suatu karya sehingga mampu menciptakan dan menemukan cara baru.

2. Aspek-Aspek Kreativitas Anak Usia Dini

Pada dasarnya, kreativitas secara filosofis sebenarnya usaha atau proses dalam mencari identitas diri. Jadi, segala ekspresi manusia pada hakikatnya proses untuk menemukana kesejatian diri dengan pengalaman yang baru. Oleh karena itu, kreativitas harus ditanamkan pada diri anak semenjak dini. Ketika kreativitas mulai berkembang maka anak akan selalu memperoleh pengetahuan yang unik dan baru, hal tersebut akan memperkaya gagasan dan eksplorasi anak yang pada giliranya kelak akan berguna ketika beranjak dewasa. Terkait dengan aspek-aspek kreativitas anak usia dini, setidaknya ada tiga poin penting yang perlu digarisbawahi,

antara lain yaitu proses, produk dan dukungan (Press). Ketiga aspek tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Pengembangan Kreativitas pada Aspek

Proses Pengembangan kreativitas pada aspek proses adalah dalam mengembangkan kreativitas anak, perlu diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif. Pendidik hendaknya dapat memberi stimulus kepada anak untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreatif. Oleh karena itu, yang penting adalah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara aktif-kreatif (Ahmad, 2017:18).

Proses yang terjadi di dalam otak manusia dalam menemukan dan mengembangkan sebuah gagasan baru yang lebih inovatif dan variatif.

Demikian, pengembangan kreativitas pada aspek proses adalah upaya yang dilakukan guru dalam rangka mendayagunakan kemampuan anak untuk menghasilkan imajinasi, ide, dan gagasan yang bersifat baru. Proses ini terfokus pada keahlian anak untuk menemukan sesuatu yang baru. Tahap ini dapat dilakukan dengan cara guru mengemas lingkungan belajar menjadi taman bermain yang menyenangkan dengan menyediakan berbagai sarana permainan yang edukatif.

Potensi kreativitas yang dimiliki anak, maka seorang anak membutuhkan ide, aktivitas, dan pengalaman yang kreatif. Oleh karena itu, anak membutuhkan bimbingan dan arahan guru dalam memfasilitasi potensi kreatif anak supaya dapat berkembang secara optimal.

Menurut Rhodes seperti dikutip Novi (2019:56), terdapat tiga komponen dalam pengembangan kreativitas pada aspek proses, yaitu kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas. Secara lebih jelasnya akan peneliti jelaskan sebagai berikut.

a. Kelancaran

Keterampilan berpikir lancar adalah kemampuan anak untuk menciptakan banyak gagasan, jawaban, dan penyelesaian masalah. Dengan demikian, kelancaran adalah kemampuan berpikir anak dalam mengkreasikan bentuk hasil karya.

b. Keluwesan

Keluwesan adalah kemampuan anak dalam menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, serta dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.

Kemampuan pada tahap keluwesan adalah kemampuan anak dalam menemukan atau menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampaknya tidak berhubungan namun dapat dikombinasikan menjadi satu. Pada tahap ini, seseorang disebut memiliki keluwesan berpikir apabila gagasan-gagasan yang diungkapkan memiliki jangkauan yang lebih luas dan kaya akan pengetahuan mengkreasikan berbagai keterampilan.

c. Orisinalitas

Keterampilan berpikir orisinal adalah kemampuan anak dalam menciptakan sesuatu yang baru, unik, dan asli.

Kemampuan anak pada tahap ini merupakan kemampuan anak dalam menciptakan dan menghasilkan produk yang memiliki sifat baru yang belum pernah ada sebelumnya. Produk ini biasanya akan dianggap baru apabila berbeda dan mempunyai keunikan yang berbeda dengan produk-produk sebelumnya.

b. Pengembangan Kreativitas pada Aspek Produk

Pengembangan kreativitas pada aspek produk adalah kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna. Peran pendidik yaitu adalah mendorong anak didik terlibat secara aktif. Hal yang tidak boleh dilupakan bahwa pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikan kepada yang lain. Misalnya dengan mempertunjukkan atau memperlihatkan hasil karya anak kepada teman sebayanya. Perlakuan tersebut akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi (Ahmad, 2017:17).

Menurut Baron seperti dikutip Meity H. Idris (2015:32), pengembangan kreativitas pada aspek produk merupakan kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru, baik yang bersifat kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Adapun kriteria produk kreatif yaitu, produk tersebut harus nyata, produk bersifat

baru, dan produk tersebut adalah hasil dari kualitas interaksi dengan lingkungannya. Mengacu pada penjelasan di atas, pengembangan kreativitas pada aspek produk setidaknya mencakup beberapa kemampuan anak, yaitu sebagai berikut:

- a. Kemampuan anak untuk membuat komposisi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada.
- b. Kemampuan anak dalam berpikir kreatif berdasarkan data atau informasi yang tersedia dalam menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap sesuatu masalah, dimana penekanannya adalah pada keunikan, ketelitian, dan keragaman.
- c. Secara operasional kreativitas pada aspek produk dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memerinci) suatu gagasan ke dalam bentuk karya.

Demikian, pengembangan kreativitas pada aspek produk adalah kemampuan anak dalam mengekspresikan ide-ide dan imajinasinya ke dalam suatu bentuk karya yang nyata. Jika dikaitkan dengan anak usia dini, kreativitas pada aspek produk merupakan kemampuan anak menciptakan suatu karya melalui imajinasinya dengan mengeksplorasi berbagai media. Kreativitas anak usia dini dapat dilihat pada saat anak mengeksplorasi berbagai media melalui

aktivitas atau kegiatan kreatif seperti menggambar, mewarnai, dan menggunting, melipat, dan lain sebagainya. Melalui kegiatan seperti ini memberikan wadah dan kesempatan pada anak untuk mewujudkan ide dan imajinasi yang ada dipikirannya sehingga dapat menghasilkan sebuah hasil karya yang membanggakan.

c. Pengembangan Kreativitas pada Aspek Dukungan (Press)

Pengembangan kreativitas pada aspek dukungan (Press) adalah bentuk dorongan dari pihak eksternal. Dengan artian, untuk mewujudkan bakat kreatif anak diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga. Bentuk dukungan bisa berupa apresiasi, pemberian penghargaan, pujian, reward, dan lain sebagainya. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, jika berbagai pihak selalu mendukung, maka kemampuan kreativitas anak akan berkembang secara optimal (Ahmad, 2017:17).

Pada teori yang lain disebutkan juga bahwa dukungan dari pihak eksternal akan turut mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Di dalam keluarga di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan, maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap anak yang memiliki cara berpikir dan sikap yang kreatif. Anak yang diberi semangat dan dihargai akan merasa senang dan menjadi lebih semangat untuk belajar (Masganti Sit dkk, 2016:76).

Penjelasan di atas menegaskan bahwa kreativitas anak merupakan potensi yang yang dapat dikembangkan melalui penciptaan lingkungan yang mendukung. Dalam mengembangkan kreativitas terdapat faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dapat berupa bakat, kemauan, dan rasa ingin tahu. Adapun terkait dengan faktor pendukung eksternal dapat dilakukan dengan cara guru menyediakan berbagai sumber belajar yang dapat mengembangkan potensi kreativitas anak.

Menurut Yeni dan Euis (2019:56), terdapat empat hal yang dapat diperhitungkan dalam mengembangkan kreativitas anak yaitu:

- a. Memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun aspek kepribadiannya serta suasana psikologis
- b. Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apa pun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Perangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja simultan otak kiri dan kanan.
- c. Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan pula guru yang kreatif dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak.
- d. Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.

Dari seluruh faktor pendorong kreativitas yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan guna mendukung potensi kreativitas anak diperlukan ketersediaan waktu, penciptaan lingkungan, menyediakan sarana prasarana, serta dukungan dari seluruh pihak agar dapat mempermudah seseorang yang berpikir kreatif dalam melaksanakan kegiatan kreatifnya sesuai dengan apa yang diinginkan dan dipikirkannya.

3. Manfaat Kreativitas bagi Anak Usia Dini

Kreativitas memiliki manfaat yang besar bagi kehidupan anak kelak dikemudian hari. Sebab di dalam jiwa seorang anak yang kreatif memiliki nilai-nilai kreativitas antara lain sebagai berikut:

- a. Kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya. Misalnya tidak ada yang dapat memberi anak rasa puas yang lebih besar daripada menciptakan sesuatu sendiri, apakah itu berbentuk rumah, yang dibuat dari kursi yang dibalik dan ditutupi selimut atau gambar seekor anjing. Dan tidak ada yang lebih mengurangi harga dirinya daripada kritik atau ejekan terhadap kreasi itu atau pertanyaan apa sesungguhnya bentuk yang dibuatnya itu.
- b. Menjadi kreatif penting bagi anak kecil untuk menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat

membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas, ini sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.

- c. Prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik oleh orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar.
- d. Nilai kreativitas yang penting dan sering dilupakan ialah kepemimpinan, pada setiap tingkatan usia pemimpin harus menyumbangkan sesuatu pada kelompok yang penting artinya bagi anggota kelompok, sumbangan itu mungkin dalam bentuk usulan bagi kegiatan bermain yang baru dan berbeda atau berupa usulan mengenai bagaimana tanggung jawab khusus terhadap kelompok (Masganti, 2016:77).

Pada kajian teori yang lain, mengutip dari jurnal Febriana Budiarti dkk menurut Bean mengemukakan bahwa manfaat kreativitas adalah kreativitas membangun harga diri, kreativitas menguatkan kesadaran diri dan kreativitas serta komunikasi. Dengan artian, dengan berkembangnya kreativitas anak baik dalam menciptakan suatu hasil karya baru maupun pemikiran yang baru dapat membangun harga diri anak serta memperkuat kesadaran dirinya sendiri sehingga dia lebih mudah menjalin komunikasi dengan orang lain yang pada gilirannya akan mempermudah ketika berinteraksi dengan masyarakat secara luas (Febriana dkk, 2017:34).

Demikian, dapat dipahami bahwa manfaat dari pengembangan kreativitas bagi anak usia dini yaitu untuk meningkatkan segala potensi yang ada pada dirinya menjadi lebih baik dari sebelumnya, karena pada dasarnya semua anak didik memiliki jiwa kreatif dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup menjadi semangat dan produktif. Kesadaran akan kemampuan kreativitas ini harus diasah secara terus menerus dengan melibatkan semua komponen pendidikan, baik melibatkan lingkungan keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat guna mendukung keberhasilan anak didik ketika memasuki pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi kelak.

4. Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak usia Dini

Menurut Masganti (2016:56) Kedudukan guru di lingkungan sekolah utamanya adalah sosok pendidik profesional yang bertugas di jenjang pendidikan prasekolah, dasar, dan menengah, yang menentukan dalam pengaturan kelas, pengendalian proses belajar, dan penilaian hasil pembelajaran yang dicapai anak didik. Oleh karena itu, guru merupakan sosok yang amat menentukan dalam proses keberlangsungan, keberhasilan pendidikan, dan pembelajaran sesuai tujuan pendidikan nasional. Dalam konteks penelitian ini, peran guru yang dapat dimainkan guna mengasah kemampuan kreativitas anak agar dapat berkembang antara lain sebagai berikut:

a. Waktu

Kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.

b. Kesempatan menyendiri

Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak menjadi kreatif. Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinasinya.

c. Dorongan

Anak harus didorong untuk kreatif dan bebas dari beban dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak

d. Saran

Saran untuk bermain dan saran lainya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimenntasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dan semua kreativitas.

e. Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan secara yang akan mendorong kreatingkungan rumah dan sekoah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan secara yang akan mendorong kreativitas.

f. Hubungan orang tua-anak yang tidak posesif

Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas anak.

g. Cara mendidik anak

Mendidik anak secara demokratis dan permissif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas sedangkan secara mendidik otoriter mematikan kreativitas

h. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan, semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil kreatif.

Pada kajian teori yang lain, agar potensi kreatif dapat berkembang optimal, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh orang tua dan guru, yaitu sebagai berikut:

a. Memberikan

Kesempatan pada Anak Berikan kesempatan kepada anak untuk selalu bereksplorasi dengan menyediakan fasilitas yang mendukung aktivitas anak

b. Mendampingi Saat Bermain

Kedekatan dan interaksi yang hangat serta komunikasi yang baik antara orang tua dan anak sangat penting dalam mengembangkan potensi kreativitas anak.

c. Memberi Kebebasan

Memberi kebebasan pada dengan tetap mendampingi. Dengan artian, guru dan orang tua jangan memaksakan kehendak terhadap anak, maka anak akan belajar bertanggung jawab dan mandiri.

d. Jangan Emosional

Orang tua dan guru hendaknya mengutamakan sikap sabar dalam mendampingi dan mengarahkan anak dalam belajar dan bermain.

B. Permainan Plastisin

1. Pengertian Permainan Plastisin

Menurut Fadlilah (2017:45) Plastisin Alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Adapun menurut Santrock seperti dikutip Euis Kurniati (2016:3) menjelaskan bahwa pengertian permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri yang di dalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama.

Lilin plastisin berasal dari bahasa Inggris yaitu clay yang berarti lilin, lilin plastisin yang berwarna warni yang berfungsi sebagai pengganti tanah liat. Plastisin merupakan suatu media yang terbuat dari tepung,

minyak, garam, pewarna makanan dan air sehingga sangat mudah digunakan karena plastisin ialah benda lunak yang dapat diremasremas, dipipihkan, ditarik-tarik, ditekan-tekan, gulung-gulung dan bisa dibentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak(Mirna, 2016:44).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan plastisin adalah sejenis semacam media permainan yang terbuat dari malam atau lilin bersifat lunak yang dapat dijadikan berbagai bentuk, motif, dan model.

2. Tata Cara Bermain Media Plastisin

Menurut Syamsidah (2015:34) Permainan dengan menggunakan media plastisin dapat diklasifikasikan menjadi dua macam, yaitu permainan plastisin tradisional dimana medianya masih alami yaitu berupa tanah liat/ tanah lempung dan permainan plastisin modern yang medianya dibuat secara praktis dari lilin lunak. Pada konteks penelitian ini, pembahasan difokuskan pada tata cara permainan plastisin modern.

- a. Buat plastisin memakai lilin yang dicampur dengan sedikit air. Remas-remas bahan tersebut sampai tidak lengket dan tersa lunak.
- b. Permainan ini bisa dilakukan secara kelompok maupun perorangan
- c. Masing-masing anak diberi tugas membuat bentuk bebas atau memiliki tema
- d. Guru harus bias menghargai kreativitas anak walaupun hasilnya kurang maksimal.

3. Tujuan Bermain Media Plastisin

Sebenarnya tujuan dari bermain media plastisin erat hubungannya dengan meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Namun pada sisi lain, permainan dengan menggunakan media plastisin juga dapat mengasah serta meningkatkan kemampuan anak pada aspek kreativitas. Adapun terkait dengan tujuan bermain dengan menggunakan media plastisin antara lain sebagai berikut Syamsidah (2015:54):

- a. Dengan diberi terapi bermain lilin plastisin diharapkan anak dapat membuat sesuatu hal yang baru yang memberikan nilai seni sesuai ide dan kreativitas yang dimilikinya.
- b. Kegiatan ini memiliki tujuan utama untuk memperluas rentang perhatian anak.
- c. Bermain plastisin membuat anak memahami dan melaksanakan instruksi
- d. Permainan plastisin mendukung pengembangan otot kecil
- e. Permainan plastisin meningkatkan koordinasi mata-tangan.
- f. Permainan lilin plastisin bermanfaat untuk menunjukkan ekspresi dan emosi anak
- g. Permainan plastisin untuk mempersiapkan keterampilan menulis pada anak prasekolah dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

4. Kelebihan Dan Kelemahan Media Plastisin

Menurut Septi (2019:23) Media plastisin yang merupakan salah satu media yang digunakan dalam kegiatan belajar atau membentuk suatu karya sesuai dengan imajinasi anak. Kelebihan dari media plastisin yang dilakukan dalam proses pembelajaran di sekolah adalah:

- a. Mudah dibentuk.
- b. Tidak menyisakan kotoran pada lengan atau pakaian.
- c. Memberikan pengalaman secara langsung.
- d. Konkret (nyata)
- e. Media tidak berbahaya digunakan karna bahan yang di gunakan tidak mengandung zat berbahaya.
- f. Sudah diberi warna sehingga saat di gunakan dapat dicampur.
- g. Bisa digunakan kembali jika tempat penyimpanannya aman.

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

Media plastisin sangat tepat diterapkan dalam proses belajar mengajar anak usia dini karena media plastisin dapat menimbulkan kreatif dan imajinasi anak. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media plastisin memiliki kelemahan antara lain (Septi, 2019:78):

- a. Tidak dapat membuat bentuk yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.
- b. Jika sudah tercampur beberapa warna menjadi gelap dan tidak bisa dipisahkan ke warna aslinya.
- c. Jika sudah digunakan berkali-kali menjadi kehitaman (kotor) oleh tangan dan debu.
- d. Setiap media pasti memiliki kelemahan sama seperti media plastisin ini.

Jadi sebagai guru kita harus bisa mengatasi kelemahan pada media plastisin agar pembelajaran berjalan efektif.

5. Indikator Kreativitas Bermain Plastisin

Menurut Mayesty dalam Sit, dkk (2016:44) menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain. Dari teori tersebut peneliti menerapkan 4 indikator yaitu :

1. anak mampu membuat bentuk yang sama,
2. anak mampu membuat bentuk tanpa bantuan,
3. anak mampu menghasilkan banyak bentuk,
4. anak dapat menambahkan bagian-bagian yang lebih rinci.

C. Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian dengan judul

1. Septi Priyani (2019) Tentang pengaruh penggunaan media plastisin tepung berwarna terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di RA Darush Sholihin Lampung Barat. Hasil penelitian adalah bahwa terdapat pengaruh yang berarti antara media plastisin tepung berwarna dengan perkembangan kreativitas anak usia dini kelompok B1 di Ra Darussholihin Lampung Barat.
2. Rosi Yulia Rahayu (2020) tentang penerapan media plastisin dalam mengembangkan kreativitas anak di Tk wasila Hamid Lampung Selatan. Hasil penelitian adalah penerapan media plastisin dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Wasila Hamid Lampung Selatan sudah diterapkan dengan baik sesuai dengan langkah-langkahnya, yaitu pertama guru mempersiapkan ruangan dan perlengkapan plastisin, guru melakukan apersepsi dan memotivasi anak dengan mengadakan tanya jawab, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menyampaikan aturan permainan dan penjelasan mengenai materi, pembentukan anak dalam bentuk kelompok, guru memberi contoh berbagai bentuk dari plastisin, anak memperhatikan dan kemudian mencoba membentuk plastisin sesuai keinginannya sendiri, guru mengamati sambil memberi penilaian, guru mengevaluasi dengan mengajukan tanya jawab tentang hasil karyanya.⁴⁸

3. Skripsi Sadariah tahun 2019 meneliti tentang “Meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan media plastisin di RA Al-Badar Salaka Kec. Pattalassang Kabupaten Takalar”.⁷ Hasil penelitian ini adalah, setelah dilaksanakan dua kali tes terdapat peningkatan perkembangan kreativitas anak didik dari siklus I ke siklus II, peningkatan tersebut dapat dilihat pada siklus I jumlah anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik/optimal sebanyak 10 orang atau 47,62 persen meningkat pada siklus menjadi 17 orang atau 80,95 persen jumlah anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik/optimal, berarti terjadi peningkatan sebesar 33,33 % dari siklus I ke siklus II.

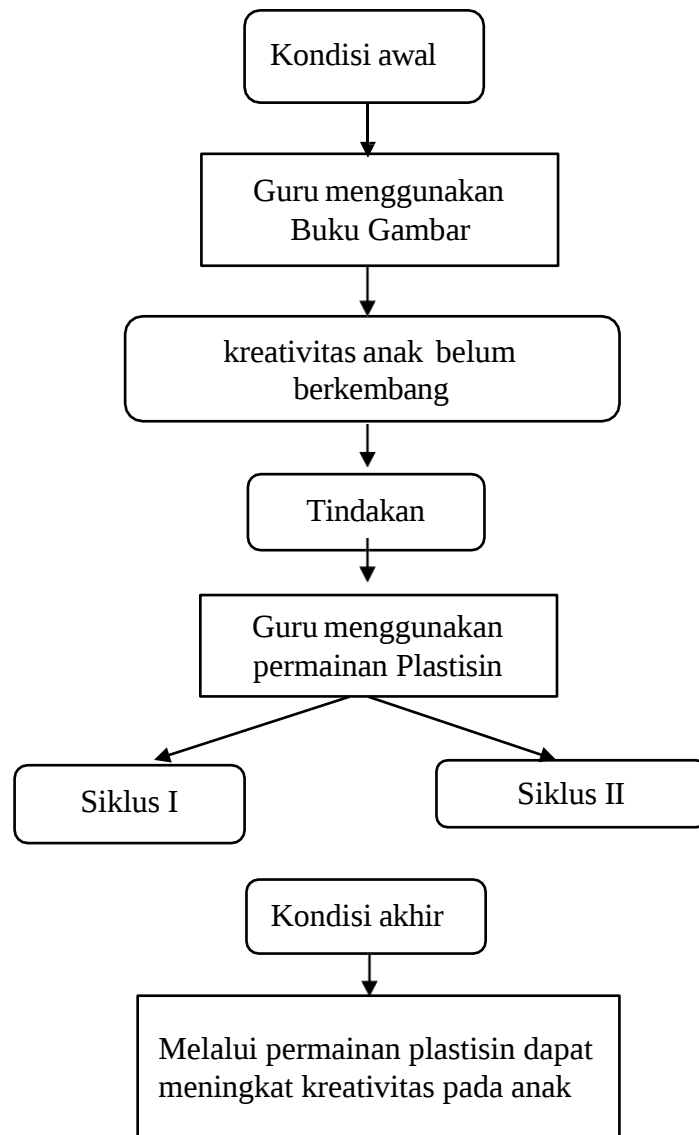
D. Kerangka Berpikir

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik. Semakin tinggi kreativitas yang dimiliki seseorang, semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraihinya. Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas memegang pengaruh penting dalam kehidupan seseorang. Karena itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak dini. Namun terkadang kreativitas anak bisa terhambat karena kurangnya pelatihan dan kurangnya imajinasi anak dalam membentuk, sehingga antusiasme anak dalam berkreasi dapat berkurang (Diana, 2016).

Berdasarkan hasil observasi awal di PAUD Beringin Indah Kabupaten Benteng, bahwa anak-anak masih banyak yang belum berkembang kreativitasnya, ketika anak diberikan perintah untuk menyelesaikan sebuah bentuk anak bingung dan masih membutuhkan bantuan dari seorang guru jika guru tidak membantu maka anak akan diam dan hanya memperhatikan. Ketika guru bertanya kepada anak, anak hanya diam tidak menjawab, anak belum mampu membuat berbagai macam bentuk dari plastisin, anak belum mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Karena pada saat anak diminta untuk berimajinasi anak masih belum bisa mengeluarkan imajinasinya sendiri dalam kegiatan mewarnai dan menggambar.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat diduga bahwa bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak di PAUD Beringin Indah Kabupaten Benteng.

Kerangka berpikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Subjek, Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini diperlukan untuk memperoleh keterangan mengenai data dan informasi apa saja yang menjadi sasaran penelitian dalam bentuk perkataan maupun perbuatan yang sedang diamati. Menurut Arikunto (2016:109) subjek penelitian merupakan sesuatu yang kedudukannya sentral karena pada subjek penelitian data tentang variabel yang diteliti dan diamati oleh peneliti. Subjek penelitian ini adalah Peserta Didik pada Kelompok A di PAUD Beringin Indah berjumlah 15 orang peserta didik. Lebih rinci lihat tabel berikut:

Tabel. 3.1 Subjek Penelitian

Kelompok Usia	Keterangan		Total
	Lk	Pr	
4-5 Tahun	9	6	15

Sumber: Dokumentasi PAUD Beringin Indah Kabupaten Benteng 2024.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah di PAUD Beringin Indah di jalan raya lubuk sini-puguk beringin kecamatan merigi kelindang kabupaten Bengkulu Tengah.

3. Waktu penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dari bulan Oktober sampai dengan November 2024.

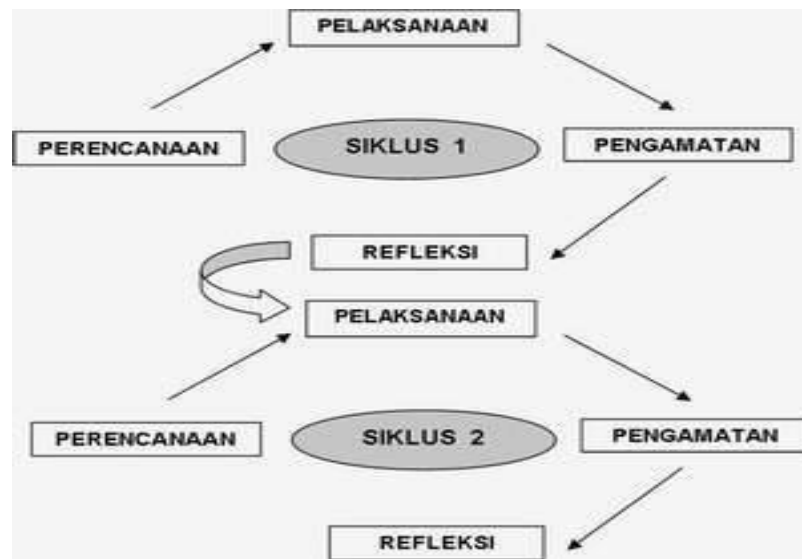
B. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti sangat diperlukan dalam setiap kegiatan di tempat penelitian karena peneliti berperan sebagai perencana, pelaksana tindakan, pengamat, reflektor, mengumpulkan data dan sebagai pelapor hasil penelitian. Sebagai subyek pemberi tindakan, peneliti bertindak sebagai pengajar atau guru model yang bertugas yang membuat RPPH sekaligus menyampaikan bahan ajar selama proses pembelajaran.

C. Tahap Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh seorang guru yang juga berperan sebagai peneliti di kelasnya atau bisa juga berkolaborasi dengan orang lain dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif. Bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan yang dilakukan (Kunandar, 2016:44-45).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan *classroom action research* prosedur yang digunakan berbentuk siklus (*cycle*). Wardhani (2013:13). Dalam PTK ini peneliti menggunakan model Jhon Elliot maka dalam setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*). yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Riset Aksi Model Jhon Elliot

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi dan menganalisis masalah, dalam rangka refleksi mengenal hal-hal, tampak menimbulkan masalah yang perlu dipecahkan dalam upaya peningkatan perkembangan anak. Pada aspek ini dijadikan fokus penelitian tindakan adalah apakah jenis, bentuk dan evaluasi relevan dengan kompetensi yang diharapkan sebagai perubahan pengetahuan dan perkembangan peserta didik. Setelah mengidentifikasi permasalahan maka dirumuskan hipotesis penelitian tindakan secara umum “Jika diterapkan permainan plastisin maka dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok A di PAUD Beringin Indah Kabupaten Benteng.

Dalam penerapan ini guru merencanakan kegiatan sebagai berikut: a) Membuat RPPH, b) Menyiapkan media pembelajaran, c) Menyusun tahapan pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam melaksanakan tindakan, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan apa yang telah direncanakan atau dipersiapkan.

3. Tahap Pengamatan

Pada tahapan ini dilakukan proses pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peneliti, observasi ini dilakukan peneliti dan teman sejawat.

4. Analisis Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan analisis hasil observasi dan tes serta diskusi antara peneliti dan teman sejawat sehingga dapat diketahui apa yang telah dicapai atau yang belum dicapai pada siklus ini, dan selanjutnya dapat direkomendasikan pada penelitian berikutnya.

D. Indikator Penelitian

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah terjadi peningkatan kreativitas pada anak dengan menggunakan permainan plastisin pada anak kelompok A di PAUD Beringin Indah.

5. Indikator penelitian ini dikatakan berhasil jika: a) anak mampu membuat bentuk yang sama, b) anak mampu membuat bentuk tanpa bantuan, c) anak mampu menghasilkan banyak bentuk, dan d) anak dapat menambahkan bagian-bagian yang lebih.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Purwanto (2018) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen penelitian dibuat sesuai tujuan pengukuran dan teori yang digunakan. Dalam penulisan ini, instrumen penelitian yang dipakai adalah lembar observasi anak yang berisi indikator-indikator yang berkaitan dengan aspek yang diamati.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Observasi Penelitian

Aspek	Indikator
Perkembangan kreativitas anak 4-5 Tahun.	1. Anak mampu membuat bentuk yang sama, 2. Anak mampu membuat bentuk tanpa bantuan, 3. Anak mampu menghasilkan banyak bentuk, 4. Anak dapat menambahkan bagian-bagian yang lebih rinci.

Sumber Mayesty dalam Sit, dkk (2016)

F. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari dua siklus tindakan dalam pembelajaran. Dalam setiap siklusnya terdiri dari empat elemen penting yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan, refleksi. Adapun model

Penelitian Tindakan Kelas yang dimaksud menggambarkan adanya empat langkah dan pengulangannya. Prosedur siklus dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Dalam penerapan ini guru merencanakan kegiatan sebagai berikut:

- 1). Membuat RPPH.
- 2). Mempersiapkan media permainan plastisin
- 3). Menyusun tahapan pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pendidik menerapkan media pembelajaran pada anak, dalam menerapkan media Pendidik mengajak anak untuk melakukan kegiatan. sebelumnya guru menyiapkan media apa saja yang akan dibutuhkan. Guru melakukan perencanaan sebagai berikut :

1). Kegiatan Awal

Berbaris, masuk kelas bersalaman, mengucapkan salam, absensi ,do'a sebelum belajar, bernyanyi, tanya jawab tentang tema pembelajaran yang akan disampaikan.

2). Kegiatan inti

Sebelum memasuki kegiatan inti Pendidik menjelaskan tentang tema dan sub tema mengajak anak untuk mengamati objek yang berkenaan dengan tema, kemudian guru menjelaskan tentang prosedur kegiatan permainan plastisin, selesai kegiatan anak diminta

menceritakan bagaimana perasaan setelah menyelesaikan kegiatan kolase.

3). Kegiatan istirahat

Pada kegiatan ini, setelah anak selesai melakukan tugas yang diberikan guru, anak-anak diperbolehkan untuk mencuci tangan, doa, makan bersama-sama, doa sesudah makan, bermain bersama.

4). Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup anak-anak diajak Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dipelajari dan memberikan informasi tentang pembelajaran hari esok, berdoa sebelum pulang dan salam.

c. Pengamatan/observasi

Pada saat kegiatan proses belajar berlangsung, Pendidik mengadakan observasi yaitu mengamati secara langsung kegiatan anak dan Pendidik kemudian mengadakan evaluasi. Penggunaan sistem evaluasi yang bersifat komprehensif (menyeluruh) untuk menentukan kualitas dari suatu program atau kemajuan dari seseorang anak. Evaluasi merupakan upaya memperoleh informasi mengenai keterampilan dan potensi individu dengan dua sasaran yaitu, sasaran pertama memberikan umpan balik yang bermanfaat kepada anak yang bersangkutan, sasaran kedua, sebagai data yang berguna bagi masyarakat yang ada disekitarnya.

d. Refleksi

Setelah dilaksanakan pembelajaran diadakan refleksi untuk melihat ketercapaian perencanaan pada siklus satu. Pada tahap refleksi dilakukan evaluasi sekaligus analisis terhadap data-data yang sudah diperoleh selama pembelajaran dengan cara mendiskusikan kekuatan dan kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran antar peneliti dan teman sejawat, hasil refleksi pada siklus satu sebagai titik tolak tindakan perbaikan pada siklus kedua.

2. Siklus II

Pada dasarnya tahap demi tahap pembelajaran pada siklus ke II sama seperti pada siklus pertama, hanya saja dalam pelaksanaan siklus ke II ini akan diawali dengan perbaikan dari rekomendasi yang dihasilkan pada kegiatan refleksi pada siklus I. Pada akhir siklus, dilakukan refleksi oleh semua tim peneliti untuk mengkaji proses pembelajaran yang telah dilakukan Pendidik dan mengkaji aktivitas anak selama pembelajaran berlangsung, sebagai acuan dalam membuat rencana tindakan pembelajaran baru pada siklus berikutnya.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan tindakan yang dilakukan peneliti adalah:

- 1) Membuat RPPM dan RPPH.
- 2) Mempersiapkan media yang dapat digunakan anak-anak dalam melakukan permainan

- 3) Menyiapkan lembar observasi yang memuat indikator penilaian aspek yang sedang diamati pada kelompok A.

b. Pelaksanaan

Pendidik melakukan semua perencanaan yang dilakukan di kelas. Dengan langkah-langkahnya sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Berbaris, salam, ikrar, berdoa sebelum belajar, bernyanyi sesuai dengan tema, tanya jawab tentang isi tema yang diberikan.

2) Kegiatan Inti

- a). Pendidik mengajak anak berdoa sebelum memulai kegiatan
- b). Pendidik mengucapkan salam
- c). Pendidik menanyakan kabar anak-anak
- d). Pendidik melakukan presensi kepada anak-anak
- e). Pendidik menjelaskan kepada anak tentang prosedur kegiatan
- f). Pendidik mengajak anak untuk membentuk dua kelompok dan satu kelompok memegang sendiri-sendiri.

3). Kegiatan Istirahat

Pada kegiatan ini, setelah anak selesai melakukan tugas yang ditugaskan Pendidik, anak-anak diperbolehkan untuk makan bersama, sebelum makan mencuci tangan, berdoa, makan bersama, bermain.

4). Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup anak-anak diajak tanya jawab tentang seputar pembelajaran yang sudah di pelajari dan memberikan evaluasi tentang kegiatan sehari dan informasi kegiatan esok, doa pulang dan salam.

c. Pengamatan/observasi

Selama melaksanakan penelitian tindakan kelas pengamat melakukan observasi, yaitu mengamati semua kegiatan anak pada saat proses kegiatan main, mengadakan evaluasi dan menilai perkembangan anak.

d. Refleksi

Setelah dilaksanakan pembelajaran di adakan refleksi untuk melihat ketercapaian perkembangan anak. Pada tahap refleksi dilakukan evaluasi sekaligus analisis terhadap data-data yang sudah diperoleh selama pembelajaran berlangsung dengan cara mendiskusikan kekuatan dan kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran dengan media permainan plastisin. Pada siklus ke II dilakukan refleksi dan pelaksanaan siklus I yang dirasa masih kurang. Dari kekuatan dan kelemahan siklus II ini nanti dapat digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pembelajaran pada saat berikutnya jika ditemukan.

G. Data Dan Sumber Data

1. Data

Data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

a). Data Kualitatif

Yaitu data yang diperoleh dari hasil observasi terhadap aktivitas belajar anak dan kinerja guru selama proses belajar mengajar berlangsung dibantu oleh rekan sejawat dengan mengisi lembar observasi.

b). Data kuantitatif

Yaitu data yang diperoleh dari hasil tes setiap akhir siklus berupa lembar kerja anak yang dianalisis.

2. Sumber Data

a). Data primer

Menurut Sugiyono (2016:32) data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data primer didapatkan melalui kegiatan wawancara dengan subjek penelitian dan dengan observasi atau pengamatan langsung di lapangan.

b). Data sekunder

Menurut Sugiyono (2016:33) data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau lewat dokumen. Sumber data sekunder

merupakan sumber data pelengkap yang berfungsi melengkapi data yang diperlukan data primer.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data memiliki peranan penting, hal tersebut disebabkan karena pemerolehan data dalam sebuah penelitian akan dijadikan sebagai bahan dan bukti untuk dijadikan sebagai pegangan dalam melakukan penilaian. Arikunto (2016:34) menyebutkan bahwa “Jenis metode pengumpulan data terdiri dari tes, angket atau kuesioner, interview, observasi, skala bertingkat, dan dokumentasi”. Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi digunakan pada penelitian ini dengan cara mengamati perkembangan kemampuan motorik kasar anak yang sesuai pada indikator penilaian. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan instrumen lembar observasi yang telah disiapkan. Lembar observasi aktifitas anak terlampir.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendukung kelengkapan data dari hasil observasi, Peneliti melakukan studi dokumentasi dari arsip, catatan, foto kegiatan, struktur lembaga, visi-misi, data pendidik dan data peserta didik dan data sarana prasarana yang dapat digunakan untuk membantu menjelaskan kondisi-kondisi yang akan digambarkan oleh peneliti,

dokumentasi ini dapat digunakan untuk mengumpulkan tanda bukti dalam mengobservasi data.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif-kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017:18), analisa data adalah suatu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, dijabarkan ke unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan persentase.

Analisis kualitatif dalam penelitian ini dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan dan ukuran kualitas sehingga hasil penilaian berupa bilangan kemudian diubah menjadi sebuah predikat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan predikat BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik) yang kemudian didiskripsikan (Kurikulum PAUD 2013). Analisis dilakukan pada setiap siklus menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes

100 = Bilangan tetap

(Ngalim Purwanto, 2020: 102)

Rumus tersebut menjelaskan bahwa analisis data yang dilakukan menggunakan data yang diperoleh dari skor hasil observasi, yaitu dengan menjumlah seluruh skor pada setiap indikator sehingga menghasilkan skor mentah (R) dan kemudian SM diperoleh dengan menghitung jumlah seluruh skor maksimum, lalu dimasukkan pada rumus tersebut sehingga tampak persentase hasil tindakan. Dari hasil perhitungan yang telah diperoleh selanjutnya diinterpretasikan ke dalam 4 kriteria yang dikolaborasikan dengan kurikulum PAUD 2013 dengan berpedoman sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian

Kriteria	Prosentase
1 Belum Berkembang (BB)	0% - 24,99%
2 Mulai Berkembang (MB)	25% - 49,99%
3 Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	50% - 74,99%
4 Berkembang Sangat Baik (BSB)	75% - 100%

Sumber: Acep Yoni (2020: 175-176).

J. Kriteria Keberhasilan Penelitian

Berdasarkan dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila terdapat perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh oleh anak setelah diberikan tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila pemahaman anak menunjukkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan rentang nilai mencapai 75%-100% (Yoni, 2010: 174-176).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Penyajian Data Hasil Penelitian

Berikut ini adalah penyajian data hasil observasi dalam meningkatkan kreativitas anak melalui bermain plastisin di PAUD Beringin Indah Kabupaten Bengkulu Tengah. Penelitian tindakan pada siklus I pertemuan I kali dan dilanjutkan ke siklus I pertemuan ke II.

a. Tindakan Siklus I

Siklus I pertemuan ke I dilaksanakan pada hari senin tanggal 4 November 2023⁴ Adapun tahapan-tahapan tindakan yang dilaksanakan sebagai berikut:

1) Tahapan Perencanaan/ *Planning*

- a) Menyusun perangkat pembelajaran
- b) Menentukan Tema
- c) Menyusun RPPH
- d) Menyiapkan alat permainan plastisin
- e) Menyiapkan bahan
- f) Menyiapkan alat evaluasi
- g) Menyiapkan alat dokumentasi

2) Tahapan Pelaksanaan

- a) Kegiatan awal sebelum melakukan pembelajaran guru mengucapkan salam, menyapa, mengabsen dan langsung menanyakan kabar. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan apresiasi tentang “Hewan”. Guru menanyakan kepada anak-anak hewan yang diketahui anak. Tidak semua anak menjawab benar pertanyaan yang diberikan oleh guru mengenai tema yang sedang dibahas.
- b) Kegiatan inti dimulai dengan memberikan penjelasan mengenai kegiatan permainan menggunakan plastisin yang akan disampaikan oleh guru. Guru juga menjelaskan peraturan permainan hari ini. Guru membuat beberapa pertanyaan-pertanyaan, kemudian guru akan memberikan penghargaan (*reward*) berupa stiker bintang berwarna merah untuk anak yang sudah dapat menjawab pertanyaan dari ibu guru dan yang telah memperhatikan ibu guru.
- c) Kegiatan akhir pembelajaran, guru mengajak anak-anak untuk membuat lingkaran. Setelah itu guru menanyakan dan menjelaskan kembali kegunaan dari permainan ini untuk kebersamaan antara teman. Kemudian setelah kegiatan berakhir anak-anak diminta menceritakan kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. Dalam lingkaran tersebut bu guru

mempersiapkan hal-hal untuk mengevaluasi hasil kegiatan yang dilakukan.

3) Tahapan Pengamatan/*Observasi*

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan selama kegiatan berlangsung dari awal hingga akhir pembelajaran dengan pedoman lembar observasi anak yang mengacu pada aspek yang dinilai berdasarkan indikator-indikator yang telah ditentukan. Adapun hasil siklus I pertemuan ke I dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Hasil Observasi Siklus I Pertemuan I

No	Nama Siswa	Anak mampu membuat bentuk yang sama				Anak mampu membuat bentuk tanpa bantuan				Anak mampu menghasilkan banyak bentuk				Anak dapat menambahkan bagian-bagian yang lebih rinci				Jumlah Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AA		√				√			√				√				6
2	AN		√				√			√				√				6
3	AS		√				√				√			√				7
4	AD		√			√				√				√				6
5	DA		√				√				√			√				7
6	MK		√			√				√				√				5
7	ML		√			√				√				√				5
8	MA		√			√				√				√				6
9	MH		√			√				√				√				6
10	RS		√				√				√			√				7
11	SN		√				√				√			√				7
12	NA		√			√				√				√				6
13	WN		√			√				√				√				5
14	ST		√			√				√				√				5
15	WE		√			√				√				√				5

Jumlah	89
Skor Maksimum	16

Sumber : Data Observasi Senin 04 November 2024

4) Tahapan Analisis Refleksi

Setelah selesai melaksanakan penilaian hasil tindakan dengan format lembar observasi anak, selanjutnya dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dengan hasil yang lebih optimal pada siklus I pertemuan ke I. Adapun hasil refleksi pada siklus I pertemuan ke I dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 4.2
Rekapitulasi analisis data Siklus I Pertemuan I

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Presentase %	Kriteria
1	AA	6	37,5%	MB
2	AN	6	37,5%	MB
3	AS	7	43,75%	MB
4	AD	6	37,5%	MB
5	DA	7	43,75%	MB
6	MK	5	31,25%	MB
7	ML	5	31,25%	MB
8	MA	6	37,5%	MB
9	MH	6	37,5%	MB
10	RS	7	43,75%	MB
11	SN	7	43,75%	MB
12	NA	6	37,5%	MB
13	WN	5	31,25%	MB
14	ST	5	31,25%	MB
15	WE	5	31,25%	MB
Jumlah		89		
Skor Maksimum		16		
NP			37,08%	MB

Sumber : Tabel 4.1

Keterangan :

Kriteria	Rentang Nilai
1. Belum Berkembangan (BB)	0 %-24,99%
2. Mulai Berkembang (MB)	25%-49,99%
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	50%-74,99%
4. Berkembang Sangat Baik (BSB)	75%-100%

Berdasarkan Tabel 4.2 dari jumlah 15 orang anak dan yang mendapat kriteria MB sebanyak 15 orang anak dengan presentase 31,25% sebanyak 5 orang anak, presentase 37,5% sebanyak 6 orang anak, presentase 43,75% sebanyak 4 orang anak. Sedangkan indicator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 75%-100%, maka perlu dilakukan kembali pada siklus ke I pertemuan ke II.

b. Tindakan Siklus I Pertemuan Ke II

Dilaksanakan pada hari Senin tanggal 11 November 2024.

Adapun tahapan-tahapan tindakan sebagai berikut

1) Tahapan Perencanaan/ *Planning*

- a) Menyusun perangkat pembelajaran
- b) Menentukan Tema
- c) Menyusun RPPH
- d) Menyiapkan media permainan plastisin
- e) Menyiapkan bahan
- f) Menyiapkan alat evaluasi
- g) Menyiapkan alat dokumentasi

2) Tahapan Pelaksanaan

- a) Kegiatan awal sebelum melakukan pembelajaran guru mengucapkan salam, menyapa, mengabsen dan langsung menanyakan kabar. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan apresiasi tentang “Hewan”. Guru menanyakan kepada anak-anak mengenai hewan yang diketahui anak. Tidak semua anak menjawab benar pertanyaan yang diberikan oleh guru mengenai tema yang sedang dibahas.
- b) Kegiatan inti dimulai dengan memberikan penjelasan mengenai kegiatan permainan menggunakan media papan perasaan yang akan disampaikan oleh guru. Guru juga menjelaskan peraturan permainan hari ini. Guru membuat beberapa pertanyaan-pertanyaan, kemudian guru akan memberikan penghargaan (*reward*) berupa stiker bintang berwarna merah untuk anak yang sudah dapat menjawab pertanyaan dari ibu guru dan yang telah memperhatikan ibu guru.
- c) Kegiatan akhir pembelajaran, guru mengajak anak-anak untuk membuat lingkaran. Setelah itu guru menanyakan dan menjelaskan kembali kegunaan dari permainan ini untuk kebersamaan antara teman. Kemudian setelah kegiatan berakhir anak-anak diminta menceritakan kembali tentang kegiatan

yang telah dilakukan hari ini. Dalam lingkaran tersebut bu guru mempersiapkan hal-hal untuk mengevaluasi hasil kegiatan yang dilakukan.

d) Tahapan Pengamatan/Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan selama kegiatan berlangsung dari awal hingga akhir pembelajaran dengan pedoman lembar observasi anak yang mengacu pada aspek yang dinilai berdasarkan indikator-indikator yang telah ditentukan. Adapun hasil siklus I pertemuan ke II dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Tabel 4.3
Data Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II

No	Nama Siswa	Anak mampu membuat bentuk yang sama				Anak mampu membuat bentuk tanpa bantuan				Anak mampu menghasilkan banyak bentuk				Anak dapat menambahkan bagian-bagian yang lebih rinci				Jumlah Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AA		√				√				√			√				7
2	AN		√				√				√			√				7
3	AS		√				√				√				√			8
4	AD		√				√				√			√				7
5	DA		√				√				√				√			8
6	MK		√				√			√				√				6
7	ML		√				√			√				√				6
8	MA		√				√				√			√				7
9	MH		√				√				√			√				7
10	RS		√				√				√				√			8
11	SN		√				√				√				√			8
12	NA		√				√				√			√				7
13	WN		√				√			√				√				6

14	ST		√				√			√				√				6
15	WE		√				√			√				√				6
Jumlah																		104
Skor Maksimum																		16

Sumber : Data Observasi Senin 11 November 2024

4) Tahapan Analisis Refleksi

Setelah selesai melaksanakan penilaian hasil tindakan dengan format lembar observasi anak, selanjutnya dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dengan hasil yang lebih optimal pada siklus I pertemuan ke II. Adapun hasil refleksi pada siklus I pertemuan ke II dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 4.4
Rekapitulasi analisis data Siklus I Pertemuan II

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Presentase %	Kriteria
1	AA	7	43,75%	MB
2	AN	7	43,75%	MB
3	AS	8	50%	BSH
4	AD	7	43,75%	MB
5	DA	8	50%	BSH
6	MK	6	37,5%	MB
7	ML	6	37,5%	MB
8	MA	7	43,75%	MB
9	MH	7	43,75%	MB
10	RS	8	50%	BSH
11	SN	8	50%	BSH
12	NA	7	43,75%	MB
13	WN	6	37,5%	MB
14	ST	6	37,5%	MB
15	WE	6	37,5%	MB
Jumlah		104		
Skor Maksimum		16		
NP			43,33%	MB

Sumber : Tabel 4.3

Keterangan :

Kriteria	Rentang Nilai
1. Belum Berkembangan (BB)	0 %-24,99%
2. Mulai Berkembang (MB)	25%-49,99%
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	50%-74,99%
4. Berkembang Sangat Baik (BSB)	75%-100%

Berdasarkan Tabel 4.4 dari jumlah 15 orang anak dan yang mendapat kriteria MB sebanyak 11 orang dengan presentase 37,5% sebanyak 5 orang anak, persentase 43,75% sebanyak 6 orang anak, kriteria BSH sebanyak 4 orang anak dengan presentase 50%. Sedangkan indicator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 75%-100%, maka perlu dilakukan kembali pada siklus ke II pertemuan ke I.

c. Tindakan Siklus II Pertemuan Ke I

Dilaksanakan pada hari senin tanggal 18 November 2024.

Adapun tahapan-tahapan tindakan sebagai berikut

1) Tahapan Perencanaan/ *Planning*

- a) Menyusun perangkat pembelajaran
- b) Menentukan Tema
- c) Menyusun RPPH
- d) Menyiapkan media Plastisin
- e) Menyiapkan bahan
- f) Menyiapkan alat evaluasi
- g) Menyiapkan alat dokumentasi

2) Tahapan Pelaksanaan

- a) Kegiatan awal sebelum melakukan pembelajaran guru mengucapkan salam, menyapa, mengabsen dan langsung menanyakan kabar. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan apresiasi tentang “Hewan”. Guru menanyakan kepada anak-anak mengenai hewan yang diketahui anak. Tidak semua anak menjawab benar pertanyaan yang diberikan oleh guru mengenai tema yang sedang dibahas.
- b) Kegiatan inti dimulai dengan memberikan penjelasan mengenai kegiatan permainan menggunakan media plastisin yang akan disampaikan oleh guru. Guru juga menjelaskan peraturan permainan hari ini. Guru membuat beberapa pertanyaan-pertanyaan, kemudian guru akan memberikan penghargaan (*reward*) berupa stiker bintang berwarna merah untuk anak yang sudah dapat menjawab pertanyaan dari ibu guru dan yang telah memperhatikan ibu guru.
- c) Kegiatan akhir pembelajaran, guru mengajak anak-anak untuk membuat lingkaran. Setelah itu guru menanyakan dan menjelaskan kembali kegunaan dari permainan ini untuk kebersamaan antara teman. Kemudian setelah kegiatan berakhir anak-anak diminta menceritakan kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. Dalam lingkaran tersebut bu guru

mempersiapkan hal-hal untuk mengevaluasi hasil kegiatan yang dilakukan.

3) Tahapan Pengamatan/*Observasi*

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan selama kegiatan berlangsung dari awal hingga akhir pembelajaran dengan pedoman lembar observasi anak yang mengacu pada aspek yang dinilai berdasarkan indikator-indikator yang telah ditentukan. Adapun hasil siklus II pertemuan ke I dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Tabel 4.5
Data Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I

No	Nama Siswa	Anak mampu membuat bentuk yang sama				Anak mampu membuat bentuk tanpa bantuan				Anak mampu menghasilkan banyak bentuk				Anak dapat menambahkan bagian-bagian yang lebih rinci				Jumlah Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AA			√				√			√				√			10
2	AN			√				√			√				√			10
3	AS			√				√				√			√			11
4	AD			√				√			√				√			10
5	DA			√				√				√			√			11
6	MK			√			√				√				√			9
7	ML			√			√				√				√			9
8	MA			√				√			√				√			10
9	MH			√				√			√				√			10
10	RS			√				√				√			√			11
11	SN			√				√				√			√			11
12	NA			√				√			√				√			10
13	WN			√			√				√				√			9
14	ST			√			√				√				√			9
15	WE			√			√				√				√			9

Jumlah	149
Skor Maksimum	16

Tahapan Analisis Refleksi

Setelah selesai melaksanakan penilaian hasil tindakan dengan format lembar observasi anak, selanjutnya dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dengan hasil yang lebih optimal pada siklus II pertemuan ke I. Adapun hasil refleksi pada siklus II pertemuan ke I dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 4.6
Rekapitulasi analisis data Siklus II Pertemuan I

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Presentase %	Kriteria
1	AA	10	62,5%	BSH
2	AN	10	62,5%	BSH
3	AS	11	68,5%	BSH
4	AD	10	62,5%	BSH
5	DA	11	68,5%	BSH
6	MK	9	56,25%	BSH
7	ML	9	56,25%	BSH
8	MA	10	62,5%	BSH
9	MH	10	62,5%	BSH
10	RS	11	68,5%	BSH
11	SN	11	68,5%	BSH
12	NA	10	62,5%	BSH
13	WN	9	56,25%	BSH
14	ST	9	56,25%	BSH
15	WE	9	56,25%	BSH
Jumlah		149		
Skor Maksimum		16		
NP			62, 01%	BSH

Keterangan :

Kriteria	Rentang Nilai
1. Belum Berkembangan (BB)	0 %-24,99%
2. Mulai Berkembang (MB)	25%-49,99%
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	50%-74,99%
4. Berkembang Sangat Baik (BSB)	75%-100%

Berdasarkan Tabel 4.6 dari jumlah 15 orang anak dan yang mendapat kriteria BSH sebanyak 15 orang anak dengan presentase 56,25% sebanyak 5 orang anak, presentase 62,5% sebanyak 6 orang anak, presentase 68,5% sebanyak 6 orang anak. Sedangkan indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 75%-100%, maka perlu dilakukan kembali pada siklus ke II pertemuan ke II.

d. Tindakan Siklus II Pertemuan Ke II

Siklus II pertemuan ke II dilaksanakan pada hari selasa tanggal 25 November 2024. Adapun tahapan-tahapan tindakan yang dilaksanakan sebagai berikut:

1) Tahapan Perencanaan/ *Planning*

- a) Menyusun perangkat pembelajaran
- b) Menentukan Tema
- c) Menyusun RPPH
- d) Menyiapkan media permainan plastisin
- e) Menyiapkan bahan
- f) Menyiapkan alat evaluasi

g) Menyiapkan alat dokumentasi

2) Tahapan Pelaksanaan

- a) Kegiatan awal sebelum melakukan pembelajaran guru mengucapkan salam, menyapa, mengabsen dan langsung menanyakan kabar. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan apresiasi tentang “Hewan”. Guru menanyakan kepada anak-anak mengenai hewan yang diketahui anak. Tidak semua anak menjawab benar pertanyaan yang diberikan oleh guru mengenai tema yang sedang dibahas.
- b) Kegiatan inti dimulai dengan memberikan penjelasan mengenai kegiatan permainan menggunakan media plastisin yang akan disampaikan oleh guru. Guru juga menjelaskan peraturan permainan hari ini. Guru membuat beberapa pertanyaan-pertanyaan, kemudian guru akan memberikan penghargaan (*reward*) berupa stiker bintang berwarna merah untuk anak yang sudah dapat menjawab pertanyaan dari ibu guru dan yang telah memperhatikan ibu guru.
- c) Kegiatan akhir pembelajaran, guru mengajak anak-anak untuk membuat lingkaran. Setelah itu guru menanyakan dan menjelaskan kembali kegunaan dari permainan ini untuk kebersamaan antara teman. Kemudian setelah kegiatan berakhir anak-anak diminta menceritakan kembali tentang kegiatan

yang telah dilakukan hari ini. Dalam lingkaran tersebut bu guru mempersiapkan hal-hal untuk mengevaluasi hasil kegiatan yang dilakukan.

3) Tahapan Pengamatan/*Observasi*

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan selama kegiatan berlangsung dari awal hingga akhir pembelajaran dengan pedoman lembar observasi anak yang mengacu pada aspek yang dinilai berdasarkan indikator-indikator yang telah ditentukan. Adapun hasil siklus II Pertemuan ke II dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Tabel 4.7
Data Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II

No	Nama Siswa	Anak mampu membuat bentuk yang sama				Anak mampu membuat bentuk tanpa bantuan				Anak mampu menghasilkan banyak bentuk				Anak dapat menambahkan bagian-bagian yang lebih rinci				Jumlah Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AA				√			√				√				√		13
2	AN				√			√				√				√		13
3	AS				√				√			√				√		14
4	AD			√				√				√				√		12
5	DA				√				√			√				√		14
6	MK			√				√				√				√		12
7	ML			√				√				√				√		12
8	MA				√			√				√			√			13
9	MH				√			√				√			√			13
10	RS				√				√			√				√		14
11	SN				√				√			√				√		14
12	NA				√			√				√				√		13
13	WN			√				√				√				√		12

14	ST			√				√				√			√		12
15	WE			√				√				√			√		12
Jumlah																	193
Skor Maksimum																	16

Sumber : Data Observasi Senin 25 November 2023

4) Tahapan Analisis Refleksi

Setelah selesai melaksanakan penilaian hasil tindakan dengan format lembar observasi anak, selanjutnya dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dengan hasil yang lebih optimal pada siklus II pertemuan ke II. Adapun hasil refleksi pada siklus II pertemuan ke II dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 4.8
Rekapitulasi analisis data Siklus II Pertemuan II

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Presentase %	Kriteria
1	AA	13	81,25%	BSB
2	AN	13	81,25%	BSB
3	AS	14	87,5%	BSB
4	AD	12	75%	BSB
5	DA	14	87,5%	BSB
6	MK	12	75%	BSB
7	ML	12	75%	BSB
8	MA	13	81,25%	BSB
9	MH	13	81,25%	BSB
10	RS	14	87,5%	BSB
11	SN	14	87,5%	BSB
12	NA	13	81,25%	BSB
13	WN	12	75%	BSB
14	ST	12	75%	BSB
15	WE	12	75%	BSB
Jumlah		193		
Skor Maksimum		16		
NP			80,41%	BSB

Sumber : Tabel 4.8

Keterangan :

Kriteria	Rentang Nilai
1. Belum Berkembangan (BB)	0%-24,99%
2. Mulai Berkembang (MB)	25%-49,99%
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	50%-74,99%
4. Berkembang Sangat Baik (BSB)	75%-100%

Berdasarkan Tabel 4.8 dari jumlah 15 orang anak dan yang mendapat kriteria BSB sebanyak 15 orang anak dengan presentase 75% sebanyak 6 orang anak, presentase 81,25% sebanyak 5 orang anak, presentase 87,5% sebanyak 4 orang anak. Berdasarkan data yang diperoleh di siklus II pertemuan II peneliti membandingkan data hasil dengan kriteria yang telah ditetapkan, ternyata sudah optimal dan mencapai kriteria keberhasilan yaitu 75%-100%, maka penelitian ini dihentikan di siklus ke II pertemuan II.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peningkatan kreativitas pada anak melalui media permainan plastisin di PAUD Beringin Indah Kabupaten Benteng. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari II siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dari hasil yang diperoleh persiklus didapat dari data berupa lembar observasi. Dari data lembar observasi tersebut akan digunakan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada anak.

Hasil penelitian pada siklus I pertemuan Ke I persentase untuk mengembangkan perkembangan kreativitas pada anak dengan presentase 37, 08% dengan kriteria Mulai Berkembang. Sehingga tindakan dilanjutkan dengan siklus I pertemuan ke II. Adapun hasil tindakan siklus I pertemuan ke II presentase mengembangkan perkembangan kreatifitas pada anak dengan presentase 43,33% dengan kriteria Mulai Berkembang. Sehingga tindakan dilanjutkan dengan Siklus II pertemuan ke I presentase mengembangkan perkembangan kreativitas pada anak dengan presentase 62,01% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Dengan kriteria Berekmabang Sesuai Harapan maka penelitian ini dilanjutkan dengan tindakan siklus ke II pertemuan ke II mengembangkan perkembangan kreativitas pada anak dengan presentase 80,41%, dimana presentase disiklus ke II pertemuan ke II sudah optimal sesuai dengan kriteria keberhasilan 75%-100% maka penelitian dihentikan di siklus II pertemuan ke II.

Adapun rekapitulasi presentase persiklus sebagai berikut

Tabel 4.9
Rekapitulasi Siklus I, dan Siklus II

No	Tindakan	Persentase	Kriteria
1.	Siklus I pertemuan ke I	37, 08%	MB
2.	Siklus I pertemuan ke II	43,33%	MB
3.	Siklus II pertemuan ke I	62, 01%	BSH
4.	Siklus II pertemuan ke II	80,41%	BSB

Sumber : Tabel 4.2, 4.4, 4.6, 4.8

Berdasarkan tabel rekapitulasi mengembangkan perkembangan kreatifitas pada anak di atas menunjukan adanya peningkatan nilai atau

kemampuan yang diperoleh pada setiap tahapan-tahapannya, dimulai dari siklus I pertemuan ke I menunjukkan anak mulai berkembang dengan kriteria nilai 37.08%, siklus ke I pertemuan ke II menunjukkan anak mulai berkembang dengan kriteria nilai 43,33%, Siklus ke II pertemuan ke I menunjukkan anak mulai Berkembang sesuai harapan dengan kriteria nilai 62, 01% dan siklus II pertemuan ke II menunjukkan anak berkembang sangat baik dengan kriteria nilai 80,41%, dan penelitian dikatakan berhasil.

Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui media permainan plastisin dalam rangka meningkatkan kemampuan kreativitas pada anak meningkat secara signifikan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di jelaskan sebelumnya, maka kesimpulan dari peneliti meningkatkan kreativitas anak melalui bermain plastisin di kelompok A PAUD beringin Indah Kabupaten bengteng. Hal ini sesuai dengan pencapaian yang diharapkan oleh peneliti pada setiap aspek yang dikembangkan pada meningkatkan kreativitas anak melalui bermain plastisin, yang terdiri dari tindakan sebelum sampai dengan siklus II pertemuan ke II yakni: Siklus I pertemuan I anak masih berada di kriteria Mulai Berkembang dengan presentase 37, 08% dengan rentang nilai 25%-49,99%, pada siklus ke I pertemuan ke II anak masih berada di kriteria Mulai Berkembang dengan presentase 43,33% dengan rentang nilai 50%-74,99%, di siklus ke II pertemuan ke I peningkatan signifikan terlihat dengan presentase 62,01% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan dengan rentang nilai 50%-74,99%, dan di siklus ke II pertemuan ke II peningkatan signifikan terlihat dengan presentase 80,41% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dengan rentang nilai 75%-100% dan penelitian dikatakan berhasil.

B. Saran

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

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

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zaini, (2017) Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini,|| Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal 3, no. 1 (2019)
- Ahmad Susanto, (2017) Pendidikan Anak Usia Dini “Konsep dan Teori” (Jakarta: Bumi Aksara, 2017).
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VII. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Diana Vidya Fakhriyani, (2016) Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini,|| Wacana Didaktika 4, no. 2
- Euis Kurniati, (2016) Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak)
- Febriana Budiarti dkk, (2017) “Analisis Pembelajaran Sentra Bahan Alam untuk Mengembangkan Kreativitas Menempel Anak Usia 5-6 Tahun”. Spektrum PLS, 1 (Januari).
- Husnida, (2016) Panduan Pendidik Dalam Mengimplementasikan Kurikulum PAUD 2013 (Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media, 2016).
- Meity H. Idris, (2015) Peran Guru Dalam Mengelola Keberbakatan Anak (Jakarta: Luxima Metro Media, 2015).
- Masganti Sit dkk, (2016) Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini “Teori dan Praktik” (Medan, Perdana Publishing, 2016).
- M. Fadlilah, (2017) Bermain dan Permainan Anak usia Dini, (Jakarta: Kencana).
- Mirna Sari, (2016), Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Di TK Satu Atap SDN Lamlheu Kabupaten Aceh Besar, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.131 (Agustus,).
- Mulyani, (2018) Perkembangan Anak Usia Dini, (Jakarta;Gava Media).
- Musyarofa. (2015), Pendidikan Anak Usia Dini .(Jember; IAIN Press).
- Novi Mulyani, (2019), Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini (Bandung: Remaja Rosdakarya).

- Sadariah, (2019) “Meningkatkatkan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Media Plastisin di RA Al-Badar Salaka Kec. Pattallassang Kabupaten Takalar”” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makasar,).
- Septi priyani, (2019) Pengaruh Penggunaan Media Plastisin Tepung Berwarna Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di RA Darush Sholihin Lampung Barat Tahun Pelajaran 2019/ (UIN Raden Intan Lampung).
- Sit, Masganti dkk. (2016).Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Medan: Perdana Publishing.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Suyadi, (2015) Teori Pembelajaran Anak Usia Dini, 3rd ed. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset).
- Syamsidah, (2015) Permainan PAUD dan TK di Dalam dan Luar Kelas (Yogyakarta: Diva Press),
- Tim Penyusun, Sistem Pendidikan Nasional UU RI No. 20 Tahun 2003 (Jakarta: Sinar Grafika, 2014).
- Y. R Rosi, (2020)Penerapan Media Plastisin Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Tk Wasilahamid Lampung Selatan,|| Tesis UIN Raden Lampung 5, no. 1:,
- Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, (2019) Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak (Jakarta: Prenada Media Group).

Lampiran 1:

INSTRUMEN PENILAIAN ANAK

Nama Lembaga :
Kelompok Usia :
Siklus Ke :

No	Nama Siswa	Anak mampu membuat bentuk yang sama				Anak mampu membuat bentuk tanpa bantuan				Anak mampu menghasilkan banyak bentuk				Anak dapat menambahkan bagian-bagian yang lebih rinci				Jumlah Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		
Jumlah																		
Skor Maksimum																		

Lampiran 2: Lembaran Refleksi

Nama Lembaga :

Kelompok Usia :

Siklus Ke :

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Presentase %	Kriteria
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
Jumlah				
Skor Maksimum				
NP				

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

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes

100 = Bilangan tetap

Lampiran 3: Lembar Observasi Aktivitas Guru

Nama Lembaga :

Kelompok Usia :

Siklus Ke :

No	Langka-Langkah Observasi Untuk Guru	Ya	Tidak
1	Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kemudian mengabsen anak		
2	Guru menjelaskan tema dan subtema kegiatan pembelajaran secara rinci		
3	Guru mengajak anak untuk dapat tertarik pada kegiatan permainan plastisin		
4	Guru mengelompokkan anak kemudian guru mendemonstrasikan pembelajaran melalui kegiatan permainan plastisin		
5	Guru mendemonstrasikan pembelajaran menggunakan media yang telah disiapkan		
6	Guru mengajak anak untuk belajar melalui kegiatan permainan plastisin		
7	Guru memberikan penilaian perkembangan terhadap anak sesuai dengan materi yang disampaikan menggunakan instrument penilaian		

Benteng,
Teman Sejawat,

2024

.....

Lampiran 2: Lembaran Refleksi

Nama Lembaga : PAUD Beringin Indah
 Kelompok Usia : 4-5 Tahun/A
 Siklus Ke : I Pertemuan Ke I

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Presentase %	Kriteria
1	AA	6	37,5%	MB
2	AN	6	37,5%	MB
3	AS	7	43,75%	MB
4	AD	6	37,5%	MB
5	DA	7	43,75%	MB
6	MK	5	31,25%	MB
7	ML	5	31,25%	MB
8	MA	6	37,5%	MB
9	MH	6	37,5%	MB
10	RS	7	43,75%	MB
11	SN	7	43,75%	MB
12	NA	6	37,5%	MB
13	WN	5	31,25%	MB
14	ST	5	31,25%	MB
15	WE	5	31,25%	MB
Jumlah		89		
Skor Maksimum		16		
NP			37,08%	MB

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

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes

100 = Bilangan tetap

Lampiran 3: Lembar Observasi Aktivitas Guru

Nama Lembaga : PAUD Beringin Indah

Kelompok Usia : 4-5 Tahun/A

Siklus Ke : I Pertemuan Ke I

No	Langka-Langkah Observasi Untuk Guru	Ya	Tidak
1	Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kemudian mengabsen anak		
2	Guru menjelaskan tema dan subtema kegiatan pembelajaran secara rinci		
3	Guru mengajak anak untuk dapat tertarik pada kegiatan permainan plastisin		
4	Guru mengelompokkan anak kemudian guru mendemonstrasikan pembelajaran melalui kegiatan permainan plastisin		
5	Guru mendemonstrasikan pembelajaran menggunakan media yang telah disiapkan		
6	Guru mengajak anak untuk belajar melalui kegiatan permainan plastisin		
7	Guru memberikan penilaian perkembangan terhadap anak sesuai dengan materi yang disampaikan menggunakan instrument penilaian		

Benteng,
Teman Sejawat,

2024

.....

Lampiran 1

INSTRUMEN PENILAIAN ANAK

Nama Lembaga : PAUD Beringin Indah
Kelompok Usia : 4-5 Tahun/A
Siklus Ke : I Pertemuan Ke II

No	Nama Siswa	Anak mampu membuat bentuk yang sama				Anak mampu membuat bentuk tanpa bantuan				Anak mampu menghasilkan banyak bentuk				Anak dapat menambahkan bagian-bagian yang lebih rinci				Jumlah Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AA		√				√				√			√				7
2	AN		√				√				√			√				7
3	AS		√				√				√				√			8
4	AD		√				√				√			√				7
5	DA		√				√				√				√			8
6	MK		√				√			√				√				6
7	ML		√				√			√				√				6
8	MA		√				√				√			√				7
9	MH		√				√				√			√				7
10	RS		√				√				√				√			8
11	SN		√				√				√				√			8
12	NA		√				√				√			√				7
13	WN		√				√			√				√				6
14	ST		√				√			√				√				6
15	WE		√				√			√				√				6
Jumlah																		104
Skor Maksimum																		16

Lampiran 2: Lembaran Refleksi

Nama Lembaga : PAUD Beringin Indah
 Kelompok Usia : 4-5 Tahun/A
 Siklus Ke : I Pertemuan Ke II

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Presentase %	Kriteria
1	AA	7	43,75%	MB
2	AN	7	43,75%	MB
3	AS	8	50%	BSH
4	AD	7	43,75%	MB
5	DA	8	50%	BSH
6	MK	6	37,5%	MB
7	ML	6	37,5%	MB
8	MA	7	43,75%	MB
9	MH	7	43,75%	MB
10	RS	8	50%	BSH
11	SN	8	50%	BSH
12	NA	7	43,75%	MB
13	WN	6	37,5%	MB
14	ST	6	37,5%	MB
15	WE	6	37,5%	MB
Jumlah		104		
Skor Maksimum		16		
NP			43,33%	MB

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

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes

100 = Bilangan tetap

Lampiran 3: Lembar Observasi Aktivitas Guru

Nama Lembaga : PAUD Beringin Indah

Kelompok Usia : 4-5 Tahun/A

Siklus Ke : I Pertemuan Ke II

No	Langka-Langkah Observasi Untuk Guru	Ya	Tidak
1	Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kemudian mengabsen anak		
2	Guru menjelaskan tema dan subtema kegiatan pembelajaran secara rinci		
3	Guru mengajak anak untuk dapat tertarik pada kegiatan permainan plastisin		
4	Guru mengelompokkan anak kemudian guru mendemonstrasikan pembelajaran melalui kegiatan permainan plastisin		
5	Guru mendemonstrasikan pembelajaran menggunakan media yang telah disiapkan		
6	Guru mengajak anak untuk belajar melalui kegiatan permainan plastisin		
7	Guru memberikan penilaian perkembangan terhadap anak sesuai dengan materi yang disampaikan menggunakan instrument penilaian		

Benteng,
Teman Sejawat,

2024

.....

Lampiran 2: Lembaran Refleksi

Nama Lembaga : PAUD Beringin Indah
 Kelompok Usia : 4-5 Tahun/A
 Siklus Ke : II Pertemuan Ke I

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Presentase %	Kriteria
1	AA	10	62,5%	BSH
2	AN	10	62,5%	BSH
3	AS	11	68,5%	BSH
4	AD	10	62,5%	BSH
5	DA	11	68,5%	BSH
6	MK	9	56,25%	BSH
7	ML	9	56,25%	BSH
8	MA	10	62,5%	BSH
9	MH	10	62,5%	BSH
10	RS	11	68,5%	BSH
11	SN	11	68,5%	BSH
12	NA	10	62,5%	BSH
13	WN	9	56,25%	BSH
14	ST	9	56,25%	BSH
15	WE	9	56,25%	BSH
Jumlah		149		
Skor Maksimum		16		
NP			62, 01%	BSH

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

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes

100 = Bilangan tetap

Lampiran 3: Lembar Observasi Aktivitas Guru

Nama Lembaga : PAUD Beringin Indah

Kelompok Usia : 4-5 Tahun/A

Siklus Ke : II Pertemuan Ke I

No	Langka-Langkah Observasi Untuk Guru	Ya	Tidak
1	Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kemudian mengabsen anak		
2	Guru menjelaskan tema dan subtema kegiatan pembelajaran secara rinci		
3	Guru mengajak anak untuk dapat tertarik pada kegiatan permainan plastisin		
4	Guru mengelompokkan anak kemudian guru mendemonstrasikan pembelajaran melalui kegiatan permainan plastisin		
5	Guru mendemonstrasikan pembelajaran menggunakan media yang telah disiapkan		
6	Guru mengajak anak untuk belajar melalui kegiatan permainan plastisin		
7	Guru memberikan penilaian perkembangan terhadap anak sesuai dengan materi yang disampaikan menggunakan instrument penilaian		

Benteng,
Teman Sejawat,

2024

.....

Lampiran 2: Lembaran Refleksi

Nama Lembaga : PAUD Beringin Indah

Kelompok Usia : 4-5 Tahun/A

Siklus Ke : II Pertemuan Ke II

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Presentase %	Kriteria
1	AA	13	81,25%	BSB
2	AN	13	81,25%	BSB
3	AS	14	87,5%	BSB
4	AD	12	75%	BSB
5	DA	14	87,5%	BSB
6	MK	12	75%	BSB
7	ML	12	75%	BSB
8	MA	13	81,25%	BSB
9	MH	13	81,25%	BSB
10	RS	14	87,5%	BSB
11	SN	14	87,5%	BSB
12	NA	13	81,25%	BSB
13	WN	12	75%	BSB
14	ST	12	75%	BSB
15	WE	12	75%	BSB
Jumlah		193		
Skor Maksimum		16		
NP			80,41%	BSB

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

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes

100 = Bilangan tetap

Lampiran 3: Lembar Observasi Aktivitas Guru

Nama Lembaga : PAUD Beringin Indah

Kelompok Usia : 4-5 Tahun/A

Siklus Ke : II Pertemuan Ke II

No	Langka-Langkah Observasi Untuk Guru	Ya	Tidak
1	Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kemudian mengabsen anak		
2	Guru menjelaskan tema dan subtema kegiatan pembelajaran secara rinci		
3	Guru mengajak anak untuk dapat tertarik pada kegiatan permainan plastisin		
4	Guru mengelompokkan anak kemudian guru mendemonstrasikan pembelajaran melalui kegiatan permainan plastisin		
5	Guru mendemonstrasikan pembelajaran menggunakan media yang telah disiapkan		
6	Guru mengajak anak untuk belajar melalui kegiatan permainan plastisin		
7	Guru memberikan penilaian perkembangan terhadap anak sesuai dengan materi yang disampaikan menggunakan instrument penilaian		

Benteng,
Teman Sejawat,

2024

.....

Lampiran Foto



Foto Pengenalan Plastisin Kepada anak-Anak





Foto Anak-Anak Membuat Berbagai Macam Bentuk Hewan







Foto Anak-Anak Membuat kreasi



Foto Hasil Karya Anak Menggunakan Plastisin

Riwayat hidup

Nama : Eli Susanti
Npm :21200076p
Tempat, tanggal lahir : Pungguk Beringin 10-10-1990
Agama : Islam
Alamat : Desa Pungguk Beringin

Nama orang tua
Ayah : Sahbudin
Ibu : Hania wati
Alamat : desa pungguk beringin

Riwayat pendidikan :

- SDN 16 Taba Penanjung 2004
- SMPN 3 Taba Penanjung2007
- Ma Nurul Huda Taba Penanjung 2010
- S1 Sarjana Ilmu Pemerintahan/Sip Ut 2017
- S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini