PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN MENCETAK (MENGECAP) DI KELOMPOK BERMAIN PAUD SUBULUS SALAM SARIROGO SIDOARJO

SKRIPSI

Oleh:
IRODATUL KHASANAH
NIM. D98215027

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

DESEMBER 2019

PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN MENCETAK (MENGECAP) DIKELOMPOK BERMAIN PAUD SUBULUS SALAM SARIROGO SIDOARJO

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagaian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Dalam
Program Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

IRODATUL KHASANAH

NIM. D98215027

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

DESEMBER 2019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibaah ini:

Nama	: Irdatul Khasanah
NIM	: D98215027
Jurusan / Prgram Studi Fakultas	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya baha penelitian yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran rang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pemikiran saya sendiri.

Apa bila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan baha penelitian ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 10 Desember 2019

Yang Membuat Penyataan

METERAI TEMPEL
8728CAHF161948677
6000
ENAM RIBU RUPIAH

(Irodatul Khasanah)

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh:

Nama : Irodatul Khasanah

NIM : D98215027

Judul : *PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN* MENCETAK (MENGECAP) DI KELOMPOK BERMAIN PAUD SUBULUS SALAM SARIROGO SIDOARJO

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 10 Desember 2019

Pembimbing 1	Pembimbing 2
Dra. Ilun Muallifah, M.Pd	**Dr. Eni Purwati, M.Ag**
NIP. 196707061994032001	**NIP. 196512211990022001**

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Irodatul Khasanah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 23 Desember 2019

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud., M.Ag., M.Pd.I

NIP. 196301231993031002

Penguji I,

Drs. Nadlir,M.Pd.I

NIP. 196807221996031002

Penguji II,

Yahya Aziz, M.Pd.I

NIP. 197208291999031003

Penguji III,

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd

Nip. 196707061994032001

Penguji VI,

Dr. Eni Purwati

NIP. 196512211990022001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	: Irodatul Khasanah
NIM	: D98215027
Fakultas/Jurusan	: FTK / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
E-mail address	: irodatulkhasanahachmad@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN MENCETAK (MENGECAP) DI KELOMPOK BERMAIN PAUD SUBULUS SALAM SARIROGO SIDOARJO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 23 Desember 2019

Penulis

(IRODATUL KHASANAH)
nama terang dan tanda tangan

Scanned with CamScanner

ABSTRAK

Irdatul Khasanah, 2019. *Peningkata kreativitas anak melalui kegiatan mencetak (mngecap) di kelompok bermain PAUD Subulus Salam Sarirogo Sidoarjo.* Pembimbing Dra. Ilun Mualifah, M.Pd. dan Dr. Eni Purwati, M.Ag.

Kata Kunci: Kreativitas, Mencetak.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya tingkat kreativitas pada anak kelompok bermain di PAUD Subulus Salam Sarirogo Sidoarjo. Hal ini disebabkan oleh kurang fokusnya anak ketika proses pembelajaran sedang berlangsung serta kurangnya variasi yang diberikan guru dalam menyampaikan metode yang diterapkan dikelas.

Rumusan masalah pada Penelitian ini yaitu 1) Bagaimana kreativitas anak kelompok berrmain PAUD Subulus salam. 2) Apakah kegiatan mencetak (mengecap) dapat meningkatkan kreativitas anak di kelompok berrmain PAUD Subulus salam. Dalam penelitian ini pembahasan yang akan diuraikan adalah penerapkan kegiatan mencetak dalam meningkatkan kreativitas anak dan apakah kegiatan mencetak dapat meningkatkan kepercayaan diri anak di kelompok bermain di PAUD Subulus Salam Sarirogo Sidoarjo.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & Mc Taggart. Penelitian ini terdiri dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada siklus I dan II terdapat empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data pad penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut: 1) Penerapan kegiatan mencetak telah berhasil terbukti. Hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian observasi aktivitas anak selama siklus I dan siklus II. Penilaian observasi nilai rata-rata mencetak pada siklus I sebesar 40,38 (Mulai Berkembang) dan pada siklus II sebesar 76,92 (Berkembang Sangat Baik). Perolehan nilai aktivitas anak pada siklus I mendapatkan nilai 35.1 (Mulai Berkembang) dan siklus II mengalami peningkatan dengan nilai sebesar 69,23 (Berkembang Sesuai Harapan). 2) Adanya kegiatan mencetak digunakan selama proses pembelajaran, hasil persentase ketuntasan belajar dalam meningkatkan Kreativitas anak Berkembang Sesuai Harapan. Persentase ketuntasan Mencetak pada siklus I sebesar 23,07% (Belum Berkembang) sedangkan siklus II sebesar 84,62% (Berkembang Sangat Baik). Sedangkan Persentase ketuntasan Kreativitas pada siklus I 23,07 (Belum Berkembang) sedangkan siklus ke II sebusar 84,62% (Berkembang Sangat Baik)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ---------- **i**
KEASLIAN TULISAN ---------- **ii**
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI ---------- **iii**
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ---------- **iv**
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ---------- **v**
HALAMAN MOTTO ---------- **vi**
ABSTRAK ---------- **vii**
KATA PENGANTAR ---------- **viii**
DAFTAR ISI ---------- **xii**
DAFTAR TABEL ---------- **xiv**
DAFTAR GAMBAR, DIAGRAM ---------- **xv**
DAFTAR LAMPIRAN ---------- **xvi**
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah ---------- 1
B. Rumusan Masalah ---------- 9
C. Tindakan Penelitian ---------- 9
D. Tujuan Penelitian ---------- 9
E. Lingkup Penelitian ---------- 10
F. Manfaat Penelitian ---------- 10
G. Penelitian Terdahulu ---------- 11
BAB II KAJIAN TEORI
A. Kreativitas
1. Pengertian Kreativitas ---------- 13
2. Aspek Kreativitas ---------- 16
3. Ciri Anak Kreatif ---------- 19
4. Faktor Kreativitas ---------- 21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Tujuan Pengembangan Kreativitas ---------- 22
6. Kreativitas Seni Rupa Anak ---------- 23
7. Program Pengembangan Kreativitas ---------- 25
8. Menumbuhkan Sikap Kreatif ---------- 28
9. Peran Guru Dalam Kreativitas Anak ---------- 31

B. Kegiatan Mencetak (Mengecap)
1. Pengertian Mencetak ---------- 33
2. Teknik Mencetak---------- 35
3. Kegiatan Mencetak Untuk Anak Usia Dini ---------- 37
4. Manfaat Mencetak ---------- 41

BAB III METODE PENELITIAN
A. Metode Penelitian ---------- 42
B. Subjek Penelitian dan byek Penelitian---------- 44
C. Setting Penelitian---------- 45
D. Variabel yang Diselidiki---------- 45
E. Rencana Tindakan---------- 46
F. Metode Pengumpulan Data ---------- 53
G. Instrumen Penelitian ---------- 54
H. Analisis data---------- 60
I. Indikator Kinerja ---------- 63
J. Tim Peneliti dan Tugasnya---------- 63

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Profil Tempat Penelitian---------- 65
B. Hasil Penelitian ---------- 70

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Hasil Pembahasan ---------- 88

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan---------- 98

B. Saran ---------- 99

DAFTAR PUSTAKA---------- 100

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Kreativitas---------- 54

Tabel 3.2 Rubik penilaian Kreativitas ---------- 55

Tabel 3.3 Lembar Observasi kreativitas---------- 56

Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen observasi Mencetak ---------- 57

Tabel 3.5 Rubik penilaian Mencetak ---------- 57

Tabel 3.6 Lembar Observasi mencetak---------- 59

Tabel 3.7 Kategori Penilaian---------- 61

Tabel 4.1 Penilaian Mencetak (Siklus I) ---------- 89

Tabel 4.2 Penilaian Kreativitas (Siklus I) ---------- 90

Tabel 4.3 Penilaian Mencetak (Siklus II) ---------- 93

Tabel 4.4 Penilaian Kreativitas (Siklus II) ---------- 94

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR DAN GRAFIK

Gambar 3.1 Tahapan Siklus Kemmis & Tanggart ---------- 46

Grafik 4.1 Peningkatan Kepercayaan Diri Anak (Siklus I dan II) ---------- 97

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I

Surat Izin Penelitian

Lampiran II

Instrumen Validasi RPPH

Lampiran III

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Lampiran IV

Kisi-kisi Observasi dan Rubrik Penilaian

Lampiran V

Hasil Dokumentasi Foto Kegiatan Pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang memiliki karaktersitik berbeda dari pendidikan lainnya. Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.[1] Slamet Suyanto mengatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa.

Pada usia 0-4 tahun seorang anak sudah membentuk 50% intelegensi yang akan dimilikinya setelah dewasa, 30% pada usia 8 tahun dan 20% sisanya pada usia 18 tahun. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini dianggap penting karena perkembangan intelektual terjadi sangat pesat ada tahun-tahun awal kehidupan anak yang kemudian disebut dengan usia mas. Artinya, pada usia tersebut selain kebutuhan gizi yang cukup dan seimbang, layanan kesehatan yang baik dan rangsangan

[1] Ratna pangastuti, *memahami pembelajaran "belajar sambil bermain" pada anak usia dini*, dalam jurnal Al Adabiya, Vol.3 No. 1, Januari-Juni 2008, hal 66

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

intelektual spiritual amat diperlukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya.[2]

Pendidikan anak usia dini memiliki peranan penting dalam mewujudkan pendidikan bagi anak yang bermutu dan berkualitas. Pendidikan anak sangat berguna bagi kehidupan mereka di masa depan karena dapat dijadikan sebagai cermin untuk melihat keberhasilan anak di masa mendatang. Anak yang mendapatkan layanan baik semenjak usia 0-8 tahun memiliki harapan lebih besar untuk meraih keberhasilan di masa mendatang, sebaliknya anak yang tidak mendapatkan pelayanan pendidikan yang memadai membutuhkan perjuangan yang cukup berat untuk mengembangkan kehidupan selanjutnya.

Anak usia dini memiliki kemampuan yang luar biasa khususnya pada masa anak-anak awal. Keinginan anak untuk belajar menjadikan mereka aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dalam waktu singkat, mereka akan beralih ke hal lain untuk dipelajari. Lingkungan kadang menjadikan anak terhambat dalam mengembangkan kemampuan belajarnya. Lingkungan yang tidak kondusif dapat menghambat keinginan anak untuk bereksplorasi.

Anak-anak adalah generasi penerus bangsa yang akan membangun bangsa Indonesia menjadi bangsa yang lebih maju dengan kemampuan yang mereka miliki dan telah diasah dari sejak usia dini. Masa

[2] Ibid, hal 67

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perkembangan anak usia dini adalah masa yang paling tepat untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki oleh anak karena anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang terjadi dengan pesat serta fundamental untuk proses kehidupan anak selanjutnya.

Seiring dengan tujuan pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak, maka taman kanak-kanak diharapkan sebagai tempat anak untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang dapat dijadikan modal anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk tumbuh kembang anak selanjutnya.

Taman kanak-kanak berperan sangat penting untuk mengembangkan kecerdasan ini dengan guru sebagai fasilitator, dapat mengambil perannya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak melalui stimulasi-stimulasi perkembangan yang dimiliki oleh anak. Guru dapat memberikan kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak yang terintegrasi menjadi satu dalam sebuah kegiatan yang dibuat berdasarkan pada tahap pencapaian perkembangan anak. Salah satu aspek perkembangan anak yang terintegrasi menjadi satu adalah aspek perkembangan motorik halus. Hurlock mengatakan bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan yang berhubungan dengan pengendalian gerakan jasmani melalui kegiatan pusat syaraf, urat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

syaraf, dan otot yang terkoordinasi.[3] Sesuai dengan namanya, perkembangan motorik sangat berhubungan dengan bagaimana anak tumbuh dan melakukan koordinasi tubuh mereka untuk beraktivitas. Perkembangan motorik ini dibagi menjadi dua kategori yaitu perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus, dan keduanya memiliki stimulasi perkembangan yang berbeda dan beragam.

Kreativitas adalah kemampuan anak dalam menciptakan karya atau ide yang merupakan perwujudan dari kecerdikan pikiran yang berdaya dalam menghasilkan hasil karya dalam kegiatan mencetak. Kreativitas sendiri memiliki beberapa aspek yang terkandung didalamnya, diantaranya kelancaran, keluwesan, keaslian, keterperincian, dan kepekaan.[4] Kelancaran berasal dari kata lancar diartikan sebagai tidak tersangkut-sangkut, tidak terputus-putus, tidak tersendat-sendat, dan tidak tertunda-tunda, artinya kelancaran dalam kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam mengemukakan ide dengan tidak tersendat-sendat dan terputus-putus. Keluwesan kemampuan untuk mengemukakan berbagai macam ide alternatif dalam pemecahan masalah di luar kategori yang biasa. Keaslian yaitu kemampuan memberikan respons dalam menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri yang bersifat unik atau luar biasa. Keterperincian yaitu kemampuan untuk mengarahkan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan. Kepekaan yaitu keuletan dalam menghadapi rintangan, dan kesabaran dalam menghadapi

[3] H. Abu Ahmadi & Munawar Sholeh. *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Rineka Cipta. 2005). 34
[4] Euis Kurniati & Yeni Rachmawati. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2010). 72

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

suatu situasi yang tidak menentu, kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Orang yang kreatif adalah orang yang lancar menanggapi suatu masalah, mudah menyesuaikan diri, memiliki keaslian dalam berkarya, dan mampu berpikir secara integral. Anak yang memiliki kreativitas tinggi adalah mereka yang memiliki kelancaran tanpa mengalami tersendat-sendat dan putus-putus dalam hal mengemukakan ide dan memiliki keaslian dalam memberikan suatu karya atau hasil yang unik dan luar biasa. Pada masa kanak-kanak, kreativitas sedang menonjol perkembangannya, dengan dorongan bermain dan keingintahuan yang besar, sehingga mudah untuk mencapai pemahamannya.

Banyak cara yang dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya dengan menulis, menggambar, bermain leggo, meronce, mencetak menggunakan bahan alam dan masih banyak lagi kegiatan yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Salah satu kegiatan motorik halus anak yang berhubungan dengan seni rupa yaitu kegiatan mencetak, salah satu contoh bahannya adalah pelepah pisang. Kegiatan mencetak ini selain dapat menstimulasi kemampuan motorik halus anak, juga dapat menjadi salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas anak. Kegiatan mencetak yang dimaksud adalah kegiatan berlatih berkarya seni rupa dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menerapkan cara-cara mencap sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki anak.

Pada kenyataannya perkembangan kreativitas yang dimiliki oleh anak kelompok Bermain di PAUD Subulus Salam Sarirogo Sidoarjo belum sesuai dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan anak. Pembelajaran mencetak pernah dilakukan di PAUD ini dengan menggunakan media kapas dengan menggunakan pewarna dari tinta cap, dan di PAUD ini belum pernah melakukan kegiatan mencetak dengan menggunakan warna yang beragam. Aspek-aspek kreativitas yang dimiliki anak belum berkembang secara maksimal, salah satu dari aspek kreativitas yaitu kelancaran dalam mengungkapkan ide atau pendapat anak masih dipancing oleh guru untuk mengungkapkan apa yang ada di dalam pikirannya, sehingga tanpa bantuan dari guru anak belum mampu untuk mengungkapkan pendapat atau gagasannya. Begitu juga dengan aspek keaslian anak juga belum nampak, terbukti pada saat dilakukan observasi dalam kegiatan mencetak anakanak masih melihat hasil karya temannya dalam membentuk cetakan.

Menurut Lerin manfaat kegiatan mencetak adalah dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengombinasikan warna dan dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Einon juga mengungkapkan bahwa melalui kegiatan mencetak dapat melatih motorik halus anak dalam hal koordinasi mata dan tangan.[5] Dengan pemilihan

[5] Einon, Dorothy. *Permainan Cerdas untuk Anak Usia 2-6 Tahun.* (Jakarta: Erlangga. 2005). 59

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan mencetak sebagai strategi peningkatan kreativitas anak dalam penelitian ini diharapkan anak dapat mengekspresikan imajinasinya secara luwes, bebas, dan original.

Terkait dengan Al-Qur'an Surat Ali Imran: 190

إِنَّ فِي خَلْقِ لسَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِأُولِي الْأَلْبَابِ

Artinya :

"Sesungguhnya dalam penciptaan langit langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal."

Ibnu Katsir menyatakan bahwa makna dari "sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi," yakni dalam ketinggiannya dan keluasannya, dan yang ini dalam hamparannya, kepadatannya serta tata letaknya, dan semua yang ada pada keduanya berupa tanda-tanda yang dapat disaksikan lagi amat besar, seperti bintang-bintang yang beredar dan yang tetap, lautan, gunung-gunung dan padang pasir, pepohonan, tumbuh-tumbuhan, tanam-tanaman dan buah-buahan serta hewan-hewan, barang-barang tambang, serta berbagai macam manfaat yang beraneka warna, bermacam-macam rasa, bau, dan kegunaannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di PAUD Subulus Salam Sarirogo Sidoarjo pada hari kamis tanggal 05 Agustus 2019 ditemukan bahwa kemampuan anak untuk berkreasi belum berkembang dengan maksimal, salah satu kegiatan ketika observasi anak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sedang diberi kegiatan mewarnai, ketika memberi warna terdapat beberapa anak yang masih melihat hasil karya temannya dan memberi warna yang sama dengan teman sebangkunya sehingga warna yang digunakan menjadi sama. Dari 13 anak dalam satu kelas, terdapat 2 anak masuk dalam kategori kreativitas tinggi, 4 anak masuk dalam kategori kreativitas kurang, dan sisanya 7 anak masuk dalam kategori kreativitas cukup.

Berdasarkan permasalahan ini, peneliti merasa sangat perlu untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran kegiatan mencetak yang berkaitan dengan kreativitas anak. Dalam kegiatan mencetak guru dan peneliti bisa mengganti warna dengan menggunakan berbagai macam pilihan warna primer, yaitu merah, kuning, dan biru yang disajikan di hadapan anak sehingga anak mampu menghasilkan karya cetak yang berwarna, guru dan peneliti memberikan contoh bagaimana cara mencetak sehingga dapat menghasilkan beberapa bentuk cetakan yang akan dibuat anak lalu guru memberikan kebebasan terhadap anak dalam memilih bentuk serta warna yang akan mereka cetak. Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang mencetak yang dapat dijadikan media pembelajaran untuk mempermudah anak dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Penelitian tindakan kelas ini berjudul "Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Mencetak (mengecap) di Kelompok Bermain PAUD Subulus Salam Sarirogo Sidoarjo"

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas. Masalah penelitian ini dapat dirumuskan :

1. Bagaimana kreativitas anak kelompok berrmain PAUD Subulus salam ?
2. Apakah kegiatan mencetak (mengecap) dapat meningkatkan kreativitas anak di kelompok berrmain PAUD Subulus salam ?

C. Tindakan yang Dipilih

Penelitian ini merupakan tindakan kelas (PTK) yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang telah terurai pada latar belakang diatas. Tindakan yang dipilih dalam penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan mencetak (mengecap) di kelompok bermain PAUD Subulus Salam Sarirogo Sidoarjo

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dituliskan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kreativitas anak kelompok berrmain PAUD Subulus salam.
2. Untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan mencetak di kelompok berrmain PAUD Subulus salam.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah masalah meningkatkan kreativitas mencetak.
2. Penelitian tindakan kelas ini dikenakan pada anak kelompok bermain.
3. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di PAUD Subulus Salam Sarirogo Sidoarjo.
4. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2018-2019.

F. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada anak kelompok Bermain PAUD Subulus Salam Sarirogo Sidoarjo ini adalah:

a) Bagi Siswa

Siswa pada kelompok Bermain PAUD Subulus Salam Sarirogo Sidoarjo mendapat pengalamaan langsung untuk meningkatkan kreativitas mereka melalui kegiatan mencetak.

b) Bagi Guru

Bagi Guru di PAUD Subulus Salam Sarirogo Sidoarjo dapat menambah pengetahuan, keterampilan guru dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan metode dan alat pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Serta memberi masukan terhadap guru tentang kegiatan yang berpusat pada anak.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian dari Tri Wahyulis Setyowati, hasil dari penelitian tersebut adalah kreativitas anak dapat meningkat setelah diberi tindakan melalui kegiatan mencetak dengan menggunakan pelepah, kertas minyak, dan ubi-ubian. Hasil observasi sebelum dilakukan tindakan menunjukkan persentase 25% dengan kriteria rendah. Pada siklus I meningkat menjadi 35% dengan kriteria kurang tinggi dan pada siklus II mencapai 80% dengan kriteria tinggi.[6]
2. Penelitian oleh ledy dina farmaklis (2016) dengan judul skripsi pengaruh kegiatan mencetak terhadap kreativitas anak kelompok A TK Aisyiyah Busthanul Athfal 10 Bojonegoro. Penelitian yang dilakukan ledy ini menunjukan peningkatan krativitas anak, terbukti pada hari pertama banyak yang mendapat nilai 2, dan minimum untuk nilai 4. Setelah waktu berjalan nilai 2 tidak ditemukan lagi dan berganti dengan nilai 3 dan 4. Hingga diperoleh rata-rata 67,7 dan diolah kedalam prosentase penjumlahan yakni 76,93%. Berdasarkan data

[6] Tri Wahyulis, 2016. Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode mengecap di RA Cendekia AL.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut dapat disimpulkan bahwa krativitas anak tergolong baik melalui permainan menctak.[7]

3. Penelitian oleh dia astika sari (2015) dengan judul skripsi meningkatkan kemampuan motorik halus melalui teknik mencetak dengan bahan alam pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Sidoarjo. Penelitian yang dilakukan dia ini menunjukan peningkatan motorik halus,terbukti bahwa pada siklus I belum berhasil karna baru bisa mencapai target 60%, kemudian pada siklus II mencapai 85%. Berdasarkan data tersebut bahwa kemampuan motorik halus anak tergolong sangat baik melalui kegiatan mencetak.[8]

[7] Ledy dina. 2016. pengaruh kegiatan mencetak terhadap kreativitas anak kelompok A TK Aisyiyah Busthanul Athfal 10 Bojonegoro.
[8] Astika. 2015. meningkatkan kemampuan motorik halus melalui teknik mencetak dengan bahan alam pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas berasal dari kata kreatif yang memiliki arti yaitu memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, bersifat (mengandung) daya cipta, sedangkan kreativitas sendiri memiliki arti kemampuan untuk mencipta, daya cipta. Hal itu senada dengan yang dikatakan oleh Sumanto bahwa kreativitas adalah daya atau kemampuan untuk mencipta.

Supriadi mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.[9] Suratno mengartikan kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdasan dari pikiran yang berdaya untuk menghasilkan suatu produk dan atau untuk

[9] Utami Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2009). 136

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri.[10] Kreativitas adalah bagian dari kegiatan berproduksi atau berkarya. Anak yang kreatif memiliki keaslian dalam membuat tanggapan, karya yang lain daripada yang lainnya, kreativitas mencakup jenis pemikiran spesifik yaitu pemikiran yang menyimpang dari jalan yang telah dirintis sebelumnya dan mencari variasi. Seperti yang telah disebutkan bahwa kreativitas adalah suatu proses mental yang dilakukan oleh individu mampu berpikir secara integral, mampu menghubungkan satu dengan yang lain.

Menurut gallagher kreatifitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya aanaak melekat pada dirinya.[11]

Santrock berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.[12]

Angelou berpendapat bahwa kreativitas ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan, menggandakan, menemukan suatu

---

[10] Euis Kurniati & Yeni Rachmawati. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2010). 26

[11] Ahmad Syukri. *Pengembangan kreativitas anak usia dini*. (Medan:perdana publishing. 2016). 79

[12] Anik pamilu. *Mengembangkan kreativitas dan kecerdasan anak*. (Yogyakarta:citra media.2007). 48

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif.[13]

Dari paparan para tokoh diatas peneliti mendefinisikan kreativitas adalah suatu proses untuk menciptakan suatu gagasan atau solusi yang unik, maupun menciptakan karya nyata yang relatif berbeda atau baru dengan karya nyata yang telah ada sebelumnya. Dapat dipastikan bahwa orang yang kreatif adalah orang yang cerdas. Dengan cara berpikir integral mereka dapat dengan mudah dan cepat menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi dan dari kecepatan dalam menyelesaikan permasalahan itulah orang dapat dinilai dengan orang yang cerdas sehingga mereka menjadi lebih lancar dalam menanggapi suatu masalah, ide, dan materi. Pada dasarnya setiap anak memiliki potensi kreatif, namun berbeda-beda dalam memproses potensi kreatif tersebut sehingga ada anak dengan potensi kreatif berkembang dan ada anak dengan potensi kreatif yang secara perlahan menghilang. Untuk mengembangkan kreativitas anak secara optimal sebagai bekal kesuksesan hidupnya kelak tidak dapat diajarkan dan diberikan secara instan, dibutuhkan waktu untuk berproses secara alamiah karena pertumbuhan kreativitas anak harus dimulai sejak anak berusia dini.

Orang tua dan guru memiliki peran dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak. Kreativitas merupakan hasil dari pikiran yang berdaya. Kreativitas sendiri memiliki tujuan untuk menghasilkan

[13] Suratno. *Pengembangan kreativitas anak usia dini*. (Jakarta:departemen pendidikan. 2015). 18

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

suatu karya atau produk yang baru dan berbeda dengan yang lain, dengan kata lain menghasilkan suatu karya yang unik dan belum pernah ada.[14] Hasil karya atau produk baru untuk anak usia dini jelas berbeda dengan produk yang dihasilkan oleh orang dewasa. Apa yang dihasilkan anak adalah suatu hal yang sesuai dengan tingkat perkembangannya. Hasil karya yang dihasilkan oleh anak kemungkinan besar adalah dari segala sesuatu yang pernah dilihat anak sebelumnya sesuai dengan pengalaman yang pernah mereka alami.

2. Aspek Kreativitas

Terdapat beberapa aspek yang terkandung di dalam kreativitas itu sendiri. Aspek-aspek inilah yang dapat dikembangkan pada kreativitas untuk anak. Berikut ini dipaparkan oleh beberapa ahli tentang aspek-aspek yang terkandung di dalam kreativitas. Parnes mengemukakan beberapa aspek kreativitas:[15]

a. *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
b. *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
c. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons, yang unik atau luar biasa.

[14] Munandar. *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. (Jakarta:rineka cipta. 2014). 37
[15] Suratno. *Pengembangan kreativitas anak usia dini*. (Jakarta:depsiknas. 2015). 19

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.

e. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.[16]

Sumanto juga mengemukakan aspek yang terkandung di dalam kreativitas adalah

a. kelancaran menanggapi suatu masalah, ide, dan materi.
b. mudah menyesuaikan diri terhadap setiap situasi
c. memiliki keaslian dalam membuat tanggapan, karya yang lain daripada yang lainnya
d. mampu berpikir secara integral, mampu menghubungkan satu dengan yang lain.[17]

Sedangkan menurut Martini Jamaris aspek kreativitas meliputi:

a. Kelancaran, yaitu kemampuan untuk memberikan jawaban dan mengemukakan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikiran anak dengan lancar.
b. Kelenturan, yaitu kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah
c. Keaslian, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri.

[16] Nursisto. *Kiat Menggali Kreativitas*. (Yogyakarta: Mitra Gama Widya. 2000)
[17] Munandar. *Perkembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta; Rineka Cipta. 2009)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Elaborasi, yaitu kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain
e. Keuletan dan kesabaran, yaitu keuletan dalam menghadapi rintangan, dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu.[18]

Dari ketiga pemaparan di atas ditemukan bahwa adanya kesamaan aspek yang terkandung dalam kreativitas yaitu terdapat kelancaran berkaitan dengan kemampuan anak untuk mengemukakan ide, gagasan, dan materi yang ada di dalam pikiran anak untuk memecahkan suatu masalah dengan lancar; kelenturan yaitu kemampuan anak dalam menghasilkan berbagai macam ide sebagai alternatif dalam memecahkan masalah, dan mudah menyesuaikan diri; keaslian yaitu kemampuan anak dalam menghasilkan berbagai ide atau hasil karya asli dari hasil pemikirannya sendiri, anak juga mampu memberikan respons yang unik dan luar biasa; dan keterperincian yaitu kemampuan dalam menyatakan ide secara lebih rinci untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan oleh orang lain kemudian mewujudkan ide tersebut menjadi nyata dalam sebuah karya atau hasil. Dengan pemikiran yang luwes orang kreatif dapat mengutakatik sesuatu dan mencoba berbagai kemungkinan yang bisa dilakukan.

[18] Rachmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. *Strategi perkembangan kreativitas pada anak usia taman kana-kanak.* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2015). 24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan memiliki cara berpikir luwes, orang kreatif tidak terikat pada informasi-informasi yang sudah ada, sehingga melalui pemikirannya yang luwes dapat menciptakan suatu hal yang bersifat baru dan unik. Di dalam melakukan penelitian ini peneliti akan merujuk pada aspek-aspek kreativitas menurut Parnes yaitu *Fluency, Flexibility, Originality, Elaboration, dan Sensitivity*.[19]

3. Ciri Anak Kreatif

Aspek kreativitas yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu *fluency, flexibility, originality, elaboration,* dan *sensitivity* merupakan aspek kreativitas yang berhubungan dengan ciri kreativitas kemampuan berpikir seseorang. Ciri-ciri berpikir tersebut belum menjamin perwujudan kreativitas seseorang. Menurut Utami Munandar dalam bukunya yang berjudul Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat menyebutkan ciri-ciri anak kreatif adalah: a. Selalu ingin tahu b. Memiliki minat yang luas c. Menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif d. Berani mengambil resiko dengan perhitungan e. Tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat.[20]

Sedangkan menurut Suratno anak kreatif mempunyai ciri-ciri tersendiri sehingga membedakan dengan anak yang tidak kreatif, yaitu:

a. Anak kreatif adalah anak yang memiliki pikiran berdaya, penuh dengan inisiatif dan tidak selalu bergantung pada orang

[19] Ulfa, Maria. 2015. Upaya meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan pengecap dengan media bahan alam. http://www.e-journal.ikip-veteran. Ac.id Vol. 1 (2): hal 9
[20] Utami Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2009).86

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lain, yaitu ketika anak mengekspresikan pikirannya atau kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri dengan cara-cara yang original.

b. Anak kreatif adalah anak yang mampu memberdayakan pikirannya untuk menghasilkan suatu produk secara kreatif, dengan demikian ia juga merupakan pemikir yang kreatif. Pemikir yang kreatif akan menghasilkan suatu produk yang sungguh-sungguh unik dan memberikan reaksi yang unik terhadap lingkungan.[21]

Euis Kurniati & Yeni Rachmawati mengungkapkan beberapa sikap natural anak yang mendasar dan sangat menunjang tumbuhnya kreativitas anak, yaitu:

a. Terbuka terhadap pengalaman baru
b. Fleksibel dalam berpikir dan merespon
c. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan
d. Menghargai fantasi
e. Tertarik pada kegiatan kreatif
f. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain
g. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
h. Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti

[21] Suratno. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. 2005)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

i. Berani mengambil resiko yang diperhitungkan

j. Percaya diri dan mandiri

k. Memiliki tanggungjawab dan komitemen kepada tugas

l. Tekun dan tidak mudah bosan

m. Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah

n. Kaya akan inisiatif

o. Memiliki kesadaran etika moral dan estetik yang tinggi[22]

Jadi dapat disimpulkan bahwa anak yang kreatif adalah anak yang memiliki ciri dari keempat aspek kreativitas yaitu kelancaran yang meliputi kemampuan anak untuk tidak takut membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat secara bebas, memiliki pemikiran yang berdaya untuk menghasilkan suatu karya, dan tidak kehabisan akal dalam memecahkan berbagai masalah. keluwesan yang bersangkutan dengan fleksibel dalam berpikir dan merespon. keaslian yaitu mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain, kaya akan inisiatif, memiliki gagasan orisinal. keterperincian selalu ingin tahu, dan memiliki minat yang luas. kepekaan memiliki kesadaran etika moral dan estetik yang tinggi.

4. Faktor-Faktor Kreativitas

Menurut munandar faktor-faktor kreativitas yang dapat meningkatkan potensi kreatif pada anak sejak usia dini adalah:

[22] Suratno. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. 2005)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
b. Kreativitas sebagai kemampuan untuk menyelesaikan suatu masalah
c. Kreativitas dapat memberi kepuasan bagi diri sendiri dan lingkungannya.
d. Kreativitas dapat meningkatkan kualitas kehidupan.

5. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Pengembangan kreativitas pada anak tidak hanya semata-mata untuk sekedar memberi kegiatan pada anak, melainkan ada tujuan tertentu. Utami Munandar mengatakan beberapa tujuan pengembangan kreativitas sejak dini, yaitu:

a. Dengan berkreasi orang dapat mengaktualisasikan dirinya, dan aktualisasi diri ini merupakan kebutuhan manusia pada tingkat tertinggi. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
b. Dengan berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah.
c. Dengan bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Dengan kreativitas kemungkinan manusia akan meningkatkan kualitas hidupnya.[23]

6. Kreativitas Seni Rupa Anak

Pemunculan kreativitas anak tidak dapat diwujudkan secara instan. Pemunculan kreativitas diperlukan proses melalui pemberian kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Sehingga peran orangtua dan guru sangat diperlukan dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak. Kreativitas juga beruhubungan dengan aktivitas berkesenian yaitu bidang kegiatan berproduksi atau berkarya. Kreativitas berkarya senirupa diartikan sebagai kemampuan menemukan, mencipta, membuat, merancang ulang, dan memadukan suatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru yang divisualkan ke dalam komposisi suatu karya senirupa dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya. Pada usia KB anak berada pada masa keemasan berpikir kreatif. Lebih lanjut Sumanto mengungkapkan beberapa bentuk kreativitas seni anak KB, yaitu:[24]

a. Praktik Berkarya Kreatif

Berkarya kreatif sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan dasar bagi anak KB, yaitu berbentuk kreativitas menggambar, mencetak, finger painting,

[23] Ibid hal. 29
[24] Sumanto. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. 2005)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meronce, menciptakan bermacam-macam bentuk bangunan dari bermacam-macam balok yang tersedia, dan membentuk dengan menggunakan plastisin/tanah liat.

b. Bereksplorasi melalui Media Seni Rupa

Keragaman bentuk kegiatan berkarya kreatif seni rupa di TK berkaitan langsung dengan digunakannya jenis media yang disesuaikan dengan teknik pembuatannya. Bereksplorasi dengan menggunakan media senirupa contohnya menggambar bebas dengan menggunakan berbagai jenis alat yaitu pensil, spidol kecil, crayon, pensil warna dan sejenisnya.

Diharapkan dengan mengenali sifat bahan/alat tersebut dapat melatih keterampilan kreatif anak dalam bereksplorasi. Pengembangan kreativitas anak dapat melalui kegiatan hasta karya memiliki peran penting dalam berbagai aspek perkembangan anak. Menurut Euis Kurniati & Yeni Rachmawati dalam kegiatan hasta karya setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya. Melalui kegiatan hasta karya tidak hanya kreativitas anak yang akan berkembang namun juga kemampuan kognitif anak. Kegiatan hasta karya ini dapat mengajak anak untuk bebas berekspresi kreativitasnya, sehingga akan diperoleh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hasil yang berbeda antara satu anak dengan yang lain.[25] Menurut Sumanto berkreasi seni rupa bagi anak TK juga dapat dilatihkan melalui kegiatan mencetak atau mencap sederhana. Jadi kreativitas seni rupa anak adalah kemampuan anak dalam menemukan, mencipta, membuat, merancang ulang dan memadukan suatu gagasan yang dapat dikembangkan melalui kegiatan seni rupa anak seperti kegiatan hasta karya, kegiatan ini dapat mengembangkan kemampuan imajinasi anak yang dituangkan dalam sebuah hasil karya.[26] Kreativitas seni rupa juga dapat diartikan sebagai kemampuan anak dalam mencipta dan membuat gambar menggunakan media bahan alam sehingga membentuk gambar yang bervariatif sesuai dengan gagasan atau ide anak. Anak dapat mengembangkan kemampuan kreativitas mencetak dengan memadukan beberapa warna dasar sebagai ungkapan dari kemampuan anak dalam mengungkapkan berbagai alternatif ide.

7. Program Pengembangan Kreativitas

Terdapat beberapa alasan mengapa kreativitas perlu dikembangkan sejak anak berusia dini. Seperti yang disebutkan oleh Utami Munandar bahwa alasan utama untuk mengembangkan kreativitas adalah untuk merealisasikan perwujudan diri, untuk memecahkan suatu masalah, untuk memuaskan diri, dan untuk meningkatkan kualitas hidup.[27]

[25]Euis Kurniati & Yeni Rachmawati. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2010). 85
[26] Ibid hal. 24
[27] Suratno. *Pengembangan kreativitas anak usia dini*. (Jakarta:departemen pendidikan. 2005)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pengembangan kreativitas anak di TK dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran.

Kreativitas sangat perlu dikembangkan sejak anak usia dini. Pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui berbagai kesempatan dan berbagai aktivitas dalam keseharian anak. Dari berbagai kegiatan yang dilakukan dan diberikan yang paling banyak memberikan pengaruh untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak adalah kegiatan seni. Kegiatan seni cenderung memberikan kebebasan untuk anak dalam mengekspresikan apa yang mereka rasakan, sehingga kemampuan kreativitas mereka dapat berkembang. Kegiatan yang dilakukan haruslah disesuaikan dengan kemampuan, kebutuhan, dan minat anak.

Agar program pengembangan kreativitas di Taman Kanak-kanak sukses Euis Kurniati dan Yeni Rachmawati mengemukakan beberapa arahan program untuk para pendidik,[28] yaitu:

a) Kegiatan belajar bersifat menyenangkan (*Learning is Fun*) Faktor emosi merupakan faktor penting dan menentukan efektivitas proses pembelajaran. Proses belajar yang menyenangkan akan sangat berarti bagi anak dan bermanfaat hingga ia dewasa. Jika pendidik berhasil menanamkan kesan positif pada anak, maka anak akan menyukai proses belajar hingga dewasa.

[28] Euis Kurniati & Yeni Rachmawati. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2010). 67

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Pembelajaran dalam bentuk kegiatan bermain

Bagi seorang anak kegiatan bermain jauh lebih efektif mencapai tujuan dibandingkan dengan proses pembelajaran instruksional di kelas. Melalui bermain anak dapat mempelajari banyak hal tanpa ia sadari, diantaranya belajar tentang peraturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, mengalah, sportif, dan sikap-sikap positif lainnya. Dalam Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak, bermain juga merupakan prinsip dalam pembelajaran di taman kanak-kanak.

c) Mengaktifkan siswa

Proses belajar mengajar di taman kanak-kanak tidak hanya dilaksanakan di dalam kelas saja, tetapi juga bisa dilaksanakan di luar kelas. Pelaksanaan proses pembelajaran yang lebih bermakna dengan anak melakukan eksplorasi tanpa batas terhadap segala informasi yang mereka dapatkan akan membantu memfasilitasi perkembangan dan pertumbuhan mereka dengan baik. Dengan belajar aktif proses belajar yang berlangsung merupakan inisiatif dari anak, tidak lagi monopoli dari guru atau juga menerima hanya jika guru menyampaikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d) Memadukan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan

Pembelajaran yang dikembangkan dalam kegiatan di taman kanak-kanak merupakan satu kesatuan, yaitu memadukan semua komponen pembelajaran dan perkembangan yang dimiliki anak dan tidak hanya berpusat pada pengembangan kreativitas saja.

e) Pembelajaran dalam bentuk konkret[29]

Bagi anak usia taman kanak-kanak yang masih pada tahap perkembangan kognitif pra operasional dan operasional konkret contoh nyata menjadi sangat penting. Penjelasan guru tentang sesuatu tanpa dibarengi dengan pengetahuan tentang objeknya secara nyata akan dirasakan berat bagi anak karena bersifat abstrak.

8. Menumbuhkan Sikap Dasar Kreatif Pada Anak Usia Dini

Untuk mempertahankan daya kreatif harus memperhatikan sikap natural anak yang sangat menunjang tubmbuhnya kreativitas. Sifat-sift natural yang mendasar ini lah yang harus senantiasa dipupuk dan dikembangkan sehingga sifat kreatif mereka tidak hilang. Sikap natural anak yang mendasar yang sangat menunjang tumbuhnya kreativitas, antara lain:

[29] Sumanto. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. 2005)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Pesona dan rasa takjub

Sifat pesona dan rasa takjub terhadap sesuatu merupakan sifat khas anak-anak, mereka pada umunya sangat terpengaruh melihat hal baru yang menakjubkan. Kadang-kadang para orang tuapun tidak mengerti dimana letak kehebatan dan keanehan benda atau kejadian yang dikagumi anak-anak. anak-anak sangat polos dan murni sehingga mereka dapat melihat dan mengamati dengan detail benda-benda disekitarnya dan dapat merasakan kehebatannya.

b. Mengembangkan imajinasi

Dunia khayalan atau imajinasi merupakan dunia yang identik dengan anak. dengan khayalan inilah segala sesuatu menjadi mungkin bagi seorang anak dan tidak ada yang mustahil. Bagi mereka mungkin saja binatang bisa berbicara, manusia bisa terbang disuatu negeri diatas awan, permen cokelat sebesar pintu atau kekuatan seperti raksasa. Melalui dunia khayalan pula kadang anak berpikir untuk menemukan penyelesaian dari masalah yang dihadapinya.

Terkadang orang dewasa disekitar anak khawatir tentang khayalan atau imajinasi anak ini, mereka beranggapan nanti anak berkembang menjadi penghayal,melamun dan menyianyiakan waktu. Salah satu upaya yang dapat dilakukan para pendidik adalah memahami, menghargai, membimbing dan mendukung imajinasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak serta mengajak anak untuk belajar mewujudkan khayalannya sehingga berguna bagi yang lain.

c. Rasa ingin tahu

Anak-anak sangat antusias dengan benda-benda ataupun makhluk baru yang pertama kali dilihatnya. Ia akan memperhatikan, mengamati cara kerjanya, menatap dengan detail dari atas ke bawah, dari samping kanan ke samping kiri, merabanya, mencium dan jika perlu dijilatnya untuk merasakan bagaimana rasanya. Dengan rasa ingin tahu tersebut, anak terkadang tidak peduli apakah ia akan menjadi kotor, panas, basah, ataupun merasa sakit.

Hal ini menunjukkan betapa kuatnya keinginan anak untuk mengetahui sesuatu, hal ini menunjukkan betapa kuatnya semangat untuk belajar. Rasa ingin tahu merupakan sifat dasar kreativitas. Sebelum anak menciptakan karya atau gagasan baru diawali oleh sikap ingin tahu terhadap sesuatu, setelah sesuatu itu dieksplorasikan secara mendalam barulah ia dapat menciptakan karya yang baru dan berbeda berdasarkan pengayaannya terhadap obyek yng diamatinya.

d. Banyak bertanya

Masa awal anak-anak sangat diwarnai dengan kreativitas banyak bertanya, segala sesuatu yang lama apalagi yang baru tidak luput dari pertanyaan. Dapat kita lihat betapa antusiasnya anak dalam mengenali suatu obyek. Ia akan bertanya tanpa lelah, tanpa malu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan tanpa henti. Ada masanya kebiasaan ini muncul dalam tahap perkembangan anak dan ada masanya pula berhenti dengan sendirinya. Tidak hanya berhenti bertaanya secara lisan namun juga berhenti bertanya dipikirannya. Ini dapat terjadi jika kita memberikan respon negatif, mencela, memarahi dan menyikapinya dengan kasar. Dengan respons negatif dari lingkungannya anak akan merasa bahwa prilakunya salah, memalukan dan tidak layak, sehingga ia memilih tidak mengulanginya hingga tua.

9. Peran guru terhadap kreativitas anak

Sikap dan nilai guru berkaitan erat dengankreativitas anak. jika kita menggabungkan hasil penelitian dilapangan dengan penelitian laboratorium mengenai kreativitas dengan teori-teori psikologis, kita memperoleh petunjuk bagaimana sikap guru secara langsung mempengaruhi kreativitas mereka. Beberapa faktor yang menentukan menurut munandar antara lain:

a. Kebebasan

Guru yang percaya untuk memberikn kebebsan kepada siswanya cenderung mempunyai siswa kreatif. Mereka tidak otoriter tidak selalu mau mengawasi siswanya dan mereka tidak terllu membatsi kegiatan siswanya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Respek

Anak yang kreatif biasanya mempunyai guru yang menghormti mereka sebagai individu, percaya akan kemampuan mereka dan menghargai keunikan anak. anak-anak ini secara alamiah mengembangkan kepercayaan diri untuk berani melakukan sesuatu yang orisinal.

c. Kedekatan emosional

Kreativitas anak dapat dihambat dengan suasana emosional yang mencerminkan rasa permusuhan, penolakan atau rsa terpisah. Tetapi keterikatn emosional yang berlebihan jug tidak menunjang pengenbngan kreativitas anak, mungkin karena kurang memberikan kebebasan kepda anak untuk tidak tergantung kepada orang lain dalam menentukan pendapat atau minat. Anak perlu mersa bahwa dirinya diterima dan disayangi tetapi sayangnya tidak menjadi terlalu tergantung kepada gurunya.

d. Prestasi bukan angka

Guru anak kreatif menghrgi prestasi anak, mereka mendorong anak untuk berusha sebik-bikny dan menghasilkan karya-karya yang baik. Tetapi mereka tidak perlu menekankan mencapai angka atau nilai tinggi atau mencapai peringkat tertinggi. Bagi mereka mencapai angka tertinggi kurang penting dibandingkan mempunyai imajinasi dan kejujuran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Guru aktif dan mandiri

Bagaimana sikap guru terhadap diri sendiri amat penting, karena guru menjadi model utama bagi anak. Guru anak yang kreatif merasa aman dan yakin tentang diri sendiri, tidak memperdulikan status sosial dan tidak terlalu terpengaruh oleh tuntutan sosial. Mereka juga amat kompeten dan mempunyai banyak minat, baik didalam maupun diluar rumah.

f. Menghargai kreativitas

Anak yang kretif memperoleh banyak dorongan dari guru untuk melakukan hal-hal yang kreatif.[30]

Anak kreatif mengidentifikasi diri dengan berkomunikasi dengan orng dewasa yng menarik, aktif dan berprestasi dapat merangsang kreativitas anak. semua orang dewasa dapat menjadi model bagi anak, guru, anggota keluarga, teman, orang tua atau nenek kakek. Tetapi model yang paling penting adalah guru yang kreatif yang memusatkan perhatian terhadap minatnya yang menunjukkan keahlian dan disiplin diri dalam bekerja, semangat dan motivasi intrinsik.

B. Tinjauan Tentang Seni Mencetak (Mengecap)

1. Pengertian Kemampuan Mencetak

Sumanto mengatakan "mencetak/seni grafis adalah kegiatan berkarya senirupa dwi matra yang dilakukan dengan cara

[30] Sumanto. 2005 Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK. Jakarta : Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mencapkan alat atau acuan yang sudah diberi tinta/cat pada bidang gambar".[31] Mencetak merupakan salah satu kegiatan seni yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Sumanto juga menyebutkan mencetak atau seni grafis dalam pembelajaran seni adalah kegiatan berkarya senirupa dua dimensi yang dimaksudkan untuk menghasilkan atau memperbanyak karya seni dengan menggunakan bantuan alat/acuan cetak tertentu. Kegiatan mencetak ini antara lain dengan membuat cap.[32] Anak dapat membuat karya seni dengan menggunakan cap dari pelepah pohon pisang, daun, atau bisa juga menggunakan tangan anak yang sebelumnya sudah diberi warna kemudian ditempelkan pada kertas. Desain seni grafis dibutuhkan acuan, yang berfungsi sebagai master gambar-gambar yang nantinya akan dipergunakan sebagai alat mencetak, dengan adanya acuan yang kemudian dipakai untuk memproses kegiatan memproduksi hasil karya dalam jumlah banyak inilah yang dimaksud dengan mencetak. Mencetak adalah suatu cara memperbanyak gambar dengan alat cetak. Mencetak dapat dilakukan dengan cara yang sangat sederhana sampai dengan cara yang sangat rumit. Cara-cara mencetak yang sederhana dapat dilakukan dengan menggunakan media yang ditemukan di lingkungan sekitar, misalnya menggunakan pelepah daun pisang, buah belimbing, dll. Sedangkan dengan cara yang rumit dapat

[31] Ibid hal. 47
[32] Evan sukardi. *Seni Keterampilan Anak*. (Jakarta: Universitas Terbuka. 2008). 35

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilakukan dengan menggunakan acuan yang sengaja dirancang dengan desain motif yang diciptakan sendiri. Misalnya dengan menggunakan acuan dari papan kayu (*woodcut*), hardboard (hardboardcut), lempengan karet, lempengan plastik, bahkan dapat menggunakan lempengan besi/tembaga. Jadi mencetak adalah kegiatan seni yang menggunakan alat acuan dengan cara mencapkan alat atau acuan yang sudah diberi tinta pada media kertas, dimana kegiatan mencetak ini bertujuan untuk menghasilkan atau memperbanyak karya seni. Alat Dalam penelitian ini alat acuan yang digunakan adalah menggunakan bahan alam seperti pelepah pisang, wortel dibentuk bunga, kentang, dll.

2. Teknik Mencetak

Mencetak adalah teknik membuat gambar berulang dengan menggunakan alat dan cat warna. Terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan untuk mencetak, berdasarkan proses pembuatannya Sumanto menjelaskan beberapa teknik,[33] yaitu:

1. Cetak tinggi adalah teknik mencetak dengan menggunakan alat cetak yang permukaannya tinggi atau berbentuk relief, ketika diatas acuan (alat mencetak) diberi tinta/cat kemudian dicapkan pada bahan yang

[33] Astika. 2015. meningkatkan kemampuan motorik halus melalui teknik mencetak dengan bahan alam pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dipakai mencetak (misalnya kertas gambar) maka akan dihasilkan bentuk cap yang sama dengan bentuk acuannya.

2. Cetak datar adalah teknik mencetak dengan menggunakan alat cetak yang permukaannya rata/datar, artinya tidak membentuk gambar timbul, tidak berlubang dan tidak membentuk goresan alur rendah. Disebut sebagai cetak tunggal karena teknik ini hanya dapat menghasilkan satu karya cetak saja. Artinya acuannya hanya bisa dipakai satu kali mencetak saja, tidak bisa dipakai berulang-ulang seperti halnya cetak lainnya.
3. Cetak dalam atau cetak rendah adalah teknik mencetak menggunakan alat cetak yang permukaannya rendah, yaitu berupa alur rendah/dalam bekas torehan alat yang digunakan. Selanjutnya pada acuan yang rendah tersebut diberi cat/tinta dan kemudian dicapkan ke bahan yang dipakai mencetak maka akan pindahlah cat/tinta tersebut dan akan menghasilkan bentuk cetakan tertentu.
4. Cetak sablon adalah teknik mencetak dengan menggunakan acuan cetak yang berlubang-lubang atau membentuk saringan tembus sehingga tinta cetak akan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meresap/bentuk melalui lubang-lubang acuan ke bahan yang dipakai mencetak. Cetak stensil adalah salah satu contoh cetak sablon.

Berdasarkan keempat teknik mencetak tersebut, yang bisa digunakan di Taman Kanak-kanak adalah teknik cetak tinggi dan cetak sablon. Kegiatan mencetak ini juga dapat dipadukan dengan kegiatan-kegiatan lainnya, seperti menggambar, mewarnai, menggunting, dan menempel. Di dalam penelitian ini kegiatan mencetak yang akan dilakukan adalah menggunakan teknik cetak tinggi, yaitu adalah teknik mencetak dengan menggunakan alat cetak yang permukaannya tinggi.

3. Kegiatan Mencetak untuk Anak Usia Dini

Setelah mengetahui beberapa teknik dalam mencetak, yang dapat diaplikasikan di dalam kegiatan di Taman Kanak-kanak adalah kegiatan mencetak dengan kegiatan sederhana. Evan Sukardi S. & Hajar Pamadhi mengelompokkan beberapa kegiatan mencetak sederhana yang dapat dilakukan oleh anak usia dini[34], yaitu:

1. Mencetak dengan Pelepah Daun Pisang dan Pelepah Pepaya
   a) Bahan dan alat

[34] Rahmania. *Kreativitas anak kreatif.* (Jakarta: erlangga kids. 2015). 26

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pelepah daun pisang, batang pepaya, pisau pemotong, pewarna makanan, piring kecil, dan spons

b) Cara Kerja

a. Siapkan adonan warna secukupnya pada piring kecil, kemudian celupkan spons ke dalam adonan warna tersebut.
b. Ambil atau pilih satu atau beberapa potongan pelepah dalam keadaan masih segar (belum layu atau kering) dengan ukuran sedang dan permukaan datar. Pelepah daun pisang dipotong melintang dengan pisau oleh guru/peneliti.
c. Kemudian penampang pelepah daun pisang diberi warna dengan cara ditekan pada cairan pewarna atau diolesi dengan memakai kuas atau celupkan salah satu permukaan penampang pelepah pisang atau penampang pelepah pepaya pada spons yang telah diberi warna.
d. Selanjutnya penampang yang sudah bewarna tersebut dicapkan pada kertas yang telah disiapkan sambil dilakukan penataan agar diperoleh hasil cap yang lebih baik dan terarah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Untuk menghasilkan cap dengan komposisi warna tertentu ulangilah langkah mencetak yang sudah dilakukan dengan mencelupkan penampang pada spons bewarna berbeda.

c) Mencetak dengan buah-buahan

a. Bahan dan alat

Kegiatan ini menggunakan buah-buahan seperti belimbing yang dipotong melintang, pisau pemotong, pewarna, spons dan kertas kosong.

b. Cara Kerja

a. Buah belimbing dipotong melintang oleh guru.
b. Permukaan belimbing dicelupkan pada spons pada warna yang diinginkan.
c. Kemudian dicapkan pada kertas sesuai dengan pola yang diinginkan.
d. Untuk menghasilkan cap dengan komposisi warna tertentu ulangi langkah mencetak yang sudah dilakukan dengan mencelupkan buah belimbing pada spons dengan warna berbeda atau sama, sesuai kebutuhan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Mencetak dengan Ubi-ubian

a) Bahan dan alat

Bahan dan alat yang diperlukan dalam mencetak dengan menggunakan ubi-ubian ini adalah dapat menggunakan ubi jalar, singkong, kentang, dll.

b) Cara kerja

b. Ubi jalar, singkong, kentang dipotong hingga memiliki permukaan yang rata.

c. Kemudian permukaan yang rata tersebut dibuat pola baik dilakukan secara langsung, secara langsung yaitu dengan menorehkan permukaan yang datar sesuai pola yang diinginkan menggunakan pisau, maupun tidak langsung, secara tidak langsung yaitu dilakukan dengan menggambar pola pada permukaan yang datar tersebut dengan menggunakan alat gambar.

d. Kemudian celupkan alat cetak pada spons dengan warna yang dikehendaki, dan capkan pada kertas kosong dengan motif sesuai yang dikehendaki.

e. Untuk menghasilkan cap dengan komposisi warna tertentu ulangi langkah mencetak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang sudah dilakukan dengan mencelupkan buah belimbing pada spons dengan warna berbeda atau sama, sesuai kebutuhan.

4. Manfaat Mencetak

Terdapat manfaat dari kegiatan mencetak untuk anak usia dini dalam proses perkembangan anak. Sumanto mengatakan bahwa kreativitas mencetak yang dimaksudkan kegiatan berlatih berkarya seni rupa dengan menerapkan cara-cara mencetak/mencap sesuai tingkat kemampuan anak. Manfaat dari kegiatan mencetak ini adalah dapat mengembangkan kreativitas anak, dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengombinasikan warna. Manfaat lain dari kegiatan mencetak adalah dapat meningkatkan pengendalian jari tangan dan koordinasi tangan-mata [35]. Jadi, kegiatan mencetak ini sangat berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas anak serta dapat melatih motorik halus anak dalam hal koordinasi mata dan tangan. Maka kegiatan mencetak ini sangat tepat untuk diterapkan di Taman Kanak-kanak.

[35] Suratno. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. 2015)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas yaitu " suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemhaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran yang analisis datanya menggunakan teknik deskriptif kualitatif". Menurut Suharsimi Arikunto penelitian tindakan kelas (*classrom action research*) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru dikelas atau disekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran yang memang dari awal telah disengaja untuk dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kels secara bersama.

Penelitian tindakan kelas yang akan peneliti lakukan secara kolaboratif. Jenis penelitian kolaboratif yaitu hadirnya suatu kerja sama dengan pihak-pihak lain seperti atasan, teman sejawat, atau guru dengan peneliti. Dalam penelitian kolaboratif ini guru hanya berperan sebagai anggota tim peneliti yang berfungsi untuk melaksanakan tindakan seperti yang telah dirancang oleh peneliti. Dalam penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan guru kelas kelompok bermain selaku guru yang mengajar dikelas kelompok bermain PAUD Subulus Salam. Dari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengertian tersebut, dapat di simpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan guru atau peneliti di dalam kelas yang tujuannya untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan mencetak dikelompok bermain PAUD Subulus Salam Sarirogo Sidoarjo.

Penelitian ini menggunakan penelitian model Kemmis dan Tanggart yang terdiri dari 4 komponen seperti perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Adapun pengertiannya yakni sebagai berikut:

1. Perencanaan

   Perencanaan merupakan proses untuk menyusun rencana tindakan yang akan di lakukan untuk meningkatkan apa yang di inginkan peneliti sehingga bila ada permasalahan ketika penelitian, makaakan dapat teratasi dengan cepat, tepat, dan akurat sesuai yang disusun peneliti.Diharapkan dari adanya perencanaan ini, peneliti dapat melakukan kegiatan dengan lancar tanpa adanya masalah.

2. Tindakan

   Tindakan merupakan perbuatan atau sesuatu yang dilakukan secara sadar oleh peneliti.Perbuatan tersebut dilakukan dengan bertujuan untuk membetulkan kekeliruan yang ada ketika penelitian sedang berlangsung.

3. Pengamatan

   Pengamatan atau sering disebut observasi biasanya berhubungan dengan pendokumentasian. Dokumentasi dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berupa foto maupun video ketika proses pembelajaran. Kegiatan pengamatan perlu dilakukan dengan cermat, sebab pendokumentasian dapat digunakan sebagai bukti bila sudah melakukan penelitian.[36]

4. Refleksi

Refleksi merupakan tindakan yang dilakukan oleh peneliti dalam mempertimbangkan ulang untuk melakukan tindakan yang sama dengan apa yang telah dicatat saat melakukan observasi.[37]Refleksi juga dapat dikatakan sebagai *alarm*, karena refleksi mengingatkan peneliti untuk merenungkan kembali permasalahan yang ada kemudian akan dilakukannya kegiatan analisis.[38]

B. Subjek dan Obyek Penelitian

Dalam penelitian ini subyek penelitian diambil dari peserta didik kelompok bermain di PAUD Subulus Salam Sarirogo Sidoarjo yang berjumlah 13 anak, 4 laki-laki dan 9 perempuan. Peneliti memilih kelompok bermain untuk dijadikan sebagai subyek penelitian ini, karena kelompok bermain kreativitas dalam kegiatan mencetak belum berkembang secara optimal. Selain itu anak kelompok bermain sebagian besar memiliki kemampuan kreativitas yang masih rendah. Dari jumlah

[36]Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 71-75.
[37] Suwarsih Madya, *Teori dan Praktik Penelitian dan Tindakan*, (Bandung: Alfabeta, 2007), 63.
[38]Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 75.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

total 13 anak di kelas, sebanyak 8 anak memiliki kemampuan krearivitas yang masih rendah. Obyek penelitian dalam penelitian ini adalah kemampuan kreativitas mencetak pada anak.

C. Setting Penelitian

Setting yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi waktu penelitian dan tempat penelitian. Adapun waktu dan tempat penelitiannya adalah:

1. Waktu penelitian :

   Pelaksanaan penelitian ini dilakukajn bertepatan dengan semester ganjil tahun ajaran 2019-2020 dengan tema negaraku pada awal bulan agustus dan pertengahan bulan agustus.

2. Tempat penelitian :

   Sedangkan tempat melakukan penelitian tindakan ini dilaksanakan di PAUD Subulus Salam Sarirogo Sidoarjo

D. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini variabel yang di teliti yaitu: Peningkatan Kreativitas anak melalui kegiatan mencetak (mengecap) di Kelompok Bermain PAUD Subulus Salam Sarirogo Sidoarjo. Adapun sub variabel yang diselidiki antara lain:

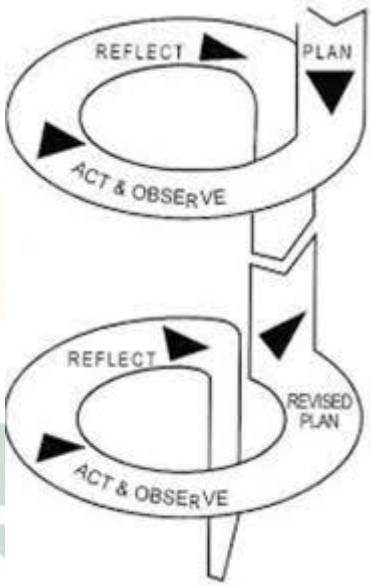
1. Variabel Input : Anak kelompok Bermain
2. Variabel Proses : Kegiatan Mencetak (mengecap)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Variabel Output : Peningkatan Krativitas anak

E. Rencana Tindakan

Dalam penelitian ini peneliti akan dilaksanakan penelitian dalam dua siklus. Pada siklus I peneliti mengarahkan warna cap yang akan digunakan, sedangkan disiklus II peneliti tidak mengarahkan warna cap yang akan diaplikasikan Adapun penjelasan dari masing-masing siklus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1

Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan ialah peneliti mendiskripsikan tindakan apa saja yang akan dilakukan untuk memecahkan masalah, merumuskan hipotesis tindakan, mempersiapkan desain pembelajaran yang di dalamnya mencakup tujuan-tujuan apa yang akan dicapai, langkah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

langkah/skenario pembelajaran seperti apa yang akan dilakukan, dan bahan ajar seperti apa yang akan digunakan.

Perencanaan dilakukan dengan mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk melaksanakan kegiatan mencetak. Tahap perencanaannya antara lain:

a) Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) dengan guru kelas tentang materi yang akan disampaikan yang sesuai dengan model pembelajaran yang akan disampaikan
b) Menyiapkan peralatan dan bahan yang digunakan untuk melakukan proses penelitian
c) Menyiapkan lembar observasi (skala penilaian) untuk setiap pertemuan yang akan digunakan sebagai acuan untuk mengetahui berapa prosentase peningkatan krativitas anak melalui kegiatan mencetak
d) Menyiapkan kelengkapan peralatanyang akan digunakan untuk melakukan dokumentasi ketika kegiatan berlangsung, seperti kamera.

b. Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) dengan dibantu oleh guru kelas. Pelaksanaan tindakan di lakukan, agar yang di inginkan peneliti dapat terealisasikan sesuai dengan teknik pengajaran yang telah direncanakan sebelumnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selama pembelajaran berlangsung peneliti mengajarkan teknik mengecap sesuai dengan RPPH yang telah dibuat.Adapun langkah langkah meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan mencetak untuk pertemuan ke-I dapat dilihat di bawah ini, antara lain:

a) Guru melakukan kegiatan ice breaking terlebih dahulu.
b) Guru memperkenalkan kepada anak tentang teknik mencetak secara umum.
c) Guru memberikan contoh tentang bagaimana cara mencetak dengan benar.
d) Guru mengamati anak-anak cara menggunakan cap sesuai dengan yang telah dicontohkan.
e) Guru memberikan stimulus kepada anak dengan cara menggunakan cetakan untuk membuat pola pada kertas.
f) Guru memberikan penguatan berupa *reward* stempel berbintang.

c. Observasi

Observasi yang dilakukan oleh peneliti dan guru selama pelaksanaan tindakan sebagai upaya untuk mengetahui jalannya pembelajaran. Peneliti mengisi lembar observasi yang telah dipersiapkan dengan mengisi checklist yang telah dipersiapkan. Observasi atau pengamatan ini dilakukan selama proses kegiatan mencetak berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Dengan melakukan pengamatan ini maka dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diketahui kemampuan kreativitas yang dicapai oleh anak selama pelaksanaan tindakan.

d. Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan apa yang belum dicapai pada pelaksanaan siklus I, dengan cara menganalisis pada lembar observasi dan mengingat kembali pelaksanaan kegiatan mencetak yang telah dilaksanakan. Dengan tindakan ini, peneliti dapat mengetahui permasalahan yang timbul pada saat pelaksanaan kegiatan mencetak. Kemudian peneliti membuat rancangan kembali untuk siklus berikutnya jika dirasa pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan.

Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan ialah peneliti mendiskripsikan tindakan apa saja yang akan dilakukan untuk memecahkan masalah, merumuskan hipotesis tindakan, mempersiapkan desain pembelajaran yang di dalamnya mencakup tujuan-tujuan apa yang akan dicapai, langkahlangkah/skenario pembelajaran seperti apa yang akan dilakukan, dan bahan ajar seperti apa yang akan digunakan.

Perencanaan dilakukan dengan mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk melaksanakan kegiatan mencetak.Tahap perencanaannya antara lain:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) dengan guru kelas tentang materi yang akan disampaikan yang sesuai dengan model pembelajaran yang akan disampaikan
b) Menyiapkan peralatan dan bahan yang digunakan untuk melakukan proses penelitian
c) Menyiapkan lembar observasi (skala penilaian) untuk setiap pertemuan yang akan digunakan sebagai acuan untuk mengetahui berapa prosentase peningkatan krativitas anak melalui kegiatan mencetak
d) Menyiapkan kelengkapan peralatanyang akan digunakan untuk melakukan dokumentasi ketika kegiatan berlangsung, seperti kamera.

b. Pelaksanaan

Untuk pelaksanaan tindakan pada tahap kedua ini adalah dengan melakukan penerapan isi dari rancangan yang ingin peneliti lakukan di tahap siklus I.[39]Pelaksanaan tindakan di siklus ke II dilakukan karna pada siklus I target yang di inginkan peneliti belum terwujud. Peneliti berharap dari adanya kegiatan siklus II dapat berhasil dan sesuai dengan target yang di inginkan oleh peneliti. Adapun langkah langkah meningkatkan kreativitas anak melalui

[39] Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 18.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan mencetak untuk siklus ke-II dapat dilihat di bawah ini, antara lain:

a) Guru melakukan kegiatan ice breaking, dan menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
b) Guru menyampaikan pada anak kelompok Bermain tujuan dari kegiatan pembelajaran mengecap ini, dan mendorong anak agar dapat termotivasi dan bersemangat melakukan kegiatan mencetak.
c) Guru memanggili nama anak satu persatu dan memberi alat mencetak, cap warna dan kertas bergambar. Dalam kegiatan mencetak di kelas ini, peneliti tidak mengarakan kombinasi warna untuk mengecap. Bila ada anak yang masih kurang dalam mengkombinasikan warna maka guru akan memberikan motivasi agar anak tersebut menjadi minat dalam mengkombinasikan warna.
d) Guru mendorong anak kelompok Bermain agar berani menggunakan cetakan untuk membuat pola pada kertas yang sudah disediakan. Bila masih belum menguasai guru akan mendampingi untuk mengecap pada kertas hasil karyanya.
e) Guru memberikan penguatan berupa *reward* stempel berbintang

c. Observasi

Observasi yang dilakukan oleh peneliti dan guru selama pelaksanaan tindakan sebagai upaya untuk mengetahui jalannya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran. Peneliti mengisi lembar observasi yang telah dipersiapkan dengan mengisi checklist yang telah dipersiapkan. Observasi atau pengamatan ini dilakukan selama proses kegiatan mencetak berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Dengan melakukan pengamatan ini maka dapat diketahui kemampuan kreativitas yang dicapai oleh anak selama pelaksanaan tindakan.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi untuk siklus ke II ini akan dilihat terlebih dahulu apakah siklus II ini sudah sesuai target dari yang peneliti inginkan atau tidak. Setelah sudah peneliti akan melakukan proses pengumpulan data dari hasil observasi yang kemudian akan dianalisis menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif.

Dari hasil observasi pelaksanaan siklus akan didapatkan data yang kemudian data tersebut dijadikan satu dengan data lainnya dan dianalisis secara deskriptif dengan teknik presentase.[40] Teknik presentasi ini berfungsi agar peneliti dapat mengetahui pencapaian indikator keberhasilan yang dialami anak, sehingga dari hasil analisis ini kemudian akan dilakukan refleksi oleh peneliti dalam melaksanakan siklus selanjutnya ketika pengajaran di kelas.

[40]Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 128.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak.[41] Metode metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini agar mencapai tujuan penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Observasi

   Metode obeservasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Sugiyono menyebutkan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi memiliki ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Secara lanjut Sugiyono menyebutkan teknik observasi ini digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan responden yang diamati tidak terlalu besar[42]. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kreativitas anak melalui kegiatan mencetak. Kegiatan observasi ini menjadi lebih mudah dengan menggunakan lembar observasi (*checklist*) sebagai instrumen penelitian. Peneliti melakukan observasi pada setiap proses kegiatan

[41] Ibid. Hal 135
[42] Wina sanjaya. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2010). 31

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mencetak dengan menggunakan lembar observasi yang telah tersusun. Observasi yang dilakukan adalah mengamati aspek kreativitas anak.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah setiap proses pembuktian yang didasarkan atas jenis sumber apa pun, baik itu berupa tulisan, lisan, gambar atau arkiologis.[43] Dokumentasi dalam penelitian ini peneliti mendokumentasikan kegiatan mencetak mulai dari awal pengenalan mencetak hingga menghasilkan karya cetak. Dalam pengumpulan data ini, peneliti menggunakan kamera handphone pribadi. Dari kemara tersebut nantinya akan mengabadikan segala aktivitas yang terjadi selama tindakan. Dapat berupa foto ataupun video.

G. Instrumen Penilaian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sebuah instrumen penelitian yang berupa lembar observasi yang digunakan untuk mencatat kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan mencetak. Adapun kisi-kisi instrumen observasinya yaitu:

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen observasi kreativitas

No	Indikator
1.	Kemampuan anak dalam memilih macam-macam cetakan
2.	Kemampuan anak dalam mengkombinasikan berbagai warna pada gambar
3.	Kemampuan anak dalam menggunakan cetakan untuk membentuk pola pada kertas

[43] Suharsimi Arikunto. *Penelitian tindakan kelas*. (Jakarta: Bumi Aksara.2008).53

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4.	Kemampuan anak dalam mengkolaborasikan berbagai bentuk cetakan

Tabel 3.2 Rubik penilaian Kreativitas

No.	Indikator	skor			
		1	2	3	4
1	Kemampuan anak dalam memilih macam-macam cetakan	Anak belum mampu memilih alat cetak	Anak mulai mampu memilih alat cetak meskipun masih dengan bantuan guru	Anak mampu memilih alat cetak baik	Anak mampu memilih alat cetak dengan sempurna
2	Kemampuan anak dalam mengkombinasikan berbagai warna pada gambar	Anak belum mampu terampil dalam mengkombinasikan berbagai warna	Anak mampu terampil dalam mengkombinasikan berbagai warna dengan bantuan guru	Anak mampu terampil dalam mengkombinasikan berbagai warna	Anak mampu terampil dalam mengkombinasikan berbagai warna dengan baik
3	Mampu menghasilkan gagasan dan hasil karya yang asli	Anak belum mampu menghasilkan karya cetakan	Anak mampu menghasilkan karya cetakan meski masih	Anak mampu menghasilkan karya cetakan sendiri meskipun	Anak mampu menghasilkan karya cetakan dari hasil pemikiran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		sendiri	melihat karya teman dan dengan bantuan guru	masih melihat hasil karya teman	nya sendiri dan tidak sama dengan temannya
4	Kemampuan anak dalam mengkolaborasikan berbagai bentuk cetakan	Anak tidak mampu mengkolaborasikan berbagai bentuk cetakan	Anak mampu mengkolaborasikan berbagai bentuk cetakan dengan bantuan guru.	Anak mampu mengkolaborasikan berbagai bentuk cetakan.	Anak mampu mengkolaborasikan berbagai bentuk cetakan dengan baik.

Tabel 3.3 Lembar Observasi kreativitas

No	Nama Siswa	Aspek yang dikembangkan				Total Skor	Kriteria
		Memilih cetakan.	Mengkombinasikan warna	Membuat pola cetakan	Menjelaskan hasil karya		
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

16							
17							
18							
19							
20							
Jumlah Nilai							
Nilai Rata-rata							
Jumlah siswa yang tuntas							
Ketuntasan belajar dalam kreativitas mencetak							

Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen observasi Mencetak

No	Indikator
1	Kemampuan anak dalam menggunakan alat cetak tanpa tersendat-sendat
2	Kemampuan anak dalam melatih kesabaran untuk mencetak dengan rapi
3	Kemampuan anak dalam menggenggam alat cetak
4	Kemampuan anak mengaplikasikan alat cetak dengan benar

Tabel 3.5 Rubik penilaian Mencetak

No.	Indikator	skor			
		1	2	3	4
1	Kemampuan anak dalam menggunakan alat cetak tanpa tersendat-	Anak belum mampu menggunakan alat cetak	Anak mulai mampu menggunakan alat cetak meskipun masih	Anak mampu menggunakan alat cetak meskipun	Anak mampu mengguna kan alat cetak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	sendat		terputus-putus dan dengan bantuan guru	masih terputus-putus	dengan tidak tersendat-sendat
2	Kemampuan anak dalam melatih kesabaran untuk mencetak dengan rapi .	Anak belum mampu bersabar untuk mencetak dengan rapi.	Anak mampu bersabar untuk mencetak dengan arahan guru	Anak mampu bersabar untuk mencetak dengan baik	Anak mampu bersabar untuk mencetak dengan baik dan rapi
3	Kemampuan anak dalam menggenggam alat cetak	Anak belum mampu menggenggam alat cetak	Anak mampu menggenggam alat cetak dengan bantuan guru	Anak mampu menggenggam alat cetak tanpa bantuan guru	Anak mampu Menggemnggam alat cetak dengan baik tanpa bantuan guru
4	Kemampuan anak mengaplikasikan alat cetak dengan benar	Anak belum mampu mengaplikasikan alat cetak dengan benar	Anak mampu mengaplikasikan alat cetak dengan bantuan guru	Anak mampu mengaplikasikan alat cetak meskipun masih melihat teman	Anak anak mampu mengaplikasikan alat cetak dengan benar tanpa melihat teman.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.6 Lembar Observasi mencetak

No	Nama Siswa	Aspek yang dikembangkan				Total Skor	Kriteria
		Menggunakan alat cetak	Melatih kesabaran	Menggenggam alat cetak	Mengaplikasikan alat cetak		
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
Jumlah Nilai							
Nilai Rata-rata							
Jumlah siswa yang tuntas							
Ketuntasan belajar dalam kreativitas mencetak							

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

H. Analisis Data

Kegiatan analisis data dalam penelitian tindakan kelas untuk membuktikan tentang meningkat atau tidaknya perbaikan setelah dilakukan penelitian tindakan. Sesuai dengan karakteristik serta bentuk hipotesis PTK, analisis data diarahkan untuk menemukan upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan proses dan hasil belajar anak. Data yang telah terkumpul dikelompokkan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu data yang berupa data yang memberikan informasi mengenai suatu keadaan melalui pernyataan atau kata-kata, sedangkan data kuantitatif adalah data yang menggambarkan suatu informasi yang berwujud angka-angka.

Dalam penelitian ini metode analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Metode deskripsi kualitatif adalah sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan dan ukuran kualitas, sedangkan metode deskriptif kuantitatif adalah metode yang menggunakan pengukuran dengan persentase angka. Adapun analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Penilaian hasil belajar

   Dalam data kualitatif ini diperoleh dari penelitian hasil kegiatan anak didik selama pembelajaran. Analisis dilakukan didasarkan pada indikator-indikator yang telah disusun oleh peneliti yang terdiri dari 4 indikator. Setiap indikator memiliki kreteria nilai masing-masing dimulai dari skor rendah ke tinggi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penilaian pada analisis data ini yaitu skor yang telah diperoleh anak didik kemudian dirubah menjadi nilai sisw dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimum} \text{ X } 100\%$$

Setelah nilai siswa sudah diketahui, maka selanjutnya dijumlahkan dengan nilai yang didapatkan oleh anak didik dan dibagi dengan seluruh jumlah anak kelompok bermain tersebut. Ketika sudah selesai seluruhnya dn diketahui hasilnya maka nilai yang diperoleh setip anak didik dikategorikan akan sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 3.7 Kategori Penilaian

No	Tingkat Ketuntasan	Nilai	Kategori Keberhasilan
1	76-100%	BSB	Berkembang Sangat Baik
2	51-75%	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
3	26-50%	MB	Mulai Berkembang
4	0-25%	BB	Belum Berkembang

2. Penilaian rata-rata

Setelah selesai menghitung nilai hasil belajar, peneliti lanjut menghitungnya kedalam nilai rata-rata. Untuk mendapat nilai rata-rata menggunakan rumus:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$X = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan : X = Nilai Rata-rata

∑x = jumlah skor keseluruhan diperoleh siswa

∑N = jumlah siswa

3. Penilaian ketuntasan belajar

Hasil penilaian analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melkukan perencanaan lanjutan dalam pertemuan dan siklus selanjutnya. Hasil penilaian analisis juga dijadikan sebagai bahan refleksi dan bahan pertimbangan dalam penentuan metode pembelajaran dalam siklus selanjutnya yang dapat meningkatkan ketuntasan belajar anak didik. Ketuntasan belajar dinyatakan berhasil jika anak didik mendapatkan persentase 75% dari anak yang terampil dalam menggunakan kreativitasnya. Setelah menghitung ketuntasan belajar dapat dikategorikan pada tabel yang sama dengan nilai hasil anak didik. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar anak didik menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum Siswa\ Tuntas\ Belajar}{\sum Siswa\ Seluruhnya} \text{ X } 100\%$$

Keterangan : P = Persentase Ketuntasan Belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk mengetahui ketuntasan belajar, data dianalisis dengan menggunakan statistik desktriptif kuantitatif. Cara menghitung dalam analisis data kemampuan kreativitas anak dapat menggunakan rumus tersebut.

I. Indikator Keberhsilan

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, keberhasilan tindakan ini ditandai dengan adanya perubahan ke arah perbaikan terkait dengan suasana pembelajaran maupun hasil belajar siswa.

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini dapat dinyatakan berhasil apabila kemampuan anak berada pada kriteria kreativitas berkembang sangat baik (BSB), dengan presentase 80%.

J. Tim Peneliti dan Tugasnya

Pada penelitian ini dilakukan secara berkolaborasi dengan guru kelas Kelompok Bermain, sehingga terdapat 2 tim peneliti yang akan melaksanakan tindakan pada saat pembelajaran. Diantaranya peneliti dan tugasnya adalah sebagai berikut:

1. Identitas Guru

   Nama Guru : Siti Jahro, S.Pd

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tugas : Sebagai penanggung jawab atas terlaksananya tindakan dan terlibat aktif dalam penyusunan, persiapan yang berhubungan dengan terlaksanakannya tindakan ini.

2. Identitas Peneliti

Nama Peneliti : Irodatul Khasanah

Tugas : Mempersiapkan setiap langkah-langkah tindakan yang dibutuhkan dan diperlukan, bermusyawarah dengan guru kelas mengenai kegiatan seperti menyusun RPPH, Penilaian Observasi, menilai hasil belajar, melakukan refleksi dll.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Tempat Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD Subulus Salam Sarirogo Sidoarjo. Awal berdirinya PAUD Subulus Salam ini pada tahun 2010. PAUD Subulus Salam ini terletak didesa sarirogo. Dibagian depan dan samping kiri sekolah terdapat sawah penduduk desa. Samping kanan sekolah terdapat rumah bapak yayasan PAUD Subulus Salam. Dan dibelakang sekolah terdapat rumah warga desa.

PAUD Subulus Salam merupakan lembaga pertama yang berdiri di desa ini. Walaupun PAUD ini terbilang masih baru merintis tetapi PAUD ini merupakan PAUD yang memiliki jumlah murid yang cukup banyak. Sebagian besar anak didik yang bersekolah di PAUD Subulus Salam ini adalah penduduk daerah sarirogo dan sekitarnya, bahkan ada beberapa anak didik yang berasal dari desa lain yang mempercayakan anaknya untuk disekolahkan di PAUD Subulus Salam.

2. Profil Seklah

Identitas KB Subulus Salam

Nama : KB Subulus Salam

Alamat : Desa Sarirogo

Jalan : Nurul Mukminin

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

RT / RW : 11 / 03
Kecamatan : Sidoarjo
Kabupaten : Sidoarjo
Berdiri sejak : 12- Juli – 2010
Waktu Penyelenggara : Sabtu – Jum'at
Nomor Telepon : 083830203709
Jenis Pendidikan : PAUD SUBULUS SALAM
NPSN : 69816623
Ijin Pendirian : 421.9/326/404.3.1/2011
Ijin oprasiaonal : 421. 9/3340 /404.3.1 / 2016
Status Lembaga : Swasta
Akriditasi : Akreditasi A

Penyelenggara Pendidikan

Nama Badan Hukum : Yayasan Subulus Salam
Alamat : Sarirogo, Rt.11 Rw. 03
Telepon : 083830203709
Akta Notaris : No. 1, 11- Mei – 2016 Notaris Ariana Yanuartrizanti
Bidang : Pendidikan Kebudayaan dan Sosial

Pengelolah Kb Subulus Salam

Nama Pengelolah : Hariyanto, S.Pd
Jenis Kelamin : Laki – laki
Alamat : Jl. Nurul Mukminin
Tempat Tanggal Lahir : sidoarjo, 01 – 02 – 1964
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Pendidikan Terakhir : Strata 1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Sarana dan Prasarana

PAUD Subulus Salam Sarirogo memiliki beberapa fasilitas untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, antara lain:

1. Ruang Kelas : 5 Ruang
2. Ruang Kepala Sekolah : 1 Ruang
3. Ruang Guru : 1 Ruang
4. Aula : 2 Ruang
5. Perpustakaan : 1 Ruang
6. Ruang Bermain outdor :1 Ruang
7. Ruang Bermain indor : 1 Ruang
8. Kamar Mandi : 2 Ruang
9. Gudang : 1 Ruang
10. UKS : 1 Ruang
11. Tempat Parkir : 1 Lahan

Dari beberapa fasilitas yang telah disediakan oleh lembaga PAUD Subulus Salam sarirogo tersebut terdapat dua fasilitas yang belum terealisasikan yakni kantin dan lapangan yang tempatnya berdekatan dengan ruang kepala sekolah.

PAUD Subulus Salam ini memiliki gedung dua lantai, untuk lantai satu ditempati ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang kelas bermain A dan B dan kamar mandi bawah. Untuk dilantai 2 sendiri terdapat kelas A1, kelas A2, Kelas B, Aula atas, Gudang dan kamar mandi atas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Data Tenaga Pengajar

Tenaga pengajar yang ada di sekolah PAUD Subulus Salam Sarirogo terdapat 6 guru. Berikut merupakan biodata dari masing-masing kelas, antara lain:

1. Biodata kepala sekolah
   a. Nama : Evi Maulia Nurjanah, S.Pd
   b. TTL : Sidoarjo, 13 Oktober 1989
   c. Lama Mengajar : 9 Thn - Sekarang
   d. Pendidikan Terakhir : Strata 1
2. Biodata kelompok bermain A
   a. Nama : Siti Jahro, S.Pd.I
   b. TTL : Sidoarjo, 15 Mei 1983
   c. Lama Mengajar : 8 Thn - Sekarang
   d. Pendidikan Terakhir : Strata 1
3. Biodata kelompok bermain B
   a. Nama : Irodatul Khasanah
   b. TTL :Sidoarjo, 02 September 1997
   c. Lama Mengajar : 2 Thn – sekarang
   d. Pendidikan Terakhir : SMA
4. Biodata kelas A1
   a. Nama : Susniya Sari, S.Pd
   b. TTL : Sidoarjo, 13 Maret 1991
   c. Lama Mengajar : 7 Thn - Sekarang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Pendidikan Terakhir : Strata 1

5. Biodata Kelas A2

a. Nama : Hasna Dara Yani

b. TTL : Sidoarjo, 30 Oktober 1996

c. Lama Mengajar : 4 Thn – sekarang

d. Pendidikan Terakhir : SMA

6. Biodata kelas B

a. 3Nama : Yuliati, S.Pd.I

b. TTL : Sidoarjo, 17 Februari 1978

c. Lama Mengajar : 4 Thn – Sekarang

d. Pendidikan Terakhir : Strata 1

5. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

Visi : Membentuk anak berpretasi, mandiri, aktif, dan kreatif dengan bekal Iman dan Taqwa

Misi:

1. Mendidik anak usia dini dari nilai akademik untuk membentuk generasi berpretasi (Indikator berpretasi)
2. Membina anak menjadi insan yang mandiri (Indikator Mandiri)
3. Memberikan motifasi kepada anak agar selalu bersemangat dalam mengikuti kegiatan (Indikator Aktif)
4. Membentuk anak untuk menghasikan suatu hal yang baru dari imajinasi yang dimiliki (Indikator Kreatif)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Menanamkan akhlaqul karimah pada anak sejak dini (Indikator Iman dan Taqwa)

Tujuan: Tujuan pendidikan PAUD Subulus Salam yaitu memberikan bekal kepada peserta didik yang berupa ilmu pengetahuan, keimanan dan ketaqwaan sehingga menumbuhkan fitrah anak sejak dini menjadi manusia yang beriman.

6. Deskripsi Subjek Penelitian

Siswa kelompok bermain A PAUD Subulus Salam Sarirogo yang berjumlah 12 anak. terdiri dari 4 laki-laki dan 8 perempuan.

B. Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Pada penelitian pra siklus ini peneliti melakukan pengamatan terhadap kreativitas mencetak dengan menggunakan teknik pengumpulan data pada lembar observasi. Adapun indikator yang di nilai adalah anak dapat mencetak dengan sesuai urutan dan anak dapat menyelesaikan dengan tuntas dengan hasil cetakan yang rapi. Stimulasi yang diberikan untuk mengetahui peningkatan kreativitas mencetak pada anak kelompok bermain sebelum dan sesudahnya dilakukan tindakan.

Observasi pra siklus dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2019, dengan tema kebutuhan sub tema pakaian. Keadaan awal sebelum dilakukan tindakan penelitian menunjukkan kreativitas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mencetak anak kelompok bermain masih rendah dan belum berkembang, anak belum dapat mencetak dengan tepat dan benar antara kombinasi warna dan cara mencetak. Berikut adalah kegiatan yang akan dilaksanakan, antara lain:

a. Kegiatan Awal

Kegiatan awal yang dilakukan yakni melakukan sholat dhuha berjamaah bersama. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan unggulan disekolah. Setelah melakukan sholat berjamaah anak-anak diajak untuk berbaris diaula untuk melakukan kegiatan baris berbaris dan melatih motorik kasar. Dalam kegiatan tersebut anak diajak untuk menyanyi sesuai tema dan melakukan gerak dan lagu sesuai arahan guru. Setelah melakukan baris berbaris dan melatih motorik kasar. Anak 1 persatu setor hafalan untuk tiket masuk kelas.

b. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan awal, peneliti memulai menjelaskan kegiatan hari ini. Pada kegiatan hari ini anak didik akan melakukan kegiatan mencetak dengan menggunakan media bahan alam. Dalam kegiatan ini, anak didik akan mencetak gambar Pakaian. Setelah kegiatan mencetak selesai anak didik diajak untuk maju satu persatu untuk menunjukkan hasil karya yang telah dibuatnya. Setelah penugasan pertama selesai, penugasan selanjutnya yaitu diberikan oleh guru kelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun penugasannya yaitu anak didik diajak untuk menghubungkan titik-titik huruf yang berurutan mulai huruf A dan kemudian diwarnai menggunakan sisa alat cetak sebelumnya.

c. Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir ini dilaksanakan setelah anak-anak beristirahat untuk makan dan juga bermain diluar kelas. Setelah memasuki kelas anak-anak mulai membacakan doa setelah makan dan minum. Setelahnya guru kelas mengajak anak kelompok bermain melakukan melakukan permainan sederhana yang mampu melatih konsentrasi, motorik dan juga kognitif anak. Permainannya bernama *"tebaklah aku".* Awalnya guru duduk melingkar diantara anak anak kemudian guru memberikan kisi-kisi pertanyaan sederhana yang nantinya akan ditebak dan dijawab oleh anak-anak. Setelah selesai memberikan kisi-kisi dan pertanyaan anak-anak akan mulai menjawab dengan cepat. Guru juga menyelipkan permainan motoriknya seperti, *"anak-anak…pegang tembok*" *"anak-anak pegang papan tulis"*, kemudian anak-anak berhamburan dan segera memegang tembok dan papan tulis dengan berlari.

Guru kelas memberikan permainan seperti ini dikelas kelompok bermain karena rata-rata anak kelompok bermain sangat menyukai permainan yang mengasah motoriknya,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sehingga terciptalah ide dari guru kelas untuk menyelipkan permainan motorik kasar dengan diselingi tebakan-tebakan yang mampu melatih kognitif anak. setelah melakukan kegiatan tesebut guru kelas kemudian melakukan evaluasi mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir. Sekitar pukul 10.00 guru memberikan instruksi kepada anak didik bahwa pelajaran hari ini sudah selesai dan anak-anak mulai membacakan do'a akan pulang yang terdiri dari lagu yang berjudul *"pulang sekolah"* dan membaca bacaan surah Al-Ashr. Guru juga mengajak anak-anak merapikan buku-buku dan juga mejanya. Dan yang terakhir ditutup dengan guru memberikan salam.

2. Tahap Siklus I

Tahap melaksanakan siklus I dilakukan pada hari selanjutnya yakni, hari Senin dan Kamis 25 dan 28 November 2019. Dalam pelaksanaan siklus I pertemuan pertama peneliti memberikan dua bentuk alat cetak, warna Primer dan kertas bergambar. Untuk pertemuan ke dua siklus I peneliti memberikan dua alat cetak, warna sekunder dan kertas bergambar. Ini dilakukan agar guru dapat mengetahui perbedaan yang terjadi dari setiap siklus yang ada. Berikut beberapa tahapan yang akan dilaksanakan pada siklus I, meliputi:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan yang akan dilakukan peneliti yaitu tahap sebelum dilaksanakan penelitian. Langkah-langkah yang akan dilakukan pada tahap ini oleh peneliti antara lain yaitu:

1. Peneliti melakukan wawancara terlebih dahulu kepada guru kelas yang akan membantu dalam proses penelitian. Peneliti berdiskusi untuk menentukan tema, sub tema dan materi kegiatan yang akan dilakukan pada hari tersebut.
2. Peneliti dan guru kelas berdiskusi untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) karena penelitian yang dilakukan oleh peneliti yatu penelitian tindakan kelas berkolaborasi maka untuk menyusun RPPH harus dispakati oleh kedua pihak. Dalam menyusun RPPH yang telah dispakati yaitu terdapat 2 kegiatan dalam 1 hari dan disalah satu kegiatan tersebut diberikan kepada peneliti untuk sebuah tindakan. Media yang akan digunakan pada kegiatan mencetak tersebut telah disepakati peneliti yang akan menyiapkan seluruhnya.
3. Guru menyiapkan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Instrumen yang akan digunakan pada penelitian kali ini yaitu lembar observasi. Tugas dari peneliti yaitu membuat dan meyiapkan lembar observasi yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berhubungan dengan kegiatan kreativitas mencetak anak kelompok bermain.

4. Menyiapkan peralatan cetak yang akan digunakan dalam penelitian. Peralatan yang digunakan dalam kegiatan mencetak antara lain yaitu wortel berbentuk, kentang berbentuk bintang, pelepah pohon pisang dan batang daun pohon pepaya. Tempat warna palet. Pewarna finger paint.
5. Guru menyiapkan lembar kerja sisa yang akan digunakan untuk penelitian. Untuk siklus I ini peneliti menggunakan lembar kerja bergambar. Peneliti menggunakan gambar untuk tahap awal mencetak.
6. Guru meminta bantuan terhadap guru kelas sebagai partner peneliti untuk mendokumentasikan kegiatan mencetak dan memberi masukan atau kritik pada siklus I sehingga ketika melaksanakan siklus II peneliti lebih sempurna untuk menjalankan penelitian.

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Pertemuan Pertama

Pada saat melakukan penelitian tahap siklus I peneliti akan bekerja sama dengan guru kelas yang bernama bunda zahro. Sedangkan untuk guru pendamping akan membantu dalam proses dokumentasi kegiatan mulai dari awal hingga akhir proses pembelajaran. Berikut merupakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

deskripsi proses belajar mengajar yang akan dilakukan di siklus I.

Sebelum anak didik masuk kedalam kelas masing-masing, anak didik melakukan kegiatan sholat dhuha secara berjamaah. Setelah melakukan sholat berjamaah anak-anak diajak untuk berbaris diaula untuk melakukan kegiatan baris berbaris dan melatih motorik kasar. Dalam kegiatan tersebut anak diajak untuk menyanyi sesuai tema dan melakukan gerak dan lagu sesuai arahan guru. Setelah melakukan baris berbaris dan melatih motorik kasar. Anak 1 persatu setor hafalan untuk tiket masuk kelas.

Pada pertemuan pertama dilaksanakan hari senin tanggal 25 November 2019 dengan mengambil tema Lingkungan. Saat melakukan kegiatan inti, guru menjelaskan secara singkat tentang kegiatan mencetak dengan menggunakan bahan alam dan aturan kegiatan mencetak. Setelah dijelaskan, barulah peneliti akan mempraktikan cara mencetak menggunakan bahan alam dengan benar. Ketika peneliti ataupun anak didik ini melakukan kegiatan mencetak. Anak didik dapat mengkreasikan warna sekunder atau mencetak dengan berbagai bentuk yang disediakan. Karena tujuan dari kegiatan mencetak yakni mengajarkan anak didik untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mampu dalam mengembangkan pola pemikiran dan imajinasi.

Di siklus I peneliti melakukan kegiatan mecetak dengan menggunakan bahan alam bertema lingkungan dengan menggunakan warna sekunder dan dua bentuk alat cetak. Di tengah peneliti menyampaikan kegiatan mecetak, guru kelas memberikan stimulus agar kelompok bermain mampu mengkolaborasikan beberapa bentuk dan warna. Sehingga mempermudah peneliti untuk menilai hasil karya mereka.

Peneliti mengatakan apabila melakukan kegiatan mencetak bukan dari rapi tidaknya yang akan di nilai, akan tetapi seberapa kreatifnya anak tersebut dalam menyelesaikan tugas yang berupa hasil karya. Kemandirian saat melakukan kegiatan dan kreatifnya dalam mengkolaborasikan beberapa cetakan dan warna. Setelah selesai, peneliti memberikan reward kepada anak didik berupa stempel bergambar bintang ditangan masing-masing dan tepuk tangan dari seluruh anak didik yang hadir.

2. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua dilakukan pada hari kamis tanggal 28 November 2019 dengan Tema Lingkungan. Pada pertemuan kedua ini guru dan peneliti membagi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tugasnya kembali. Peneliti melakukan penelitian dengan pengaasan guru kelmpk bermain. Sedangkan untuk guru pendamping akan membantu dalam proses dokumentasi kegiatan mulai dari awal hingga akhir proses pembelajaran. Berikut merupakan deskripsi proses belajar mengajar yang akan dilakukan di siklus I pertemuan kedua.

Sebelum anak didik masuk kedalam kelas masing-masing, anak didik melakukan kegiatan sholat dhuha secara berjamaah. Setelah melakukan sholat berjamaah anak-anak diajak untuk berbaris diaula untuk melakukan kegiatan baris berbaris dan melatih motorik kasar. Dalam kegiatan tersebut anak diajak untuk menyanyi sesuai tema dan melakukan gerak dan lagu sesuai arahan guru. Setelah melakukan baris berbaris dan melatih motorik kasar. Anak 1 persatu setor hafalan untuk tiket masuk kelas.

Saat melakukan kegiatan inti Peneliti menjelaskan kembali tentang kegiatan mecetak yang akan dilakukan hari ini. Peneliti mempraktikan lagi cara mencetak dengan baik, kali ini peneliti menggunakan arna sekunder untuk pearnanya yang membedakan antara pertemuan 1 dengan pertemuan 2 di siklus I. Ketika peneliti ataupun anak didik ini melakukan kegiatan mencetak. Anak didik dapat mengkreasikan warna sekunder atau mencetak dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbagai bentuk yang disediakan. Karena tujuan dari kegiatan mencetak yakni mengajarkan anak didik untuk mampu dalam mengembangkan pola pemikiran dan imajinasi.

Di siklus I pertemuan kedua peneliti melakukan kegiatan mecetak dengan menggunakan bahan alam bertema lingkungan dengan menggunakan warna sekunder dan dua bentuk alat cetak. Di tengah peneliti menyampaikan kegiatan mecetak, guru kelas memberikan stimulus agar kelompok bermain mampu mengkolaborasikan beberapa bentuk dan warna. Sehingga mempermudah peneliti untuk menilai hasil karya mereka.

Setelah selesai, peneliti memberikan reward kepada anak didik berupa stempel bergambar bintang ditangan masing-masing dan tepuk tangan dari seluruh anak didik yang hadir.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan pada siklus I sebanyak 1 kali. Awalnya anak didik memperhatikan guru cara mencetak dengan benar. Setelah mengamati guru, anak diminta untuk mencetak sesuai petunjuk guru. Pada saat mencetak ananda yang bernama Rafa tidak mau melakukan kegiatan mencetak karena alat cetak dia patah. Ketika mengetahui masalah itu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneliti segera mengganti dengan yang baru, akan tetapi ananda fikri tetap tidak mau. Sedangkan ananda ula hanya mencetak setengah gambar, ketika ditanya ananda mengeluh capek. Setelah seluruh anak menyelesaikan pekerjaannya, peneliti memberikan reward dan juga stempel berbintang ditangannya agar anak akan menjadi lebih termotivasi lagi dan berhasil ketika melakukan kegiatan mencetak disiklus ke II.

Untuk pengamatan peneliti memiliki kertas yang berupa lembar penilaian yang berguna untuk menilai seluruh anak didik ketika selesai melakukan kegiatan mencetak. Penilaian ini nantinya akan dilampirkan secara keseluruhan, sehingga peneliti akan mengetahui perbandingannya. Dilihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh ananda fikri dan ula yang masih kurang antusias dalam kegiatan mecetak. Saat melakukan kegiatan mencetak ananda ula masih sering mengeluh capek. Untuk ananda dan yang lainnya sudah cukup baik untuk melakukan kegiatan mencetak tersebut.

Untuk hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti sudah sesuai dengan RPPH yang telah dibuat oleh peneliti dengan bantuan gutu kelas. Diakhir pelajaran peneliti juga melakukan kegiatan evaluasi yang berguna untuk mengetahui seberapa meningkatnya kegiatan mencetak anak kelompok bermain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Refleksi

Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan apabila dalam kegiatan mecetak dengan bahan alam untuk meningkatkan kreativitas anak dikelompok bermain PAUD Subulus Salam belum sesuai dengan apa yang ditargetkan oleh peneliti, karena peneliti mengharapkan 45%, disiklus I anak mampu dalam melakukan kegiatan mencetak tersebut. Sehingga peneliti mengambil langkah-langkah yakni melakukan siklus II dan berharap apabila disiklus II dapat meningkatkan kreativitas anak. Ada beberapa faktor yang menjadi masalah yang dialami ketika anak melakukan kegiatan mencetak disiklus I, antara lain:

a. Anak yang akan mencetak berebut warna dan alat cetak sehingga membuat anak tersebut tidak ingin melanjutkan kegiatan mencetaknya.
b. Ketika sedang melakukan kegiatan mencetak disiklus I, peneliti yang mempraktekkan kegiatan mencetak dengan menggunakan bahan alam dan tidak dihiraukan oleh anak didiknya sehingga anak didik ketika melakukan kegiatan mencetak cenderung hanya diam saja.
c. Ada beberapa anak yang ketika melakukan kegiatan mencetak kurang kreatif dalam mengaplikasikan warna

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan cenderung menirukan hasil karya teman yang ada di sebelahnya.

Proses pembelajaran di siklus I masih memiliki kekurangan yang banyak, sehingga peneliti harus memperbaikinya di siklus yang ke II. Peneliti berharap apabila di siklus yang ke II harus sesuai dengan target yaitu 75% mengalami peningkatan kreativitas anak kelompok bermain PAUD Subulus Salam. Berikut adalah langkah-langkah perbaikan yang akan di laksanakan di kegiatan siklus II:

a. Kegiatan mencetak di siklus ke II ini peneliti membuat banyak bentuk alat cetak dan tempat untuk pewarna sesuai dengan jumlah anak didik yang ada dikelas.
b. Peneliti memberi kebebasan kepada anak didik untuk melakukan kegiatan mencetak dengan menggunakan bahan alam sesuai keinginan, ini di lakukan agar anak menjadi jauh lebih kreatif dalam menghasilkan karya.
c. Kreatif anak harus ditingkatkan dengan cara guru memberikan motivasi dan penguatan sebelum anak memulai kegiatan mencetak.

3. Tahap siklus II

Pada tahap siklus II ini di laksanakan pada hari selasa tanggal 02 Desember 2019. Di siklus II ini peneliti menggunakan 4 bentuk alat cetak, pewarna sekunder dan kertas HVS kosong. Ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang membedakan antara Siklus I pertemuan satu dan dua dengan Siklus II. Berikut langkah-langkah yang akan dilaksanakan pada Siklus tahap II:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti melakukan koordinasi dengan guru kelas kelompok bermain mengenai persiapan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran mecetak menggunakan bahan alam, antara lain sebagai berikut:

1. Peneliti berdiskusi untuk menentukan tema, sub tema dan materi kegiatan yang akan dilakukan pada hari tersebut.
2. Peneliti dan guru kelas berdiskusi untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) karena penelitian yang dilakukan oleh peneliti yatu penelitian tindakan kelas berkolaborasi maka untuk menyusun RPPH harus dispakati oleh kedua pihak. Dalam menyusun RPPH yang telah dispakati yaitu terdapat 2 kegiatan dalam 1 hari dan disalah satu kegiatan tersebut diberikan kepada peneliti untuk sebuat tindakan. Media yang akan digunakan pada kegiatan mencetak tersebut telah disepakati peneliti yang akan menyiapkan seluruhnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Guru menyiapkan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Instrumen yang akan digunakan pada penelitian kali ini yaitu lembar observasi. Tugas dari peneliti yaitu membuat dan meyiapkan lembar observasi yang berhubungan dengan kegiatan kreativitas mencetak anak kelompok bermain.
4. Menyiapkan peralatan cetak yang akan digunakan dalam penelitian. Peralatan yang digunakan dalam kegiatan mencetak antara lain yaitu wortel berbentuk, kentang berbentuk bintang, pelepah pohon pisang dan batang daun pohon pepaya. Tempat warna palet. Pewarna finger paint Merah, Kuning dan Biru.
5. Guru menyiapkan lembar kerja sisa yang akan digunakan untuk penelitian. Untuk siklus I ini peneliti menggunakan lembar kerja.
6. Guru meminta bantuan terhadap guru kelas sebagai partner peneliti untuk mendokumentasikan kegiatan mencetak dan memberi masukan atau kritik pada siklus I sehingga ketika melaksanakan siklus II peneliti lebih sempurna untuk menjalankan penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pelaksanaan tindakan

Pada saat melakukan penelitian tahap siklus II peneliti akan bekerja sama dengan guru kelas pertama yang bernama bunda zahro. Sedangkan untuk guru kelas yang kedua yang bernama bunda hasna akan membantu dalam proses mendokumentasikan kegiatan mulai dari awal hingga akhir proses pembelajaran. Berikut merupakan deskripsi proses belajar megajar yang akan dilakukan disiklus II.

Sebelum anak didik masuk ke dalam kelas, anak didik akan diajak sholat dhuha secara berjamaah dan dilanjutkan dengan baris-berbaris di aula secara bersama-sama dengan seluruh dean guru PAUD. Dikegiatan ini anak akan diajak untuk melakukan baris-berbaris dan menghafalkan asmaul husna dengan gerak dan lagu yang akan dipandu oleh salah satu guru. Sesampainya didalam kelas anak didik melakukan do'a harian yang dipimpin oleh guru kelas.

Pada pertemuan pertama dilakukan pada hari Selasa Tanggal 02 Desember 2019 dengan mengambil tema mereview dari tema diri sendiri sampai lingkungan. Siklus II peneliti akan melakukan berbagai tahap yang hampir sama dengan siklus I, hanya saja

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disiklus yang kedua ini peneliti akan melakukan perbandingan dengan cara memberikan anak berbagai bentuk cetakan dan beberapa warna primer dan warna sekunder. Serta peneliti akan memberi anak didik kertas kosong tanpa gambar. Dari hal tersebut peneliti akan megambil peningkatan kreativitas anak didik apakah semakin menurun atau meningkat.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan ketika proses belajar mengajar berlangsung, terutama saat anak melakukan kegiatan mencetak menggunakan bahan alam didalam kelas yang sesuai dengan RPPH yang telah dibuat oleh peneliti yang dibantu guru kelas. Kegiatannya mulai dari anak memilih bentuk yang disukainya dan memilih warna yang disukainya sampai anak selesai mecetak dengan menggunakan bahan alam. Anak-anak kelompok bermain lebih tertarik pada saat melakukan kegiatan mencetak menggunakan macam-macam alat cetak. Sebab apabila anak sudah bosan dengan satu alat cetak, dia bisa mengganti alat cetak degan berbagai macam bentuk dan akhirnya anak mendapatkan hasil karya yang sangat baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Secara keseluruhan dari siklus I ke siklus II anak-anak sudah mengalami peningkatan yang sangat bagus. Anak-anak di siklus II cenderung inisiatif, kreativ & percaya diri. Hal tersebut dapat dilihat ketika anak-anak berlmba untuk menghasilkan kreativitas yang bagus. Keaktifannya dalam mengembangkan imajinasi sudah menunjukkan peningkatan yang optimal, terbukti saat seluruh anak dapat menghasilkan kreativitasnya secara rapi. Tidak hanya itu, ketika anak mengkolaborasikan bentuk alat cetak, anak tersebut juga mampu menggradasi warna & mencampur warna primer menjadi warna sekunder.

Selain itu, dengan memberikan perbaikan kebebasan anak dalam mencetak sangat mempermudah anak dalam mengembangkan kreativitasnya. Selain itu ada sekitar 3 anak yang masih belum mampu dalam kegiatan mencetak, sehingga saat mencetak anak tersebut harus diberikan stimulus lagi oleh peneliti maupun guru.

d. Refleksi

Pada siklus ke II merupakan tahap yang melakukan perbaikan dari siklus I. Dikegiatan ini hampir sama dengan kegiatan disiklus awal. Hanya saja

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disiklus II ini peneliti mengajak anak didik untuk mengecap dengan menggunakan bahan alam dengan banyak bentuk dan banyak warna. Peneliti berharap bila dengan banyaknya bentuk dan warna ini dapat mempengaruhi imajinasi anak, sehingga dari kegiatan mencetak ini anak mampu mengembangkan imajinasinya.

Disiklus yang ke II ini anak didik juga cenderung diam duduk ditempatnya dan melihat peneliti yang sedang menjelaskan. Sehingga hal tersebut mempermudah anak dalam mengaplikasikan alat cetak. Setelah melakukan kegiatan mencetak menggunakan bahan alam guru maupun peneliti memberikan reward berupa stempel berbintang ditangannya dan tepuk tangan bersama.

C. Pembahasan

Kreativitas mencetak yang dialami oleh anak kelompok bermain di siklus I dapat diketahui berdasarkan tabel penilaian kreativitas mencetak anak yang ada dibawah ini. Adapun data penilaian tersebut antara lain:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.1
Penilaian Mencetak (Siklus I)

No.	Nama Anak	Nilai setiap Indikator				Jumlah Nilai	Keterangan
		A	B	C	D		
1.	Aira	1	1	3	2	43,75	MB
2.	Andin	4	3	3	3	81,25	BSB
3.	Aqilah	3	2	1	3	56,25	BSH
4.	Arsya	1	1	2	2	37,5	MB
5.	Athar	1	1	1	1	25	BB
6.	Atika	2	2	3	2	56,25	BSH
7.	Bayu	1	1	1	1	25	BB
8.	Elyn	2	3	1	1	43,75	MB
9.	Hasna	1	1	1	1	25	BB
10.	Kya	1	1	2	3	43,75	MB
11.	Rafa	1	1	1	1	25	BB
12.	Syifa	1	2	2	1	37,5	MB
13.	Ula	1	1	1	1	25	BB
Jumlah Nilai		525					
Nilai Rata-rata		40.38					
Jumlah Anak yang tuntas		3					
Peningkatan Kreativitas Anak		23,07%					

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.2
Penilaian Kreativitas (Siklus I)

No.	Nama Anak	Nilai setiap Indikator				Jumlah Nilai	Keterangan
		A	B	C	D		
1.	Aira	1	1	1	1	25	BB
2.	Andin	3	3	2	3	68,75	BSH
3.	Aqilah	1	2	3	4	62,5	BSH
4.	Arsya	1	1	2	1	31,25	MB
5.	Athar	1	1	1	1	25	BB
6.	Atika	2	2	3	2	56,25	BSH
7.	Bayu	1	1	1	1	25	BB
8.	Elyn	2	3	1	1	43,75	MB
9.	Hasna	1	1	1	1	25	BB
10.	Kya	1	1	2	3	43,75	MB
11.	Rafa	1	1	1	1	25	BB
12.	Syifa	1	1	2	1	31,25	MB
13.	Ula	1	1	1	1	25	BB
Jumlah Nilai		487,5					
Nilai Rata-rata		35.1					
Jumlah Anak yang tuntas		3					
Peningkatan Kreativitas Anak		23,07%					

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Data siklus I yang terlampir di atas diperoleh bahwasannya pada siklus ini masih ada beberapa anak yang kurang dalam kegiatan mencetak yang digunakan. Sehingga jumlah ketuntasan yang terjadi di siklus I hanya sebanyak 3 anak dari jumlah keseluruhan 13. Sehingga dapat dikatakan bila kegiatan mencetak belum maksimal. Untuk itu peneliti menambah beberapa pewarna dan lembar kosong.

Untuk mengetahui jumlah nilai rata-rata peningkatan kreativitas mencetak yang didapat oleh anak di kelompok bermain dapat dirumuskan dengan cara berikut, antara lain:

1. Mencetak

$$x = \frac{\sum \mathrm{x}}{\mathrm{N}}$$

$$= \frac{525}{13}$$

$$= 40{,}38$$

2. Kreativitas

$$x = \frac{\sum \mathrm{x}}{\mathrm{N}}$$

$$= \frac{487.5}{13}$$

$$= 35{,}1$$

Perhitungan yang terakhir yakni untuk mengetahui jumlah persentase peningkatan kreativitas mencetak anak kelompok bermain dapat diketahui dari rumus berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Mencetak

$$Nilai\ Persentase = \frac{\sum anak\ tuntas\ dalam\ belajar}{\Sigma \text{ jumlah anak}} \text{X } 100\%$$

$$= \frac{3}{13} \text{X } 100\%$$

$$= 23{,}07\%$$

2. Kreativitas

$$Nilai\ Persentase = \frac{\sum anak\ tuntas\ dalam\ belajar}{\Sigma \text{ jumlah anak}} \text{X } 100\%$$

$$= \frac{3}{13} \text{X } 100\%$$

$$= 23{,}07\%$$

Data diatas merupakan data yang sudah benar ketika proses kegiatan di siklus I. Data tersebut menunjukkan anak yang masih belum berkembang (BB) terdapat sekitar 4 anak, sedangkan ada 6 anak yang mengalami mulai berkembang (MB), 2 anak yang berkembang sesuai dengan harapan (BSH), dan 1 anak yang berkembang sangat baik (BSB).

Di siklus yang ke II ini peneliti melakukan perbaikan yang di inginkan di siklus I, sebab saat penerapan di siklus I anak masih belum mampu melakukan kegiatan mecetak karna masih belum terbiasa. Untuk itu peneliti merencanakan di siklus yang ke II menambah pewarna dan bentuk cetakan serta lembaran kosong. Terbukti pada saat penerapannya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak didik sangat terbantu, sehingga di siklus yang ke II ini kegiatan mecetak mengalami peningkatan dari segi kreativitas anak ketika tampil. Siklus II ini juga anak didik lebih mudah dalam pengkondisian kelas dibandingkan dengan siklus I. Berikut merupakan peningkatan yang di peroleh oleh anak kelompok bermain di siklus II:

Tabel 4.3

Penilaian Mencetak (Siklus II)

No.	**Nama Anak**	**Nilai setiap Indikator**				**Jumlah Nilai**	**Keterangan**
		A	**B**	**C**	**D**		
1.	Aira	3	4	4	3	87,5	BSB
2.	Andin	4	4	4	4	100	BSB
3.	Aqilah	4	4	3	4	93,75	BSB
4.	Arsya	3	3	3	3	75	BSH
5.	Athar	2	3	2	4	68,75	BSH
6.	Atika	4	3	3	4	87,5	BSB
7.	Bayu	2	2	3	4	68,75	BSH
8.	Elyn	4	4	4	3	93,75	BSB
9.	Hasna	2	2	2	2	50	MB
10.	Kya	3	3	3	4	81,25	BSB
11.	Rafa	3	4	3	2	75	BSH
12.	Syifa	2	3	2	4	68,75	BSH
13.	Ula	2	2	2	2	50	MB
Jumlah Nilai		1000					

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Nilai Rata-rata	76,92
Jumlah Anak yang tuntas	11
Peningkatan Kepercayaan Diri Anak	84,62%

Tabel 4.4

Penilaian Kreativitas (Siklus II)

No.	Nama Anak	Nilai setiap Indikator				Jumlah Nilai	Keterangan
		A	B	C	D		
1.	Aira	3	3	3	4	81,25	BSB
2.	Andin	4	4	3	3	87,5	BSB
3.	Aqilah	3	3	3	4	81,25	BSB
4.	Arsya	2	2	3	2	56,25	BSH
5.	Athar	2	3	2	2	56,25	BSH
6.	Atika	4	3	3	4	87,5	BSB
7.	Bayu	2	2	3	3	62,5	BSH
8.	Elyn	3	3	3	2	68,75	BSH
9.	Hasna	2	2	3	2	56,25	BSH
10.	Kya	2	3	4	4	81,25	BSB
11.	Rafa	2	2	2	2	50	MB
12.	Syifa	2	3	2	4	68,75	BSH
13.	Ula	2	2	2	2	50	MB
Jumlah Nilai		900					

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Nilai Rata-rata	69,23
Jumlah Anak yang tuntas	11
Peningkatan Kepercayaan Diri Anak	84,62%

Dari data di siklus II yang terdapat di atas dapat kita lihat bahwasannya kegiatan mencetak sangat cocok digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak. Data diatas juga merupakan data yang diperoleh ketika siklus II yang dilakukan selama 1 hari yakni hari jumat. Data ini merupakan data yang melampirkan hasil penilaian seluruh anak di kelompok bermain. Sedangkan untuk mengetahui jumlah nilai rata-rata yang diperoleh di kelompok bermain ini, dapat dirumuskan dengan cara berikut:

1. Mencetak

$$x = \frac{\sum \mathrm{x}}{\mathrm{N}}$$

$$= \frac{1000}{13}$$

$$= 76{,}92$$

2. Kreativitas

$$x = \frac{\sum \mathrm{x}}{\mathrm{N}}$$

$$= \frac{900}{13}$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

= 69,23

Perhitungan yang terakhir yakni untuk mengetahui jumlah persentase peningkatan kreativitas anak kelompok bermain melalui kegiatan mencetak menggunakan bahan alam dapat diketahui dari rumus berikut:

1. Mencetak

$$\text{Nilai } Persentase = \frac{\sum anak\ tuntas\ dalam\ belajar}{\Sigma \text{ jumlah anak}} \text{X } 100\%$$

$$= \frac{11}{13} \text{ X } 100\%$$

= 84,62% (Berkembang Sesuai Harapan)

2. Kreativitas

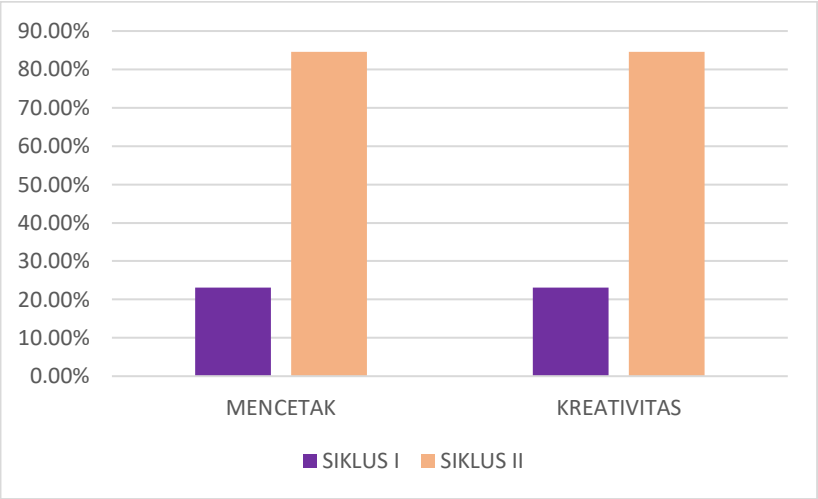
$$\text{Nilai } Persentase = \frac{\sum anak\ tuntas\ dalam\ belajar}{\Sigma \text{ jumlah anak}} \text{X } 100\%$$

$$= \frac{11}{13} \text{ X } 100\%$$

= 84,62% (Berkembang Sesuai Harapan)

Di siklus ke II yang mengalami jumlah ketuntasan yakni ada 11 orang. Hasil keseluruhan persentase kelompok bermain mengenai peningkatan kreativitas mencetak anak menghasilkan 84,62 %.Artinya peneliti berhasil sesuai dengan target yang di inginkan yakni 75% dari jumlah keseluruhan anak kelompok bermain. Berikut merupakan grafik yang menunjukkan peningkatan yang terjadi dari seluruh tahapan:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Grafik 4.1

Peningkatan Kreativitas mencetak anak dari Siklus I dan Siklus II

Diagram tersebut menjelaskan tentang penelitian yang dilakukan oleh anak kelompok bermain dari siklus I yang mengalami peningkatan sebesar 23,07% menjadi 84,62% di siklus ke II. Jumlah untuk ketuntasan siklus I sebanyak 3 anak dan untuk siklus II sebanyak 11 anak.Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil penelitian yang dilakukan di kelompok bermain menggunakan kegiatan mencetak untuk meningkatkan kreativitas anak. Peningkatan kreativitas mencetak anak dapat di ketahui melalui indikator yang dibuat oleh peneliti untuk menilai. Indikator penilaian tersebut yakni mengaplikasikan alat cetak, memilih dan mengkombinasikan macam-macam warna dan alat cetak,membuat pola cetakan dan menjelaskan hasil karya yang telah dibuat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan analisis data yang telah peneliti lakukan di PAUD Subulus Salam Sarirogo Sidoarjo maka dapat disimpulkan sebagai berikut, antara lain:

1) Penerapan kegiatan mencetak dikelompok bermain PAUD Subulus Salam Sarirogo Sidoarjo sudah dilakukan sangat baik. Terbukti dari hasil observasi yang telah dilakukan pada anak. hasil perolehan nilai aktivitas anak pada silkus I mendapatkan nilai 40,38 (Mulai Berkembang) dan perolehan hasil aktivitas anak pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai sebesar 76,92 (Berkembang Sangat Baik)
2) Kegiatan mencetak untuk melatih kreativitas anak dapat meningkatkan kreativitas anak di kelompok berrmain PAUD Subulus salam. Hal ini dibuktikan dengan presentase ketuntasan belajar anak dan nilai rata-rata kelas yang mengalami peningkatan. Presentase ketuntasan belajar pada siklus I diperoleh sebesar 23,07% (Belum Berkembang) dan pada siklus II mengalaimi peningkatan dengan nilai sebesar 84,62% (Berkembang Sangat Baik). Perolehan nilai rata-rata kelas pada siklus I diperoleh.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran

Penelitian yang dilakukan di PAUD Subulus Salam Sarirogo Sidoarjo mengenai kegiatan mencetak untuk meningkatkan kreativitas anak masih terlihat ada beberapa anak yang belum muncul kreativitasnya. Terbukti dari tahapan pra siklus yang dilakukan peneliti mengamati karakteristik anak dikelompok bermain. Anak kelompok bermain pada saat didalam kelas sangatlah aktif dan cenderung belum bisa diam ketika guru kelas sedang menjelaskan mengenai penugasan yang diberikan.

Berdasarkan proses penelitian dari hasil meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan mencetak dikelompok bermain PAUD Subulus Salam Sarirogo Sidoarjo, maka dapat diketahui bahasannya:

1) Penerapan kegiatan mencetak ini dilakukan dengan cara yang lebih beragam lagi, sehingga anak akan lebih bersemangat ketika melakukan kegiatan mencetak tersebut.
2) Kreativitas yang dialami oleh anak kelompok bermain PAUD Subulus Salam Sarirogo ini terbilang berhasil. Dari siklus I sampai dengan siklus II. Sehingga peneliti berharap tidak hanya kreativitas saja yang akan ditingkatkan, melainkan peningkatan lainnya. Seperti peningkatan kognitif, bahasa, sosial dan juga moral pada tingkat anak usia dini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Acep Yoni, Herry Purwanto, & Sri Kunthi Ambarwati. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. (Yogyakarta: Familia).

Burhan Bungin. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Jakarta: Rajagrafindo Persada).

Dedi Dwitagama & Wijaya Kusumah. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Indek).

Einon, Dorothy. 2005. *Permainan Cerdas untuk Anak Usia 2-6 Tahun*. Jakarta: Erlangga.

Elizar & Rusdinal. 2005. *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Ernawulan Syaodih. 2005. *Bimbingan di Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi).

Euis Kurniati & Yeni Rachmawati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group).

Evan Sukardi S. & Hajar Pamadhi. 2008. *Seni Keterampilan Anak*. (Jakarta: Universitas Terbuka).

Abu Ahmadi & Munawar Sholeh. 2005. *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta: Rineka Cipta).

Hajar Pamadhi. 2007. *Bahan Pelatihan Sertifikasi Guru Taman Kanak-kanak: Estetika Untuk Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta).

Hurlock, E. B. 1978. *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Penerbit Erlangga).

Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. *Kurikulum Taman Kanak-kanak: Pedoman Pengembangan Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar).

Lerin, Christine. 2009. *105 Permainan untuk Meningkatkan Kecerdasan dan Kreativitas Buah Hati*. (Jakarta: Transmedia).

Margono, S. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta).

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

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Moleong, Lexy J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Remaja Rosdakarya).

M. Ramli. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi).

Nursisto. 2000. *Kiat Menggali Kreativitas.* (Yogyakarta: Mitra Gama Widya).

Paul Suparno. 2007. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. (Yogyakarta: Kanisius).

Sa'dun Akbar. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas: Filosofi, Metodologi, Implementas*i. (Yogyakarta: Cipta Media).

Samsunuwiyati Mar'at. 2007. *Psikologi Perkembangan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya).

Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Hikayat Publishing).

Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan.* (Bandung: Alfabeta).

Suharsimi Arikunto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Guru, Kepala Sekolah, dan Pengawas*. (Yogyakarta: Aditya Media).

Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi).

Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi).

Sofia Hartati. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, (Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi).

Tri Wahyulis Setyowati. 2012. *Peningkatan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Mencetak pada Kelompok B di TK Nangkod Kejobong, Purbalingga*. (Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta)

Utami Munandar. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta).

Wina Sanjaya. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Kencana Media Group).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id