

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA
AMPAS KELAPA DI RA AL-HIDAYAH KABUPATEN LANGKAT**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh:

ERLIS ERNITA
NPM. 1701240027 P

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

NAMA MAHASISWA : Erlis Ernita
NPM : 1701240027P
PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
HARI, TANGGAL : Sabtu, 16 Maret 2019
WAKTU : 08.00 s.d selesai

TIM PENGUJI
PENGUJI I : Akrim, S.PdI, MPd
PENGUJI II : Zailani, S.PdI, MA

PANITIA PENGUJI

Ketua

Dr. Muhammad Qorib, MA

Sekretaris

Zailani, S.PdI, MA



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp (061) 6624-567 Medan 20238 Fax. (061) 6622400
Website: <http://www.umsu.ac.id> E-Mail : rector@umsu.ac.id
Bankir: Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh:

Nama Mahasiswa/i : ERLIS ERNITA
NPM : 1701240027 P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI MEDIA AMPAS KELAPA DI RA AL-HIDAYAH
KABUPATEN LANGKAT

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, Maret 2019

Pembimbing Skripsi

Mawaddah Nasution, M. Psi.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Diketahui/Disetujui

Oleh

Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA.

Ketua Program Studi

Widya Masitah, M. Psi.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp (061) 6624-567 Medan 20238 Fax. (061) 6622400
Website: <http://www.umsu.ac.id> E-Mail : rector@umsu.ac.id
Bankir: Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Universitas/PTS : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenjang : Strata- 1 (S-1)

Ketua Jurusan : Widya Masitah, M. Psi.
Dosen Pembimbing : Mawaddah Nasution, M. Psi.

Nama Mahasiswa : ERLIS ERNITA
NPM : 1701240027 P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA AMPAS KELAPA DI RA AL-HIDAYAH KABUPATEN LANGKAT

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
9/3-2019	- Buat nama registrasi sesuai per silabus		Revisi
12/3-2019	ACC skripsi		Revisi

Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA.

Ketua Jurusan

Widya Masitah, M. Psi.

Medan, Maret 2019

Pembimbing

Mawaddah Nasution, M. Psi.

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA
AMPAS KELAPA DI RA AL-HIDAYAH KABUPATEN LANGKAT**

SKRIPSI

Oleh:



ERLIS ERNITA
NPM. 1701240027 P

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing



Mawaddah Nasution, M. Psi.

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi oleh:

NAMA MAHASISWA : ERLIS ERNITA
NPM : 1701240027 P
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI MEDIA AMPAS KELAPA DI RA
AL-HIDAYAH KABUPATEN LANGKAT

Medan, Maret 2019

Pembimbing



Mawaddah Nasution, M. Psi.

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi oleh:

NAMA MAHASISWA : ERLIS ERNITA
NPM : 1701240027 P
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI MEDIA AMPAS KELAPA DI RA
AL-HIDAYAH KABUPATEN LANGKAT

Medan, Maret 2019

Pembimbing



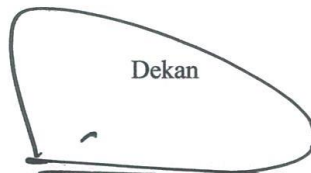
Mawaddah Nasution, M. Psi.

Disetujui Oleh:
Ketua Program Studi



Widya Masitah, M.Psi

Dekan



Dr. Muhammad Qorib, MA

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

NAMA : ERLIS ERNITA
JENJANG PENDIDIKAN : S-1
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
NPM : 1701240027 P

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan Judul “**Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Ampas Kelapa Di RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat**” merupakan karya asli saya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Langkat, 28 Februari 2019

Yang Menyatakan,



ERLIS ERNITA
NPM. 1701240027 P

Medan, Maret 2019

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) eksemplar
Hal : Skripsi a.n. Erlis Ernita
Kepada Yth : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU
Di-
Medan

Assalamu`alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswi a.n. Erlis Ernita yang berjudul: **Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Ampas Kelapa Di RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapat Gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU.

Demikian kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu`alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Mawaddah Nasution, M. Psi.

ABSTRAK

ERLIS ERLINA. NPM. 1701240027 P. UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA AMPAS KELAPA DI RA AL-HIDAYAH KABUPATEN LANGKAT

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Latar belakang penelitian ini berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru di RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat bahwa kreativitas anak masih sangat rendah. Rumusan permasalahan penelitian ini adalah “Apakah melalui penggunaan ampas kelapa dapat meningkatkan kreativitas anak pada anak RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui media ampas kelapa di RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas anak RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat dapat ditingkatkan melalui penggunaan media ampas kelapa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari tahap pra tindakan dan setelah dilakukan tindakan kelas. Hasil observasi pada tahap pra tindakan menunjukkan bahwa sedikit sekali anak yang berkriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Hasil analisis pada pra siklus persentase secara keseluruhan hanya mencapai 36,2%. Setelah adanya tindakan siklus I persentase kreativitas anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik secara keseluruhan meningkat menjadi 68,1%, selanjutnya pada siklus II terjadi peningkatan secara keseluruhan dengan persentase peningkatan rata-rata mencapai 70,8%, selanjutnya pada siklus III terjadi peningkatan secara keseluruhan sehingga hasil rata-rata pada siklus III adalah 83,4% yang menjadi isyarat bahwa penelitian ini telah berhasil dengan standart minimal keberhasilan secara keseluruhan adalah 80%.

Kata kunci: Kreativitas, Ampas Kelapa,

ABSTRACT

ERLIS ERLINA. NPM. 1701240027 P. EFFORTS TO IMPROVE CHILDREN'S CREATIVITY THROUGH COCONUT PULP IN RA AL-HIDAYAH DISTRICT LANGKAT

This research is a classroom action research. The background of this research based on the experience of the researcher as a teacher in RA's Al-Hidayah District Langkat that the creativity of the child very low. The formulation of the problem this research is "Whether through media use coconut pulp can enhance the creativity of children in the on the child of RA's Al-Hidayah District Langkat. The purpose of this study is to improve the children creativity drawing smoke through the Medium of the herbs in RA's Al-Hidayah. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that the creativity of the child of RA's Al-Hidayah District can be improved through the use of media to grow plants. The increase can be seen from the increase in the percentage of pre-action and after the action class. The results of the observation at the stage of pre-action shows that little children who berkriteria growing conformity of hope and growing very well. The results of the analysis on the pre-cycle percentage of the overall reach only 36,2%. After the action cycle I, the percentage of children's creativity with criteria developed according to expectations and develop very good overall increase to 68,1%, then in cycle II increased the overall percentage increase in the average reaches 70,8%, then in cycle III increased overall so that the average yield in cycle III was 83,4% which is a cue that this research has been managed with the standard minimum overall success is 80%.

Keywords: Creativity, Coconut Pulp.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah swt., atas izin dan karunia-Nya, kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan susah payah. Sholawat bertangkaikan salam kepada Nabi Muhammad saw., Nabi akhir zaman yang menjadi suri tauladan dan rahmat bagi semesta alam. Semoga syafaatnya kita dapatkan dihari kemudian kelak.

Adapun judul skripsi yang saya susun ini berjudul ” **Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Ampas Kelapa Di RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat**”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan strata satu pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan. Peneliti menyadari banyak kelemahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh sebab itu saran dan kritik yang dapat membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan dan kemampuan peneliti pada karya tulis lainnya dimasa mendatang.

Ungkapan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ungkapkan kepada Ayahanda tercinta **Sibun** dan Ibunda tercinta **Gini** yang telah bersusah payah membesarkan dan mendidik peneliti sehingga tumbuh dan bermanfaat bagi manusia yaitu sebagai pendidik. Semoga Allah swt., senantiasa memberikan ganjaran pahala yang berlipat ganda kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta. Selanjutnya ungkapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga peneliti haturkan untuk suami tercinta **Ryan Karta Wijaya** yang telah banyak membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat peneliti susun. Selanjutnya kepada anakku **Fathir Fabian Alvaro** tercinta yang turut membantu peneliti baik dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga maupun menyelesaikan skripsi ini, semoga semua anak-anakku dalam lindungan Allah swt., dan tercapai semua cita-cita, dan terutama berbakti pada kedua orangtua, taat kepada Allah swt., bahagia dunia dan akhirat.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang saya hormati :

1. Bapak **Dr. Agussani, MAP** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
2. Bapak **Dr. Muhammad Qorib, MA**, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
3. Bapak **Zailani, S.Pd.I, MA**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
4. Bapak **Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
5. Ibu **Widya Masitah, M. Psi**, selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
6. Ibu **Mawaddah Nasution, M.Psi**. Selaku pembimbing yang banyak memberikan masukan dan kritikan kepada peneliti untuk kebaikan penulisan skripsi ini.
7. Staf Biro Bapak **Ibrahim Saufi** dan Ibu **Fatimah Sari, S.Pd.I** yang telah membantu peneliti dalam semua urusan akademik dan perkuliahan .
8. Bapak dan Ibu staf pengajar Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan Bapak **Akrim, S.Pd.I, M.Pd, Shobrun, S.Ag, Zailani, S.Pd.I, MA, Drs. Lisanuddin, M.Pd, Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA. Robie Fahreza, M.Pd.I, Drs. Al-Hilal Sirait, MA.** Selanjutnya **Ibu Widya Masitah, M. Psi, Ibu Mawaddah Nasution, M.Psi, Dra. Hj. Indra Mulya, MA, Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi, Rizka Harfiani, M.Psi, Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA, dan Dra. Hj. Halimatussa`diyah** yang telah memberikan ilmu bermanfaat.
9. Ketua Yayasan dan Kepala RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat, beserta staf yang telah memberikan izin dan memberikan data serta informasi dalam penulisan skripsi ini.

10. Bapak dan Ibu Staf perpustakaan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan yang telah memberikan peneliti kemudahan dalam mendapatkan bahan bacaan.
11. Rekan-rekan seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan menjadi kebaikan dan diridhoi Allah swt.

Peneliti menyadari sepenuhnya hasil penelitian ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan baik dari sistematika penulisan maupun dari pemilihan kata yang digunakan, untuk itu peneliti mengharapkan kritik yang membangun demi kesempurnaan penelitian yang lain di masa yang akan datang. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat baik bagi kita semua. Atas perhatian dari semua pihak peneliti mengucapkan terima kasih.

Langkat, 28 Februari 2019

Hormat Saya

ERLIS ERNITA
NPM. 1701240027 P

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Pemecahan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Hipotesis Tindakan.....	6
G. Manfaat Penelitian	6
BAB II: LANDASAN TEORETIS	8
A. Kreativitas	8
1. Pengertian Kreativitas.....	8
2. Proses dan Faktor Kreativitas	9
3. Karakteristik Anak Kreatif	11
B. Media	14
1. Pengertian Media	14
2. Kegunaan Media Pembelajaran.....	15
3. Kriteria Pemilihan Media.....	16
4. Karakteristik Bahan Daur Ulang.....	18
5. Ampas Kelapa Sebagai Media Pembelajaran	19
BAB III: METODE PENELITIAN.....	21
A. Setting Penelitian	21
1. Tempat Penelitian.....	21
2. Waktu Penelitian	21
3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	21
B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas.....	23
C. Subjek Penelitian	23
D. Sumber Data	24
1. Anak	24
2. Guru.....	25
3. Teman Sejawat.....	25
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	25
1. Teknik Pengumpulan Data.....	26

2. Alat Pengumpulan Data	26
F. Indikator Kinerja	28
G. Analisis Data.....	29
H. Prosedur Penelitian	29
1. Deskripsi Pra Siklus	30
2. Deskripsi Siklus I.....	30
a. Tahap Perencanaan.....	30
b. Tahap Pelaksanaan	30
c. Tahap Pengamatan	31
d. Tahap Refleksi	31
3. Deskripsi Siklus II.....	31
a. Tahap Perencanaan.....	31
b. Tahap Pelaksanaan	31
c. Tahap Pengamatan	31
d. Tahap Refleksi	32
4. Deskripsi Siklus III	32
a. Tahap Perencanaan.....	32
b. Tahap Pelaksanaan	32
c. Tahap Pengamatan	32
d. Tahap Refleksi	32
I. Personalia Penelitian	33
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pra Siklus	34
B. Deskripsi Siklus I.....	40
C. Deskripsi Siklus II.....	50
D. Deskripsi Siklus III.....	62
E. Pembahasan	74
BAB V: SIMPULAN DAN SARAN.....	76
A. Simpulan.....	76
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas	21
Tabel 02. Sumber Data Anak	24
Tabel 03. Sumber Data Guru	25
Tabel 04. Lembar Observasi	27
Tabel 05. Indikator Kinerja.....	28
Tabel 06. Tim Peneliti	33
Tabel 07. Hasil Observasi Pada Pra Siklus	35
Tabel 08. Kreativitas Anak Pada Pra Siklus.....	36
Tabel 09. Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Pra Siklus	38
Tabel 10. Hasil Observasi Pada Siklus I	46
Tabel 11. Kreativitas Anak Pada Siklus I.....	47
Tabel 12. Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus I.....	49
Tabel 13. Hasil Observasi Pada Siklus II.....	58
Tabel 14. Kreativitas Anak Pada Siklus II.....	59
Tabel 15. Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus II.....	61
Tabel 16. Hasil Observasi Pada Siklus III	70
Tabel 17. Kreativitas Anak Pada Siklus III	71
Tabel 18. Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus III	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Kerangka Pemecahan Masalah.....	6
Gambar 02. Model Penelitian Tindakan Kelas	23

DAFTAR GRAFIK

Grafik 01. Kreativitas Anak Pada Pra Siklus	37
Grafik 02. Kreativitas Anak Pada Siklus I.....	48
Grafik 03. Kreativitas Anak Pada Siklus II.....	60
Grafik 04. Kreativitas Anak Pada Siklus III	72
Grafik 05. Peningkatan Kreativitas Anak	75

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Pra Siklus .
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Pra Siklus
3. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Pra Siklus
4. Rancangan Siklus I.
5. Skenario Perbaikan Siklus I.
6. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I.
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Siklus I.
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I.
9. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus I.
10. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus I.
11. Lembar Refleksi Siklus I.
12. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus I
13. Rancangan Siklus II.
14. Skenario Perbaikan Siklus II.
15. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Siklus II.
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II.
18. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus II.
19. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus II.
20. Lembar Refleksi Siklus II.
21. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus II
22. Rancangan Siklus III.
23. Skenario Perbaikan Siklus III.
24. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus III.
25. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Siklus III.
26. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus III.
27. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus III.
28. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus III.
29. Lembar Refleksi Siklus III.
30. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus III

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini sangat diperlukan untuk memberikan rangsangan atau stimulus agar anak tumbuh dan berkembang optimal. Perkembangan anak pada usia dini sangat penting, karena tumbuh dan kembang anak akan mempengaruhi kehidupan anak dimasa mendatang, terutama Pendidikan Islam agar anak dapat memahami dirinya adalah seorang hamba, dan seorang hamba harus menyembah Allah swt.

Pendidikan anak usia dini sangat urgen untuk diberikan kepada anak, agar tumbuh dan kembang anak dapat berlangsung secara normal sesuai masa pertumbuhan anak itu sendiri. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹ Pada perkembangannya anak harus memiliki pengasuh agar pola kembang anak aman dan proses perlindungan anak usia dini untuk usia 0 sampai dengan 6 tahun, tingkat pencapaian perkembangan anak menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan. Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan yang berarti bahwa tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap yang diharapkan meningkat baik secara kuantitatif maupun kualitatif pada tahap selanjutnya.

Menurut Syah dalam Hafnita bahwa pendidikan mempunyai arti memelihara dan memberi latihan. Kedua hal tersebut memerlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan tentang kecerdasan pikiran.² Perkembangan anak usia dini adalah masa yang sangat tepat untuk mengembangkan semua potensi yang ada pada diri anak. Pada usia dini anak sangat membutuhkan pembinaan serta bimbingan dalam mengembangkan segala potensi yang ada.

¹Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2009), h. 3.

²Mutia Hafnita, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Rajawali Pres, 2009), h.7.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang memiliki karakteristik berbeda dari pendidikan lainnya. Hal ini disebabkan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan dasar yang sangat utama untuk dilakukan. Sebagaimana firman Allah swt berikut ini.

وليخش الذين لو تركوا من خلفهم ذرية ضعافا خافوا عليهم فليتقوا الله
وليقولوا قولا سديدا

“Hendaklah mereka takut jangan sampai meninggalkan anak keturunan yang lemah di belakang mereka, dikhawatirkan akan sengsara, sebab itu hendaklah mereka patuh kepada Allah dan hendaklah mereka berkata dengan perkataan yang benar”. (Q.S. Annisa` : 9)³

Pada dasarnya sikap anak mempunyai potensi kreatif, hanya saja pada perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya, ada pula yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapatkan kesempatan ataupun tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif. Hal ini ditegaskan Allah swt., di dalam Alquran.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ. (سورة النحل / 16 : 78)

Artinya: “ Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut Ibu-mu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberikan kamu pendengaran, penglihatan, dan hati agar kamu bersyukur” (Q.S. An-Nahal:78)

Salah satu aspek kepribadian anak yang perlu dikembangkan adalah kreativitas. Maslow & Roger dalam Sujiono memandang bahwa kreativitas adalah cara anak untuk mengaktualisasikan diri, seperti yang dikemukakannya bahwa kreativitas sebagai salah satu aspek kepribadian yang sangat berkaitan dengan

³ Depag RI, *Alquran dan Terjemahannya* (Jakarta: Balai Pustaka, 2009) 127.

aktualisasi diri. Aktualisasi diri adalah perwujudan dari kreativitas.⁴ Hal yang sangat penting dalam membantu anak meningkatkan kreativitasnya adalah suasana untuk merangsang kreatif anak, serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Guru yang kreatif sangat berperan dalam proses pengembangan pendidikan anak usia dini, dan guru sangat berperan penting dalam meningkatkan kreativitas anak.⁵

Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa terutama pada masa kanak-kanak. Keingin tahun anak untuk belajar menjadikan anak kreatif dan eksploratif.⁶ Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu yang singkat beralih ke hal lain untuk dipelajari. Sejalan dengan hadis Rasulullah saw.

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ لَأَنْ يُؤَدِّبَ الرَّجُلُ وَلَدَهُ خَيْرٌ مِنْ أَنْ يَتَصَدَّقَ بِصَاعٍ

“Seseorang yang mendidik anaknya adalah lebih baik daripada bersedekah satu sha`” (H. R. Turmidzi).⁷

Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi anak pra sekolah yang berusaha menciptakan sesuatu dengan fantasinya. Kreativitas anak usia dini ditampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam membuat gambar yang disukainya atau menciptakan sesuatu hal yang baru. Pada dasarnya sejak usia dini, manusia memiliki kecenderungan dan kemampuan berpikir kritis, kecenderungan manusia memberi arti pada berbagai hal dan kejadian disekitarnya yang merupakan indikasi dari kemampuan berpikirnya. Kecenderungan ini dapat di temukan pada seorang anak yang memandang berbagai benda di sekitarnya dengan penuh rasa ingin tahu, sehingga anak berusaha mencari tahu apa yang sebenarnya terjadi dengan memberikan pembuktian dan berusaha menyimpulkannya.

⁴ Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: Indeks, 2010), h. 65.

⁵ Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009), h. 47.

⁶ Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jogjakarta: Diva Press, 2010), h. 21.

⁷ Yusuf Hadi, *Kumpulan Hadis Mendidik Anak*, (Jakarta: Ar-Ruz Media, 2010), h. 48.

Meningkatkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain. Namun kenyataannya masih banyak anak-anak yang memiliki kreativitas yang rendah. Keadaan tersebut disebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini.⁸

Media diartikan juga sebagai sarana komunikasi antara pendidik dengan peserta didik.⁹ Pemanfaatan dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media dalam mengembangkan kreativitas anak dapat diperoleh dari lingkungan sekitar, seperti dedaunan, batu kerikil, pasir, dan lain sebagainya.

Ampas kelapa atau sisa perasan kelapa sangat mudah diperoleh. Ampas kelapa merupakan salah satu bahan yang diperoleh dari alam namun telah diambil manfaatnya yaitu santan kelapa.¹⁰ Sisa ampas kelapa ini pada umumnya akan dibuang ke tempat sampah atau dapat digunakan sebagai pembersih lantai. Ampas kelapa sebagai media pembelajaran yang digunakan tentunya adalah ampas kelapa baru yang tidak menimbulkan bau atau telah dikeringkan terlebih dahulu dengan cara di jemur atau di sangrai agar dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru di RA Al-Hidayah Kecamatan Hinai bahwa kreativitas anak dalam belajar masih sangat rendah, anak merasa bosan dan jenuh apabila belajar mengembangkan kreativitasnya hanya menggunakan krayon atau cat warna, serta kegiatan yang dilakukan hanya menggambar. Hal ini dapat menghambat kreativitas anak tidak terbangun dengan baik. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti mencoba untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Ampas Kelapa di RA Al-Hidayah Kecamatan Hinai”**. Melalui ampas kelapa diharapkan anak dapat berimajinasi sehingga menghasilkan kreativitas rupa yang dapat menunjang perkembangan anak.

⁸Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada, 2010), h.27.

⁹ Arif, S Sadiman, *Media Pembelajaran*, (Semarang. Masykur Office, 2009), h. 6.

¹⁰ Syaifuddin, *Agar Anda Menjadi Jauh Lebih Cerdas* (Solo: Al-Jadid, 2009), h. 92.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, identifikasi masalah yang dapat peneliti kemukakan adalah:

1. Kreativitas anak masih sangat rendah
2. Pembelajaran kreativitas yang dilakukan tidak menarik bagi anak.
3. Media pembelajaran yang digunakan sangat membosankan bagi anak.
4. Metode pembelajaran yang dilakukan guru tidak bervariasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, agar hasil penelitian ini mendalam dan terfokus, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini adalah: Apakah melalui media ampas kelapa dapat meningkatkan kreativitas anak di RA Al-Hidayah Kecamatan Hinai?

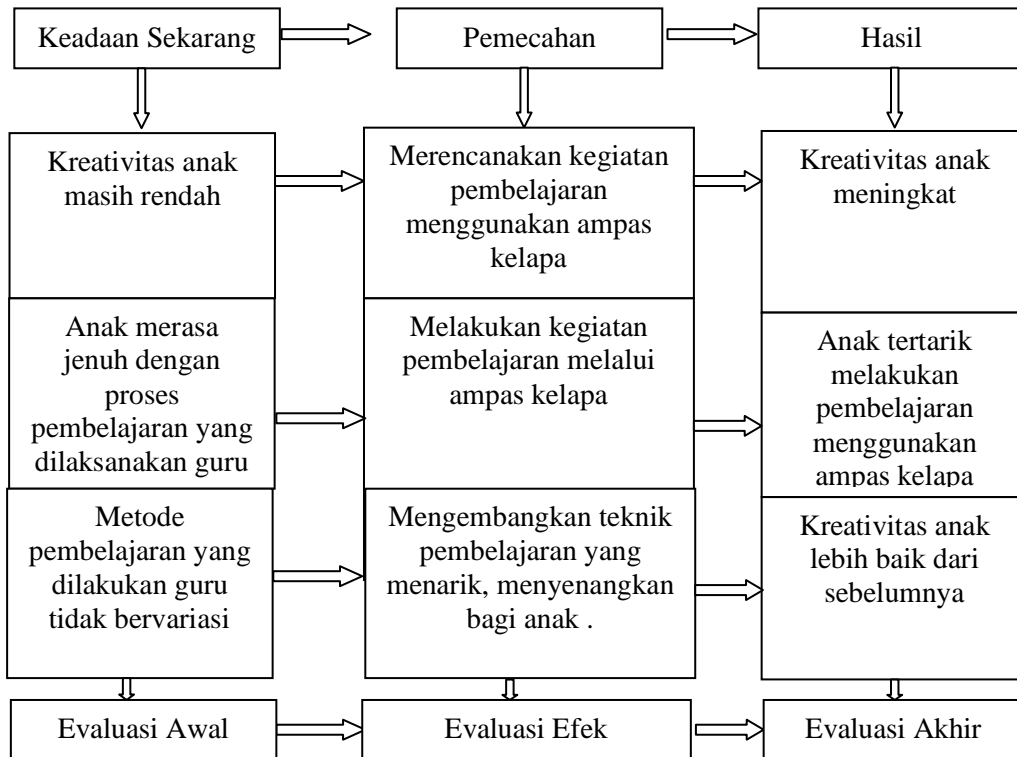
D. Pemecahan Masalah

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan belajar di kelas dapat melakukan terapi dengan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar anak menjadi meningkat”¹¹ Sementara itu, menurut Rohman Natawidjaya, karakteristik penelitian tindakan kelas merupakan prosedur penelitian di tempat kejadian yang dirancang untuk menanggulangi masalah nyata di tempat yang bersangkutan, diterapkan secara kontekstual, artinya variabel-variabel atau faktor-faktor yang ditelaah selalu terkait dengan keadaan dan suasana penelitian, umumnya dilakukan dalam bentuk studi kasus.¹² Pemecahan permasalahan tersebut dapat peneliti gambarkan pada bentuk bagan berikut ini:

¹¹Wardhani, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 13.

¹²Rochman Natawidjaya, *Konsep Dasar Penelitian Tindakan* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2009), h. 37.

Gambar 01.
Kerangka Pemecahan Masalah



E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, dapat peneliti sampaikan tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui media ampas kelapa di RA Al-Hidayah Kecamatan Hinai.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas dapat diajukan sebuah hipotesis bahwa melalui media ampas kelapa dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Al-Hidayah Kecamatan Hinai.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis, menambah cakrawala atau khazanah pengetahuan tentang pengembangan kreativitas anak usia dini.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru
 - 1) Sebagai wujud nyata usaha guru dalam rangka mengembangkan kreativitas anak usia dini.
 - 2) Sebagai bahan perbandingan dan introspeksi diri terhadap segala bentuk kekurangan dan kelemahan guru dalam pembelajaran.
 - 3) Sebagai motivasi guru agar selalu kreatif dan inovatif dalam setiap pembelajaran.
 - 4) Sebagai bahan tambahan pembelajaran kreativitas.
 - b. Bagi Anak
 - 1) Kegiatan kreativitas merupakan *life skill* yang harus dimiliki anak.
 - 2) Menumbuhkan perasaan senang terhadap kegiatan belajar.
 - 3) Meningkatkan motivasi belajar anak didik agar lebih percaya diri.
 - 4) Mengenalkan lebih dekat pada anak tentang kreativitas.
 - c. Bagi Sekolah
 - 1) Proses kegiatan belajar mengajar lebih lancar karena anak dalam keadaan senang melakukan pembelajaran.
 - 2) Program-program yang diselenggarakan RA akan berjalan sesuai yang diharapkan.
 - 3) Meningkatkan mutu pembelajaran sehingga lebih menarik minat peserta didik untuk tahun selanjutnya.
 - d. Bagi Peneliti
 - 1) Kegiatan belajar mengajar meningkat sesuai dengan yang diharapkan.
 - 2) Bahan acuan bagi guru dan peneliti lainnya.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Banyak yang dapat dilakukan anak pada unsur kreativitas. Hal ini sesuai dengan salah satu program kegiatan yang dikembangkan pada anak usia dini, yaitu daya cipta. Pengembangan daya cipta adalah kegiatan yang bertujuan membuat anak kreatif, yaitu lancar, fleksibel, dan orisinil dalam bertutur kata berfikir serta berolah tangan dan berolah tubuh, sebagai latihan motorik kasar dan motorik halus.

Kreativitas berasal dari kata kreatif yang artinya memiliki daya cipta, dan memiliki kemampuan untuk menciptakan, sedangkan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu.¹³ Kreativitas adalah suatu gaya hidup, suatu cara dalam mempersepsi dunia. Pengembangan kreativitas hendaknya dimulai usai dini yaitu dilingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan pra sekolah.¹⁴

Utami Munandar menjelaskan bahwa biasanya orang yang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru.¹⁵ Sesungguhnya hal-hal yang diciptakan itu tidak perlu yang baru atau sama dengan aslinya, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya atau sesuai dengan pengalaman yang diperoleh seseorang selama hidupnya.

Berbeda dengan Lawrence, Chaplin dalam Rachmawati dan Kurniati, mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam bidang seni atau dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-

¹³Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional, 2009), h. 599.

¹⁴ Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2009), h. 25.

¹⁵*Ibid*, h. 45.

masalah dengan metode-metode baru.¹⁶ Lawrence dalam Suratno menyatakan kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti.¹⁷ Suratno mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang memanifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berdaya guna menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan suatu persoalan dengan cara tersendiri.¹⁸

Berdasarkan pengertian kreativitas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif dengan tujuan terciptanya sebuah karya baru yang berbeda dari yang lain dan belum pernah ada sebelumnya.

2. Proses dan Faktor Kreativitas

Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati proses kreativitas hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, yaitu:

- a. *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang sama 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 respon yang unik atau luar biasa.
- d. *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- e. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.¹⁹

Sementara itu, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas menurut Rogers dalam Munandar adalah:

a. Faktor internal individu

Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, di antaranya:

¹⁶Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2010), h. 16.

¹⁷Suratno, *Pengembangan...*, h. 24.

¹⁸*Ibid*.

¹⁹Rachmawati, *Strategi...*, h. 16-17.

- 1) Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan individu menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, dengan demikian individu kreativitas adalah individu yang mampu menerima perbedaan.
- 2) Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan, dan dapat menerima kritik dari orang lain.
- 3) Kemampuan untuk bermaian dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.²⁰

b. Faktor eksternal (Lingkungan)

Faktor eksternal (lingkungan) yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan. Kebudayaan dapat memberikan kreativitas pada seseorang jika memberikan kesempatan pada seseorang untuk mengembangkannya. Hurlock mengatakan kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah:

- 1) Waktu, anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide atau gagasannya dari konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan original.
- 2) Kesempatan menyendiri, anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya.
- 3) Dorongan, anak memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif dan bebas dari ejekan yang sering kali dilontarkan pada anak kreatif.
- 4) Sarana, sarana bermain harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimental dan eksplorasi yang merupakan untuk penting dalam kreativitas.²¹

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa proses kreatifitas dapat terjadi apabila dilakukan terus menerus sehingga menjadi lancar, dengan lancar dapat menghasilkan sesuatu yang baru yang belum pernah ada sebelumnya yang diperoleh dari proses yang berulang-ulang sehingga menjadi satu hal yang terbaik karena tidak pernah ada sebelumnya atau sesuatu hal yang baru dari proses kegiatan atau perbuatan yang dilakukan berulang-ulang.

²⁰Munandar, *Kreativitas...*, h. 113-114.

²¹Hurlock, *Perkembangan Anak* (Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrassa) (Jakarta: Erlangga, 2010) 14.

3. Karakteristik Anak Kreatif

Masa pra sekolah merupakan masa yang sangat subur bagi pengembangan kreativitas. Anak prasekolah pada umumnya banyak memiliki ciri-ciri orang yang sangat kreatif, antara lain rasa ingin tahu, eksploratif, dan percaya pada diri sendiri. Hasil karyanya sering menunjukkan kombinasi kualitas, bentuk, warna dan irama yang menakjubkan, penuh vitalitas. Sangat disayangkan apabila bakat-bakat alami ini hilang, karena tidak diberikan kesempatan untuk ekpresi sepenuhnya. Anak prasekolah sebetulnya dalam keadaan yang menguntungkan karena disamping dorongan yang kuat akan ekspresi diri, ia juga mempunyai banyak waktu bebas untuk mengungkapkan kreativitasnya. Suratno, menyebutkan karakteristik anak kreatif adalah:

- a. Anak yang kreatif belajar dengan cara-cara yang eksploratif, dalam proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi sehingga anak memperoleh pengalaman yang berkesan dan menjadikan apa yang dipelajari anak mudah diingat.
- b. Anak kreatif memiliki rentang perhatian terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif. Anak kreatif memiliki rentang perhatian 15 menit lebih lama bahkan lebih dalam hal mengeksplorasi, bereksperimen, manipulasi dan memainkan alat permainnya. Hal ini menunjukkan anak yang kreatif tidak mudah bosan seperti anak yang tidak kreatif.
- c. Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan, anak kreatif adalah anak yang pemikirannya berdaya. Anak yang kreatif memiliki pemikiran yang lebih dari pada anak yang lain. Bentuk kelebihan anak kreatif ditunjukkan dengan peran mereka dalam kelompok bermain. Anak kreatif muncul sebagai pemimpin bagi kelompoknya, karena itu anak kreatif mampu mengkoordinasikan teman-temannya secara menakjubkan. Jika anak mampu mengkoordinasikan teman-temannya maka anak akan memiliki kepercayaan diri yang menakjubkan.
- d. Anak kreatif dapat kembali pada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda, anak kreatif merupakan anak yang suka belajar untuk memperoleh pengalaman. Anak tidak lekas bosan untuk mendapatkan pengalaman yang sama berkali-kali. Apabila pengalaman pertama diperoleh mereka akan mencoba dengan cara lain sehingga diperoleh pengalaman baru. Oleh sebab itu, anak yang telah mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal sesuai kemampuannya.
- e. Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi dan memecahkan permasalahan menggunakan pengalamannya. Anak kreatif akan selalu haus dengan pengalaman baru. Pengalaman baru akan diperoleh secara berkesan melalui eksperimen yang dilakukan. Anak harus diberikan banyak bekal pengalamannya melalui eksperimennya sendiri kesenian, musik, drama kreatif atau cerita, maupun menggunakan bahasa.

- f. Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alamiah. Secara alamiah anak kreatif itu suka bercerita, bahkan kadang bercerita tidak habis-habisnya sehingga sering dicap sebagai anak cerewet. Padahal melalui aktivitasnya itu anak akan mengembangkan lebih lanjut fantasi-fantasinya, khayalan-khayalan yang imajinatif sehingga memperkuat kekreatifan anak.²²

Pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan beresplorasi sehingga anak memperoleh pengalaman yang berkesan dan menjadikan apa yang dipelajari anak mudah diingat. Anak kreatif memiliki rentang perhatian lebih lama bahkan lebih dalam hal mengeksplorasi, bereksperimen, manipulasi dan memainkan alat permainnya. Hal ini menunjukkan anak yang kreatif tidak mudah bosan seperti anak yang tidak kreatif. Anak kreatif pemikirannya berdaya. Anak yang kreatif memiliki pemikiran yang lebih dari pada anak yang lain. Bentuk kelebihan anak kreatif ditunjukkan dengan peran mereka dalam kelompok bermain. Menurut Munandar dalam Susanto ciri-ciri anak yang kreatif yaitu:

- a. Dorongan ingin tahu besar
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- c. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
- d. Bebas dalam menyatakan pendapat
- e. Mempunyai Rasa keindahan
- f. Menonjol dalam satu bidang seni
- g. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, serta tidak mudah terpengaruh pada orang lain
- h. Rasa humor tinggi
- i. Daya Imajinasi kuat
- j. Keaslian (*orisinalitas*) tinggi, tampak dalam ungkapan, gagasan, karangan dan sebagainya.
- k. Dapat bekerja sendiri
- l. Senang mencoba hal-hal baru
- m. Memiliki kemampuan mengembangkan gagasan.²³

Catron dan Allen dalam Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, menjelaskan ada 12 indikator kreatif anak usia dini, antara lain:

²² Suratno, *Pengembangan....*, h. 11.

²³ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h. 77.

- a. Anak berkeinginan untuk mengambil risiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit.
- b. Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian
- c. Anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan, dan berkeinginan untuk berbicara secara terbuka dan bebas.
- d. Anak adalah non konformis, melakukan hal-hal dengan caranya sendiri
- e. Anak mengekspresikan imajinasinya secara verbal, misalnya membuat kata-kata lucu atau cerita fantastis.
- f. Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya
- g. Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri; anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi.
- h. Anak terlibat dalam eksplorasi sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan.
- i. Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dan bermain terutama dalam bermain pura-pura.
- j. Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya.
- k. Anak bereksplorasi dan bereksperimen dengan obyek, contoh, memasukkan atau menjadikan sesuatu bagaikan dari tujuan.
- l. Anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu.²⁴

Anak kreatif muncul sebagai pemimpin bagi kelompoknya, karena itu anak kreatif mampu mengkoordinasikan teman-temannya secara menakjubkan. Jika anak mampu mengkoordinasikan teman-temannya maka anak akan memiliki kepercayaan diri yang menakjubkan. Anak kreatif merupakan anak yang suka belajar untuk memperoleh pengalaman. Anak tidak lekas bosan untuk mendapatkan pengalaman yang sama berkali-kali. Apabila pengalaman pertama diperoleh mereka akan mencoba dengan cara lain sehingga diperoleh pengalaman baru. Oleh sebab itu, anak yang telah mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal sesuai kemampuannya. Anak kreatif akan selalu haus dengan pengalaman baru. Pengalaman baru akan diperoleh secara berkesan melalui eksperimen yang dilakukan. Anak harus diberikan banyak bekal pengalamannya melalui eksperimennya sendiri.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa karakter anak kreatif adalah dapat belajar menggunakan pengalamannya, dan anak dapat menikmati permainan, anak dapat belajar dengan cara yang eksploratif, anak

²⁴Sujiono. *Bermain...*, h. 40.

memiliki rentang perhatian yang lama, anak memiliki kemampuan mengorganisasikan, dan anak dapat melihat dari sudut pandang yang berbeda.

B. Media

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.²⁵ Menurut Hamijaya media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang untuk menyebarkan ide, sehingga ide/gagasan itu sampai pada penerima.²⁶ Arif S. Sadiman menyatakan ada banyak pengertian yang dikemukakan para ahli tentang media. Luhan menyebutkan bahwa media adalah canal atau saluran karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar dan melihat dalam batas jarak, ruang dan waktu tertentu.²⁷

NEA (*National Education Association*) menyebutkan bahwa media adalah segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan berserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.²⁸ Sementara itu, Sanjaya mengemukakan bahwa Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.²⁹ Menurut Basuki Wibawa media adalah pembawa pesan yang berasal dari sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan.³⁰

Menurut Basuki Wibawa secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang mengungkapkan kondisi siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.³¹ Media pembelajaran adalah sarana

²⁵ Haryanti Hartuti, *Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Cipta Pustaka, 2009), h. 12.

²⁶ Ahmad Hamijaya, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung* (Semarang: UPUD Press, 2010), h.3.

²⁷ Arif, S Sadiman, *Media Pembelajaran*, (Semarang. Masykur Office, 2009), h. 6-7.

²⁸ *Ibid.*

²⁹ Sukardi Sanjaya. *Media Abakus* (Jakarta: Masykur Office, 2009), h. 6.

³⁰ Basuki Wibawa, *Antara Emosional dan Kecerdasan* (Jakrta: Indeks, 2009), h. 12.

³¹ *Ibid.*, h. 14

pembelajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.³²

Anitah mengartikan media adalah setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajaran untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap.³³

Melalui pendapat-pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

2. Kegunaan Media Pembelajaran

Media merupakan semua yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi. Menurut Wibawa, media mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- a. Mampu memperlihatkan gerakan cepat yang sulit diamati dengan cermat oleh mata biasa.
- b. Dapat memperbesar benda-benda kecil yang tidak dapat dilihat oleh mata.
- c. Menggantikan objek yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke dalam kelas.
- d. Objek yang terlalu kompleks misalnya mesin atau jaringan radio, dapat disajikan dengan menggunakan diagram atau model yang disederhanakan.
- e. Dapat menyajikan suatu proses atau pengalaman hidup yang utuh.³⁴

Sementara itu, menurut Sanjaya, secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi:

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Peristiwa-peristiwa penting dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu. Media pembelajaran membantu guru menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di dalam kelas atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang.

³²Ramayulis, *Profesi Dan Etika Keguruan* (Jakarta: Kalam Mulia, 2013), h. 257.

³³Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta: UNS, 2009), h. 5.

³⁴Wibawa, *Antara...*, h. 14.

- c. Menambah gairah dan motivasi siswa. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa terhadap materi pembelajaran.³⁵

Penggunaan media pembelajaran memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Manfaat penggunaan media pembelajaran tersebut tergantung pada ciri-ciri dan kemampuan media dalam proses pembelajaran. Wibawa menambahkan apapun bentuk dan tujuan pengklasifikasiannya hal tersebut dapat memperjelas kegunaan dan karakteristiknya sehingga memudahkan untuk memilih.³⁶ Menurut Sadiman pengklasifikasian jenis media, diantaranya: media audio, media visual, dan media audio visual.³⁷ Melalui penggunaan media dalam pembelajaran, maka media merupakan semua yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi.

Berdasarkan deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa kegunaan media pembelajaran adalah sebagai sarana atau alat bantu dalam proses pengajaran untuk merangsang peserta didik memahami materi pelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Media merupakan semua yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi dengan demikian tujuanpun tercapai.

3. Kriteria Pemilihan Media

Menurut Wibawa alasan orang memilih media adalah untuk memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan.³⁸ Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan memperoleh manfaat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dick dan Carey dalam Wibawa, menyebutkan beberapa patokan yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media, yaitu:

- a. Ketersediaan sumber.

³⁵Sanjaya, *Media*, h. 8.

³⁶Wibawa, *Antara*, h. 35.

³⁷Sadiman, *Media*, h. 20.

³⁸Wibawa, *Antara*, h. 99.

- b. Ketersediaan dana, tenaga, fasilitas.
- c. Keluwesan, kepraktisan dan daya tahan (umur) media.
- d. Efektifitas media untuk waktu yang sangat panjang.³⁹

Pendapat lain yang dikutip Prawira dari Sudjana bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Ketepatannya dengan tujuan belajar
- b. Dukungan terhadap isi bahan pengajaran
- c. Kemudahan memperoleh media
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa.⁴⁰

Atas dasar uraian di atas maka dapat disajikan suatu kriteria pemilihan media sebagai berikut:

- a. Tujuan
Kalau yang ingin diajarkan adalah proses, media gerak seperti video, film atau TV merupakan pilihan yang sesuai. Kalau yang ingin diajarkan adalah suatu keterampilan dalam menggunakan alat tertentu, maka benda sesungguhnya atau *mock up-nya* merupakan pilihan yang sesuai. Kalau tujuannya ingin memperkenalkan faktor atau konsep tertentu, maka media foto, slide, realita mungkin merupakan pilihan yang tepat.
- b. Karakteristik
Siswa berapa jumlahnya?, Dimana lokasinya?, Bagaimana gaya belajarnya?, dan bagaimana karakteristik lainnya yang mempengaruhi pemilihan media.
- c. Karakteristik Media
Dalam pemilihan media perlu mempertimbangkan kelebihan dan keterbatasan masing-masing media itu. Media foto misalnya tentu kurang sesuai untuk mengajarkan gerakan. Sebaliknya media TV akan terlalu mahal untuk mengajarkan fakta yang tak bergerak yang dapat dijelaskan dengan slide.
- d. Alokasi Waktu
Cukupkah waktu untuk kegiatan perancangan, pengembangan, pengadaan ataupun penyajiannya? Semua hal tersebut perlu menjadi bahan pertimbangan dalam memilih media. Tersediakah media yang diperlukan? Tersediakah layanan penjualannya? Adakah aliran listrik atau baterai untuk mengoperasikannya?
- e. Efektifitas
Apakah efektif untuk mencapai tujuanyang telah ditetapkan? Efektifkah untuk penggunaan dalam jangka waktu yang lama?

³⁹ *Ibid.*, h. 100-102.

⁴⁰ Nanang Ganda Prawira, *Seni Rupa dan Kriya*, (Bandung: Satu Nusa, 2017), h. 161

f. **Kompatibilitas**

Apakah penggunaan media tersebut tidak bertentangan dengan norma-norma yang berlaku? Adakah sarana penunjang (suku cadang, dan sebagainya) pengoperasionalannya? Praktiskah dan luweskah penggunaannya? Bagaimana daya tahan nya?.⁴¹

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kriteria pemilihan media harus sesuai dengan materi, dan media yang digunakan mudah diperoleh, serta harus dapat menyampaikan pesan terhadap materi pelajaran.

4. Karakteristik Bahan Daur Ulang

Menurut Haryono, karakteristik bahan yang dapat di daur ulang adalah:

- a. Masih terlihat bentuk fisiknya
- b. Bahan sudah pernah digunakan atau pernah diambil manfaatnya
- c. Pemanfaatan daur ulang tepat penggunaannya
- d. Masih dapat di cat agar terlihat baru
- e. Tidak berdampak buruk bagi lingkungan.⁴²

Sementara itu, Daulay dalam karya tulisnya menyebutkan karakteristik bahan yang dapat di daur ulang adalah semua bahan yang sudah digunakan atau sudah diambil manfaatnya dapat di daur ulang. Hal ini kembali kepada kemampuan individu untuk mendaur ulang. Tidak semua individu dapat mendaur ulang sampah atau limbah, seperti limbah kaca dan plastik yang harus dihancurkan kembali menggunakan mesin besar.⁴³

Sementara itu, Setiowati mengemukakan karakteristik bahan daur ulang haruslah:

- a. Memiliki nilai hias
- b. Memiliki ketahanan terhadap panas, dan daya leleh
- c. Masih dapat dimanfaatkan kembali
- d. Tidak menimbulkan efek samping bagi pelaku dan pengguna
- e. Fungsinya berbeda dari fungsi utama.⁴⁴

⁴¹ *Ibid.*, h. 105-107.

⁴² Agung Haryono, *Sampah dan Kreativitas*, (Bandung: Orion, 2011), h. 35.

⁴³ Ahmad Yazid Daulay, *Pemanfaatan Limbah Bagi Masyarakat Peduli Lingkungan*, Jurnal . online: <http://www.limbahmanfaat.com/ayazidaulay/>. Diakses pada 15 Nopember 2018.

⁴⁴ Sri Setiowati, *Penggunaan Bahan Daur Ulang Sebagai Media Pembelajaran*, Jurnal. ISSN 1693 Vol. VII Juni 2016, h. 16-17 Diakses pada 10 Desember 2018.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik limbah yang dapat di daur ulang adalah semua limbah dan tergantung pada kemampuan individu untuk mendaur ulang limbah yang sudah pernah diambil manfaatnya.

5. Ampas Kelapa Sebagai Media Pembelajaran

Shaifuddin mengutarakan bahwa bahan yang ada di lingkungan amat kaya sekali sebagai pengadaan bahan untuk kreativitas, dari tumbuhan saja dapat dipergunakan sebagai penyedia bahan seni rupa misalnya daun-daun, kulit buah, isi buah, batangnya, rantingnya dan sebagainya.⁴⁵ Montolalu mengemukakan bahwa media bahan alam merupakan bahan yang langsung diperoleh dari alam. bahan alam dapat dimanfaatkan antara lain: batu-batuan, kayu, ranting, biji-bijian, daun, pelepah, bambu dan lain sebagainya.⁴⁶

Ampas kelapa merupakan salah satu bahan yang diperoleh dari alam namun telah diambil manfaatnya yaitu santan kelapa.⁴⁷ Sisa ampas kelapa ini pada umumnya akan dibuang ke tempat sampah atau dapat digunakan sebagai pembersih lantai. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan ampas kelapa sebagai media atau bahan utama dalam mengembangkan kreativitas anak. Ampas kelapa yang digunakan tentunya adalah ampas kelapa baru yang tidak menimbulkan bau atau telah dikeringkan terlebih dahulu dengan cara di jemur atau di sangrai agar dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini

Menurut Sudjana ampas kelapa dapat digunakan dengan berbagai cara dalam proses belajar sehingga menghasilkan suatu produk atau karya sebagai media dalam belajar.⁴⁸ Yukananda menyatakan langkah-langkah menggunakan media bahan alam seperti ampas kelapa sebagai berikut:

- a. Anak memperhatikan penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan.

⁴⁵Syaifuddin, *Agar Anda Menjadi Jauh Lebih Cerdas* (Solo: Al-Jadid, 2009), h. 81.

⁴⁶Montolalu, *Media*, h.12.

⁴⁷ Syaifuddin, *Agar...*h. 92.

⁴⁸ Sudjana, *Mengenal Macam-Macam Benda Teknik (Engineering Teknik)*. (Jakarta: Erlangga, 2011), h. 1.

- b. Anak melakukan pengamatan disertai tanya jawab tentang alat dan bahan membuat bentuk kreativitas.
- c. Anak memperhatikan demonstrasi guru tentang cara menggunakan media ampas kelapa
- d. Anak diberi kesempatan mencoba memberikan penguatan
- e. Anak praktek menggunakan ampas kelapa
- f. Anak diberi bimbingan dan membiasakan disiplin dalam menyelesaikan tugas
- g. Anak memajangkan hasil kreativitasnya di depan kelas dan guru membahas hasil kreativitasnya.⁴⁹

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut bahwa ampas kelapa dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan terlebih dahulu mengetahui teknik menggunakan media ampas kelapa sehingga menghasilkan sebuah kreativitas bagi anak.

⁴⁹ Yukananda, *Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Peningkatan Keterampilan Mencetak Timbul* (Jakarta: Cipta Pustaka, 2010), h. 17.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Jalan Medan Tanjung Pura KM 48,5 Desa Suka Jadi Hinai Langkat. Penelitian ini tepatnya dilakukan di RA Al-Hidayah Kecamatan Hinai Kabupaten Langkat.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Waktu yang dibutuhkan selama 2 bulan dan akan disesuaikan dengan surat izin riset, serta akan disesuaikan pula dengan kebutuhan proses belajar mengajar yang efektif.

**Tabel 01
Jadwal Penelitian Tindakan Kelas**

N O	Kegiatan	Alokasi Waktu								
		Januari				Februari				
		Minggu				Minggu				
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Persiapan									
2	Penelitian Pra Siklus									
3	Penelitian Siklus I									
4	Penelitian Siklus II									
5	Penelitian Siklus III									
6	Analisis data									
7	Penyusunan Laporan									

3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada dasarnya ada beragam penelitian yang dapat dilakukan oleh guru (peneliti), arah dan tujuan penelitian tindakan yang

dilakukan oleh guru (peneliti) demi kepentingan anak dalam meningkatkan kreativitas. Penelitian ini dilakukan di dalam kelas guna memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan proses belajar mengajar anak pada kelas tertentu.

Penelitian Tindakan Kelas diartikan suatu kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukan, serta untuk memperbaiki kondisi-kondisi dimana praktek pembelajaran dilakukan.⁵⁰ Defenisi lain bahwa penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.⁵¹ Penelitian tindakan kelas memiliki beberapa karakteristik, menurut Zaenal Aqib karakteristik penelitian tindakan kelas meliputi:

1. Didasarkan pada masalah yang dihadapi guru dalam intruksional
2. Adanya kolaborasi dalam pelaksanaannya.
3. Peneliti Sekaligus sebagai praktisi yang melakukan refleksi
4. Bertujuan memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas praktik intruksional
5. Dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus.⁵²

Berdasarkan paparan yang terurai di atas karakteristik penelitian tindakan kelas pada intinya merupakan refleksi guru dalam kegiatan mengajar dan penelitian tindakan kelas harus memiliki siklus, dimana penelitian tindakan kelas dilakukan secara kolaborasi dengan mengangkat masalah nyata yang dihadapi guru dan siswa di kelas. Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah menggunakan model penelitian tindakan kelas Kemmis & Mc. Taggart, langkah-langkah yang digunakan yaitu: perencanaan (*plan*), melaksanakan tindakan (*actuating*), pengamatan (*observe*), dan mengadakan refleksi/analisis (*reflection*).⁵³ Langkah-langkah tersebut dapat digambarkan berikut ini:

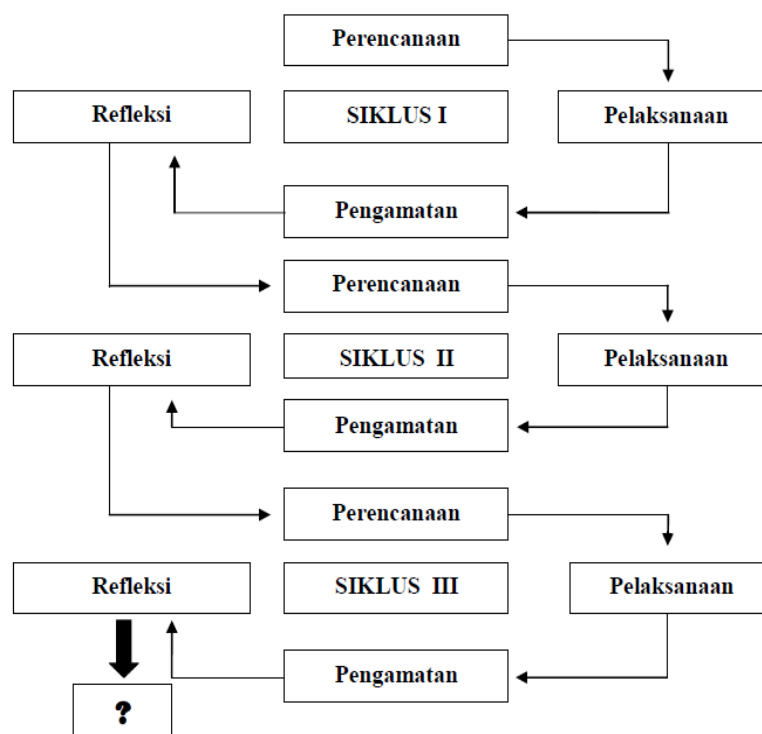
⁵⁰Wahidmurni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikann Agama dan Umum dari Teori Menuju Praktik Disertai Contoh Hasil Penelitian* (Malang: UM press, 2010), h. 14.

⁵¹ Rochiati Wiraatmadja, *Model Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 12.

⁵²Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Yrama Widya, 2009), h. 16

⁵³Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 16.

Gambar 02.
Model Penelitian Tindakan Kelas⁵⁴



B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas

Persiapan yang dilakukan peneliti diawali dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), yang dilanjutkan dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan merupakan sebuah proses untuk meningkatkan kreativitas anak melalui media ampas kelapa pada anak RA Al-Hidayah Kecamatan Hinai. RPPM dan RPPH yang disusun terlebih dahulu dan didiskusikan dengan Kepala RA Al-Hidayah, beserta seluruh guru dan teman sejawat.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak RA Al-Hidayah Kecamatan Hinai dengan jumlah anak 18 orang, yang terdiri dari 11 anak laki-laki, dan 7 anak

⁵⁴ *Ibid*

perempuan. Subjek pada anak adalah data utama sebagai hasil penelitian. Data anak merupakan sumber pokok tercapainya hasil penelitian.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Anak

Data yang diperoleh dari anak adalah data kegiatan anak melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media ampas kelapa untuk meningkatkan kreativitas anak. Data ini diperoleh melalui hasil observasi. Adapun nama-nama anak yang menjadi sumber data adalah:

Tabel 02.
Sumber Data Anak

NO	Nama Anak	Laki-Laki/ Perempuan
1	Andara Prisilia	P
2	Andika	L
3	Anisa Raisya Putri	P
4	Aufa Azahra	P
5	Danu Ramadhan	L
6	Devanda Al-Faris	L
7	Ezra Ibni Nibras	P
8	Fahira Ghaniyah Putri	P
9	Fahri	L
10	Farhan	L
11	Fariz An-Naufal	L
12	Jodi Setiawan	L
13	Khairun Aisyah	P
14	M. Alqia Mirzan	L
15	Pino Bastian	L
16	Saskia Aprilia	P
17	Septian Dwi Andika	L
18	Tomi Kurniawan	L

2. Guru.

Sumber data dari guru berupa lembaran observasi hasil kegiatan anak meningkatkan kreativitasnya melalui media ampas kelapa selama proses penelitian berlangsung. Selain itu sumber dari guru juga berupa ungkapan anak kepada guru dan temannya, serta ungkapan anak dengan guru, selain itu wawancara guru dengan anak selama kegiatan penelitian yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Adapun yang menjadi sumber data dari guru adalah:

Tabel 03.

Sumber Data Guru

NO	Nama	Status
1	Erlis Ernita	Guru
2	Ika Wijayanti , S.Pd.I	Guru
3	Yuli Rusmayanti, S.Pd.	Guru

3. Teman Sejawat.

Teman sejawat dalam penelitian ini adalah guru yang membantu dan mengamati kegiatan penelitian, baik pengamatan kepada anak selama proses pembelajaran, dan pengamatan kepada peneliti sebagai pelaksana kegiatan. Hasil pengamatan teman sejawat selanjutnya menjadi bahan untuk refleksi. Adapun teman sejawat untuk melakukan refleksi pada tiap siklus. Selain itu, teman sejawat yang juga sebagai kolaborator yang akan membantu peneliti untuk melakukan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang akan peneliti lakukan selama kegiatan berlangsung. Teman sejawat dalam penelitian ini merupakan guru yang bertugas untuk membantu dan mengamati kegiatan penelitian, baik pengamatan kepada anak selama proses pembelajaran, dan pengamatan kepada peneliti sebagai pelaksana kegiatan.

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Bagian penting dalam suatu penelitian adalah pengumpulan data, pengumpulan data adalah pencatatan peristiwa-peristiwa, hal-hal atau keterangan-keterangan sebagian atau keseluruhan elemen yang akan menunjang dan

mendukung penelitian. Data dikumpulkan, diolah kemudian dideskripsikan menjadi susun kalimat, sehingga menjadi sebuah penelitian atau karya ilmiah. Data yang terkumpul dianalisis dan hasilnya digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan suatu kesimpulan. Setiap jenis peneliti mempunyai cara atau metode tersendiri untuk pengumpulan data. Hal ini disesuaikan dengan sifat penelitian yang dilakukan. Pada penelitian tindakan kelas ini, proses pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dan wawancara. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dan alat pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Teknik Pengumpulan Data

- a. Teknik Observasi. Teknik observasi adalah upaya merekam semua peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan itu berlangsung dengan atau tanpa alat bantuan. Observasi dipusatkan pada proses maupun hasil tindakan beserta segala peristiwa yang melingkupinya. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama kegiatan penelitian. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang keadaan subjek penelitian yang meliputi situasi dan aktivitas anak dan guru terhadap kegiatan pembelajaran selama berlangsungnya penelitian tindakan. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah memanfaatkan media ampas kelapa untuk meningkatkan kreativitas anak RA Al-Hidayah Kecamatan Hinai.
- b. Dokumentasi, dokumentasi diperlukan sebagai bukti kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak. Selama proses pembelajaran anak diambil fotonya untuk menunjukkan bukti autentik.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah panduan observasi. Instrumen observasi yang digunakan pada PTK ini ialah *check list* atau daftar cek. *Check list* atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda ada

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
 MB = Mulai Berkembang
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 BSB = Berkembangan Sangat Baik

F. Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu anak dikategorikan berhasil apabila hasil belajar anak/kemampuan anak atau kreativitas anak mencapai 80% dari seluruh anak, dengan standart ketuntasan nilai minimal Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjutan dalam siklus selanjutnya dan juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, serta pertimbangan dalam penentuan model pembelajaran yang tepat.⁵⁵ Indikator sebagai penentu keberhasilan tersebut adalah:

Tabel 05
Indikator Kinerja

Anak	Guru
Penugasan diberikan kepada anak untuk dapat mengetahui kreativitas anak melalui media ampas kelapa	Dokumentasi yang berisikan foto kegiatan anak
Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang situasi dan aktivitas anak dan guru terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan ampas kelapa untuk meningkatkan kreativitas anak.	Daftar hadir anak selama kegiatan penelitian
Wawancara dilakukan untuk mengetahui pendapat anak tentang kegiatan yang dilakukan	Diskusi antara guru, teman sejawat, dan kolaborator, untuk refleksi hasil siklus PTK.

⁵⁵Zainal Aqib, dkk, *Prosedur Penelitian Kelas*, (Jakarta: Salemba Empat, 2009) h. 41.

G. Analisa Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua bentuk analisis yaitu:

1. Analisis data kualitatif, yaitu data yang berbentuk uraian mengenai aktifitas guru dan anak selama proses pembelajaran, serta kondisi selama proses pembelajaran berlangsung.⁵⁶
2. Analisis data kuantitatif, yaitu penyajian data dalam bentuk angka-angka yang peneliti peroleh dari hasil observasi yang diinterpretasikan dalam bentuk persen.

Analisis data kuantitatif selanjutnya adalah mencari persentase keberhasilan dengan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan

P= Presentase keberhasilan

f= Jumlah anak yang mendapat nilai

n= Jumlah anak⁵⁷

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan strategi tindakan kelas model siklus karena objek penelitian hanya satu kelas yang meliputi:

a. Perencanaan

Kegiatan ini meliputi:

1. Membuat perencanaan pengajaran
2. Mempersiapkan media pembelajaran menggambar
3. Membuat lembar observasi
4. Mendesain alat evaluasi

⁵⁶*Ibid.*, h. 45

⁵⁷*Ibid.*

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahapan ini adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagaimana yang direncanakan.

c. Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan observasi langsung terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

d. Refleksi

Pada tahap ini, data-data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan dan dianalisis guna mengetahui seberapa jauh tindakan telah membawa perubahan, dan bagaimana perubahan terjadi. Secara rinci tahapan penelitian ini dapat dijabarkan dalam gambar berikut ini.

1. Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal atau pra siklus pada anak RA Al-Hidayah Kecamatan Hinai, bahwa kreativitas anak masih sangat rendah. Hal ini terindikasi dari hasil pembelajaran pada pra siklus ketika anak diminta untuk melakukan pembelajaran anak tidak dapat memunculkan ide-ide kreativitasnya kecuali sebahagian kecil anak. Anak lebih senang bermain, dan mengganggu teman lainnya dalam proses belajar.

2. Deskripsi Siklus I

a. Tahap Perencanaan

- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan berupa ampas kelapa.
- Membuat lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

- Guru menerapkan metode pembelajaran melalui metode demonstrasi dan menggunakan media audio visual, serta ampas kelapa.

- Anak melakukan pembelajaran mewarnai gambar dengan ampas kelapa yang telah diberi warna sesuai dengan tema berlangsung untuk meningkatkan kreativitas anak.

c. Tahap Pengamatan

- Memonitor kegiatan anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
- Membantu anak jika menemui kesulitan
- Memberikan tanda cek list terhadap proses kegiatan anak pada lembar observasi.
- Menganalisa kegiatan kreativitas anak.

d. Tahap Refleksi

- Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan anak.
- Apabila pada siklus I belum menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak, maka perlu dilanjutkan dengan siklus II.

3. Deskripsi Siklus II

a. Tahap Perencanaan

- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan berupa ampas kelapa.
- Membuat lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

- Guru menerapkan metode pembelajaran melalui metode demonstrasi dan menggunakan media audio visual, serta ampas kelapa untuk melakukan kegiatan kreativitas sesuai tema yang berlangsung.
- Anak melakukan pembelajaran kreativitas anak.

c. Tahap Pengamatan

- Memonitor kegiatan anak dalam melakukan kegiatan.
- Membantu anak jika menemui kesulitan

- Memberikan tanda cek list terhadap proses kegiatan anak pada lembar observasi.
- Menganalisa kegiatan anak dalam belajar untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak.

d. Tahap Refleksi

- Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan anak.
- Apabila pada siklus II belum menunjukkan adanya peningkatan, maka perlu dilanjutkan dengan siklus III.

4. Deskripsi Siklus III

a. Tahap Perencanaan

- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan berupa ampas kelapa.
- Membuat lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

- Guru menerapkan metode pembelajaran melalui metode demonstrasi dan menggunakan media audio visual.
- Anak melakukan pembelajaran sesuai dengan tema yang berlangsung untuk meningkatkan kreativitas anak.

c. Tahap Pengamatan

- Memonitor kegiatan anak dalam melakukan kegiatan.
- Membantu anak jika menemui kesulitan
- Memberikan tanda cek list terhadap proses kegiatan anak pada lembar observasi.
- Menganalisa kegiatan anak dalam belajar.

d. Tahap Refleksi

- Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan anak.

- Apabila pada siklus III belum menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak, maka perlu dilanjutkan dengan siklus berikutnya.

I. Personalia Penelitian

Penelitian ini dibantu oleh kolaborator, dan teman sejawat sesuai pembagian tugas. Tujuan menggunakan teman sejawat dan kolaborator agar hasil penelitian benar-benar objektif terhadap kreativitas anak. Selain itu, membantu untuk melakukan observasi dan wawancara, serta memberikan evaluasi terhadap strategi dan gaya mengajar peneliti sebagai guru pada penelitian ini. Data yang diperoleh dari teman sejawat dan kolaborator akan menjadi acuan perbaikan-perbaikan untuk mendapatkan hasil yang maksimal pada siklus berikutnya. adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah:

Tabel 06
Tim Peneliti

Nama	Penelitian	Tugas	Waktu
Erlis Ernita	Peneliti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengumpulkan Data ➤ Menganalisis Data ➤ Pengambilan Keputusan 	24 Jam/Minggu
Ika Wijayanti , S.Pd.I	Kolaborator	Penilai II	24 Jam/Minggu
Yuli Rusmayanti, S.Pd.	Teman Sejawat	Penilai I	24 Jam/Minggu

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian Pra Siklus

Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi anak pra sekolah yang berusaha menciptakan sesuatu dengan fantasinya. Kreativitas anak usia dini ditampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam membuat gambar yang disukainya atau menciptakan sesuatu hal yang baru. Pada dasarnya sejak usia dini, manusia memiliki kecenderungan dan kemampuan berpikir kritis, kecenderungan manusia memberi arti pada berbagai hal dan kejadian disekitarnya yang merupakan indikasi dari kemampuan berpikirnya. Kecenderungan ini dapat di temukan pada seorang anak yang memandang berbagai benda di sekitarnya dengan penuh rasa ingin tahu, sehingga anak berusaha mencari tahu apa yang sebenarnya terjadi dengan memberikan pembuktian dan berusaha menyimpulkannya.

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru di RA Al-Hidayah Kecamatan Hinai bahwa kreativitas anak dalam belajar masih sangat rendah, anak merasa bosan dan jenuh apabila belajar mengembangkan kreativitasnya hanya menggunakan krayon atau cat warna, serta kegiatan yang dilakukan hanya menggambar. Hal ini dapat menghambat kreativitas anak tidak terbangun dengan baik. Berdasarkan pengalaman dan pengamatan yang ditemukan ternyata kejenuhan dan pembelajaran yang membosankan menjadi penyebab anak tidak dapat berekspresi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga kreativitas anak tidak terbangun dengan baik. Hasil penelitian pra siklus ini dapat peneliti utarakan pada tabel berikut ini.

Tabel 07
Hasil Observasi Pada Pra Siklus

N O	Nama Siswa	Instrumen Penelitian															
		Anak mampu mengenal warna				Anak mampu mengkom binasi-kan warna				Anak mampu berimajinasi				Anak mampu menciptakan bentuk baru			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Andara Prisilia	√				√				√				√			
2	Andika		√					√		√					√		
3	Anisa Raisya Putri	√				√				√				√			
4	Aufa Azahra		√					√		√					√		
5	Danu Ramadhan				√			√				√			√		
6	Devanda Al-Faris			√			√			√					√		
7	Ezra Ibni Nibras			√			√					√				√	
8	Fahira Ghaniyah Putri	√				√				√				√			
9	Fahri		√					√		√				√			
10	Farhan	√				√				√				√			
11	Fariz An-Naufal		√					√				√			√		
12	Jodi Setiawan				√			√					√				√
13	Khairun Aisyah	√				√				√				√			
14	M. Alqia Mirzan		√					√				√			√		
15	Pino Bastian				√			√					√				√
16	Saskia Aprilia	√				√				√				√			
17	Septian Dwi Andika	√				√				√				√			
18	Tomi Kurniawan			√				√				√				√	

Keterangan

- BB = Belum Berkembang
 MB = Mulai Berkembang
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 08
Kreativitas Anak Pada Pra Siklus

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak Keseluruahn
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak mampu mengenal warna	7	5	3	3	18
		38,8%	27,8%	16,7%	16,7%	100%
2	Anak mampu mengkombinasi-kan warna	7	2	9	0	18
		38,9%	11,1%	50%	0%	100%
3	Anak mampu berimajinasi	7	4	5	2	18
		38,9%	22,2%	27,8%	11,1%	100%
4	Anak mampu menciptakan bentuk baru	8	6	2	2	18
		44,4%	33,3%	11,1%	11,2%	100%

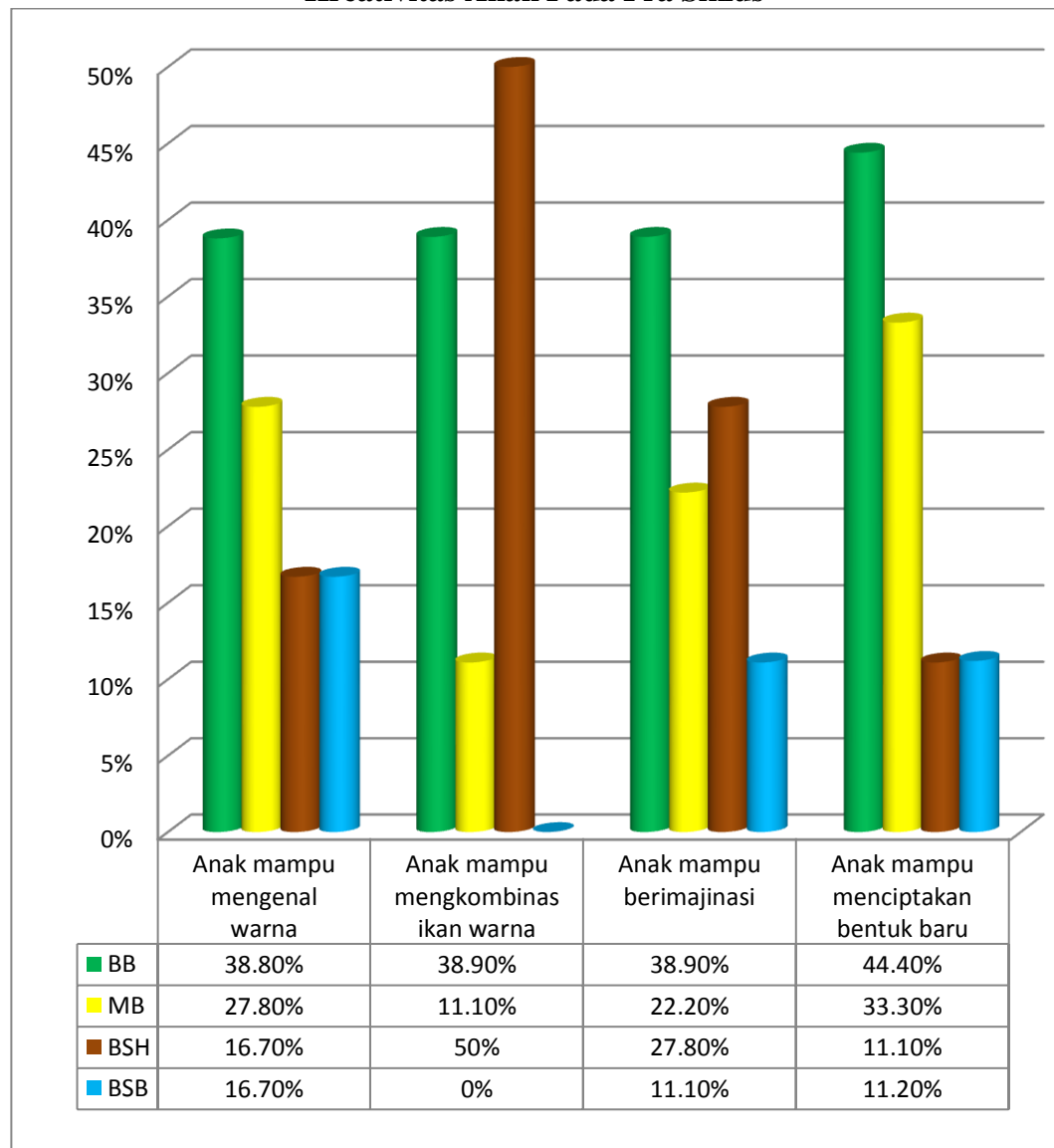
Rumus Data Kuantitatif

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan

- P = Presentase ketuntasan
 f = Jumlah nilai anak
 n = Jumlah anak

Grafik 01
Kreativitas Anak Pada Pra Siklus



Pada tabel dan grafik di atas dapat dirincikan kemampuan melukis anak pada pra siklus atau sebelum dilakukan penelitian yaitu:

1. Anak mampu mengenal warna, yang belum berkembang ada 7 anak (38,8%), mulai berkembang ada 5 anak (27,8%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 3 anak (16,7%).

2. Anak mampu mengkombinasikan warna, yang belum berkembang ada 7 anak (38,9%), mulai berkembang ada 2 anak (11,1%), berkembang sesuai harapan ada 9 anak (50%), berkembang sangat baik tidak ada .
3. Anak mampu berimajinasi, yang belum berkembang ada 7 anak (38,9%), mulai berkembang ada 4 anak (22,2%), berkembang sesuai harapan ada 5 anak (27,8%), berkembang sangat baik ada 2 anak (11,1%).
4. Anak mampu menciptakan bentuk baru, yang belum berkembang ada 8 anak (44,4%), mulai berkembang ada 6 anak (33,3%), berkembang sesuai harapan ada 2 anak (11,1%), berkembang sangat baik ada 2 anak (11,2%).

Berdasarkan standart ketuntasan belajar minimal sesuai yang dirumuskan pada bab III adalah Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan pencapaian rata-rata 80%, maka hasil observasi pada pra siklus ini adalah:

Tabel 09
Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Pra Siklus

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kemampuan (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Anak mampu mengenal warna	3	3	6
		16,7%	16,7%	33,4%
2	Anak mampu mengkombinasikan warna	9	0	9
		50%	0%	50%
3	Anak mampu berimajinasi	5	2	7
		27,8%	11,1%	38,9%
4	Anak mampu menciptakan bentuk baru	2	2	4
		11,1%	11,2%	22,3%
Rata-Rata				36,15%

Hasil observasi pada pra siklus sesuai ketetapan pada bab tiga keberhasilan ditandai dengan berkembang sangat baik (BSH). Pada tabel di atas menunjukkan bahwa:

1. Anak mampu mengenal warna, yang belum berkembang ada 7 anak (38,8%), mulai berkembang ada 5 anak (27,8%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 3 anak (16,7%).
2. Anak mampu mengkombinasikan warna, yang belum berkembang ada 7 anak (38,9%), mulai berkembang ada 2 anak (11,1%), berkembang sesuai harapan ada 9 anak (50%), berkembang sangat baik tidak ada .
3. Anak mampu berimajinasi, yang belum berkembang ada 7 anak (38,9%), mulai berkembang ada 4 anak (22,2%), berkembang sesuai harapan ada 5 anak (27,8%), berkembang sangat baik ada 2 anak (11,1%).
4. Anak mampu menciptakan bentuk baru, yang belum berkembang ada 8 anak (44,4%), mulai berkembang ada 6 anak (33,3%), berkembang sesuai harapan ada 2 anak (11,1%), berkembang sangat baik ada 2 anak (11,2%).

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh rata-rata kreativitas anak pada pra siklus ini adalah 36,15% yang menunjukkan masing sangat rendah. Melihat kondisi tersebut, maka peneliti merencanakan penelitian dengan melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas sesuai draf yang direncanakan dengan tiga siklus dan tiap-tiap siklus dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, dan refleksi.

B. Deskripsi Siklus I.

1. Hari Ke-1/ Senin 04 Februari 2019

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPPH dengan tema tanaman ciptaan Allah swt., dan tema spesifiknya macam-macam tanaman obat.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang tertera dalam RPPH.
- 3) Menyiapkan kegiatan pembelajaran yaitu meningkatkan kreativitas anak dengan ampas kelapa.
- 4) Menyiapkan lembar observasi
- 5) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator.

b. Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Anak mengamati tanaman obat yang dibawa guru (seperti kunyit, jahe, sirih, rosifa, temulawak, dll)
- 2) Anak menanyakan nama macam-macam tanaman obat ciptaan Allah swt (seperti kunyit, jahe, sirih, rosifa, temulawak, mengkudu, lavender, dll)
- 3) Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - a) Menulis nama jenis-jenis tanaman obat .
 - b) Menghitung jumlah tanaman obat
 - c) Mewarnai tanaman sirih dengan ampas kelapa.**
 - d) menciptakan bentuk dari playdough
- 4). Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Macam-macam tanaman obat
 - b) Nama-nama tanaman obat
 - c) Jumlah dan lambang bilangan
 - d) Warna tanaman obat
 - e) Bentuk tanaman obat
- 5). Anak Mengkomunikasikan
 - a) Anak mampu menyebutkan nama macam-macam tanaman obat

- b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghitung, menulis, membaca dan menciptaka bentuk dari playdough.
- 6). Guru menanyakan tentang macam-macam tanaman obat
- 7). Penutup
- a) Menanyakan perasaan selama hari ini
 - b) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
 - c) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak taqwa
 - d) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
 - e) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi untuk pulang.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kreativitas
- 2) Guru memberikan arahan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran
- 3) Anak dibentuk dalam 6 kelompok
- 4) Secara bersama-sama anak melakukan pembelajaran

2. Hari Ke-2/ Selasa 05 Februari 2019

Libur Hari Raya Imlek

3. Hari Ke-3/ Rabu 06 Februari 2019

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPPH dengan tema tanaman ciptaan Allah swt., dan tema spesifiknya cara menanam dan merawat tanaman obat.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang tertera dalam RPPH.
- 3) Menyiapkan kegiatan pembelajaran yaitu meningkatkan kreativitas anak.
- 4) Menyiapkan lembar observasi
- 5) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator.

b. Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Anak mengamati gambar pertumbuhan tanaman kencur

- 2) Anak menanyakan cara menanam dan merawat tanaman obat
- 3) Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - a) Menghubungkan bilangan kencur
 - b) Menulis angka 15 pada pola kencur
 - c) peraktek menanam kencur
 - d) **Melukis gambar daun kunyit menggunakan ampas kelapa**
- 4) Anak menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Cara menanam dan merawat tanaman obat.
 - b) Jumlah dan lambang bilangan bentuk angka 15
 - c) Cara menanam tanaman obat
 - d) Mengerjakan tugas yang diberikan
- 5) Anak Mengkomunikasikan
 - a) Anak mampu menunjukkan dan menceritakan cara menanam tanaman
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghubungkan bilangan, menulis angka, dan membaca.
- 6) Guru menanyakan tentang cara menanam dan merawat tanaman obat
- 7) Penutup
 - a) Menanyakan perasaan selama hari ini
 - b) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
 - c) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak beriman
 - d) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
 - e) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi untuk pulang.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang strategi pembelajaran
- 2) Guru memberikan arahan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran
- 3) Anak dibentuk dalam 6 kelompok
- 4) Secara kelompok anak mengerjakan kegiatan pembelajaran

4. Hari Ke-4/ Kamis 07 Februari 2019

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPPH dengan tema tanaman ciptaan Allah swt., dan tema spesifiknya manfaat tanaman obat.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang tertera dalam RPPH.
- 3) Menyiapkan kegiatan pembelajaran yaitu meningkatkan kreativitas anak.
- 4) Menyiapkan lembar observasi
- 5) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator.

b. Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Anak mengamati obat-obatan dari tanaman (obat batuk, masuk angin, penurun panas, dll)
- 2) Anak menanyakan manfaat apa saja yang ada dalam tanaman obat
- 3) Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - a) Mencocokkan pola buah mengkudu
 - b) Mengurutkan pola buah mengkudu
 - c) Melipat kertas bentuk botol obat
 - d) **Membuat pupuk tanaman obat dari ampas kelapa**
- 4) Anak menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Manfaat tanaman obat
 - b) Nama tanaman yang bisa untuk obat
 - c) Ukuran besar, sedang, dan kecil
 - d) Membuat obat dari tanaman obat.
 - e) Membaca
- 5) Anak Mengkomunikasikan
 - a) Anak mampu menyebutkan macam-macam manfaat dari tanaman obat
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mencocokkan, mengurutkan , melipat kertas dan membaca.
- 6) Guru menanyakan tentang manfaat tanaman obat
- 7) Penutup
 - a) Menanyakan perasaan selama hari ini

- b) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- c) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak beriman
- d) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- e) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang strategi pembelajaran
- 2) Guru memberikan arahan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran
- 3) Anak dibentuk dalam 6 kelompok
- 4) Secara kelompok anak mengerjakan tugas

5. Hari Ke-5/ Jumat 08 Februari 2019

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPPH dengan tema tanaman ciptaan Allah swt., dan tema spesifiknya jenis-jenis tanaman obat.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang tertera dalam RPPH.
- 3) Menyiapkan kegiatan pembelajaran yaitu meningkatkan kreativitas anak.
- 4) Menyiapkan lembar observasi
- 5) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator.

b. Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Anak mengamati jamu kunyit asam
- 2) Anak menanyakan jenis olahan tanaman obat, cara membuat jamu, bahan dan peralatan apa yang biasa digunakan
- 3) Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan:
 - a) Menghitung jumlah kunyit
 - b) Peraktek membuat jamu kunyit asem
 - c) Mencoba rasa jamu
 - d) Membuat tulisan jamu dari ampas kelapa**
- 4) Anak menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Jenis olahan dari tanaman obat

- b) Nama jenis olahan dari tanaman obat
 - c) Jumlah dan lambang bilangan
 - d) Cara membuat jamu
 - e) Rasa jamu untuk kesehatan
- 5) Anak Mengkomunikasikan
- a) Anak mampu menyebutkan jenis-jenis olahan yang dibuat dari tanaman obat.
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghitung, membuat jamu, membaca
- 6) Guru menanyakan tentang jenis-jenis tanaman obat
- 7) Penutup
- a) Menanyakan perasaan selama hari ini
 - b) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
 - c) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak beriman
 - d) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
 - e) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi untuk pulang.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang strategi pembelajaran
- 2) Guru memberikan arahan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran
- 3) Anak dibentuk dalam 6 kelompok

Observasi dan Evaluasi

Adapun hasil pengamatan pada siklus I ini adalah

Tabel 10
Hasil Observasi Pada Siklus I

N O	Nama Siswa	Instrumen Penelitian															
		Anak mampu mengenal warna				Anak mampu mengkom binasi-kan warna				Anak mampu berimajinasi				Anak mampu menciptakan bentuk baru			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Andara Prisilia				√				√				√				√
2	Andika				√				√				√				√
3	Anisa Raisya Putri				√				√				√				√
4	Aufa Azahra				√				√				√				√
5	Danu Ramadhan				√				√				√				√
6	Devanda Al-Faris				√				√				√				√
7	Ezra Ibni Nibras		√			√				√				√			
8	Fahira Ghaniyah Putri		√			√				√				√			
9	Fahri			√			√				√				√		
10	Farhan			√			√				√				√		
11	Fariz An-Naufal	√				√				√				√			
12	Jodi Setiawan			√			√				√				√		
13	Khairun Aisyah				√			√			√					√	
14	M. Alqia Mirzan				√			√				√				√	
15	Pino Bastian				√				√				√				√
16	Saskia Aprilia				√				√				√				√
17	Septian Dwi Andika				√				√				√				√
18	Tomi Kurniawan				√				√				√				√

Keterangan

- BB = Belum Berkembang
 MB = Mulai Berkembang
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 11
Kreativitas Anak Pada Siklus I

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak Keseluruhan
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak mampu mengenal warna	1	2	3	12	18
		5,5%	11,1%	16,7%	66,7%	100%
2	Anak mampu mengkombinasikan warna	3	3	2	10	18
		16,7%	16,7%	11,1%	55,5%	100%
3	Anak mampu berimajinasi	6	1	1	10	18
		33,3%	5,6%	5,6%	55,5%	100%
4	Anak mampu menciptakan bentuk baru	6	1	1	10	18
		33,3%	5,6%	5,6%	55,5%	100%

Rumus Data Kuantitatif

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

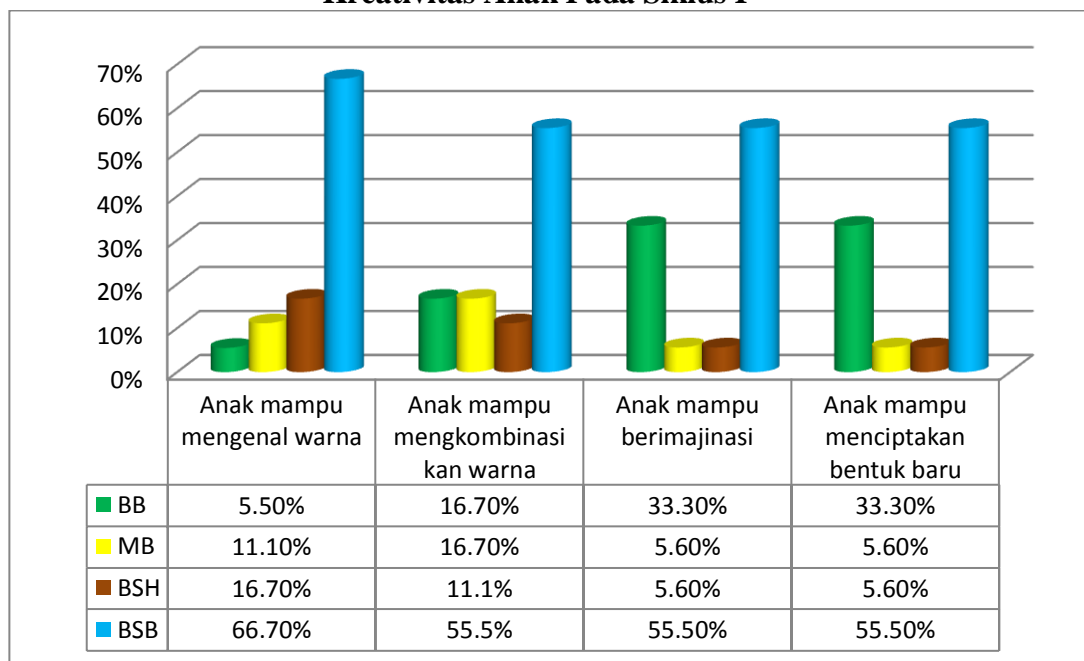
Keterangan

P = Presentase ketuntasan

f = Jumlah nilai anak

n = Jumlah anak

Grafik 02
Kreativitas Anak Pada Siklus I



Pada tabel dan grafik di atas dapat dirincikan kreativitas anak pada siklus I atau setelah menggunakan ampas kelapa yaitu:

1. Anak mampu mengenal warna, yang belum berkembang ada 1 anak (5,5%), mulai berkembang ada 2 anak (11,1%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).
2. Anak mampu mengkombinasikan warna, yang belum berkembang ada 3 anak (16,7%), mulai berkembang ada 3 anak (16,7%), berkembang sesuai harapan ada 2 anak (11,1%), berkembang sangat baik ada 10 anak (55,5%).
3. Anak mampu berimajinasi, yang belum berkembang ada 6 anak (33,3%), mulai berkembang ada 1 anak (5,6%), berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5,6%), berkembang sangat baik ada 10 anak (55,5%).
4. Anak mampu menciptakan bentuk baru, yang belum berkembang ada 6 anak (33,3%), mulai berkembang ada 1 anak (5,6%), berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5,6%), berkembang sangat baik ada 10 anak (55,5%)

Berdasarkan standart ketuntasan belajar minimal sesuai yang dirumuskan pada bab III adalah Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan pencapaian rata-rata 80%, maka hasil observasi pada siklus I ini dapat diperoleh rata-ratanya adalah:

Tabel 12
Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus I

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kreativitas (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Anak mampu mengenal warna	3	12	15
		16,7%	66,7%	83,4%
2	Anak mampu mengkombinasi-kankan warna	2	10	12
		11,1%	55,5%	66,6%
3	Anak mampu berimajinasi	1	10	11
		5,6%	55,5%	61,1%
4	Anak mampu menciptakan bentuk baru	1	10	11
		5,6%	55,5%	61,1%
Rata-Rata				68,05%

Hasil observasi pada siklus I sesuai ketentuan pada bab tiga keberhasilan di tandai dengan berkembang sangat baik (BSH). Pada tabel di atas menunjukkan bahwa:

1. Anak mampu mengenal warna, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).
2. Anak mampu mengkombinasi-kankan warna, yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak (11,1%), berkembang sangat baik ada 10 anak (55,5%).
3. Anak mampu berimajinasi, yang berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5,6%), berkembang sangat baik ada 10 anak (55,5%).

4. Anak mampu menciptakan bentuk baru, yang berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5,6%), berkembang sangat baik ada 10 anak (55,5%).

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh rata-rata kreativitas anak pada siklus I ini adalah 68,05% yang menunjukkan masih rendah atau kurang. Melihat kondisi tersebut, maka peneliti merencanakan perbaikan penelitian dengan melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas sesuai draf yang direncanakan.

4. Tahap Refleksi

- a. Kendala yang dihadapi
 - 1) Sebahagian anak masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran.
 - 2) Sebahagian anak masih merasa bingung bagaimana meletakkan ampas kelapa.
- b. Kekuatan
 - 1) Pelaksanaan kegiatan telah berjalan sesuai dengan indikator yang direncanakan
 - 2) Strategi yang digunakan membuat sebahagian anak senang.
 - 3) Penilaian/observasi anak sesuai perkembangan anak.
- c. Tindakan perbaikan dan alasan pemilihan tindakan
Tindakan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II adalah guru memberikan rangsangan kepada anak berupa motivasi dan *reward* agar anak menjadi semangat dalam melakukan pembelajaran.

C. Deskripsi Siklus II.

1. Hari Ke-1/ Senin 11 Februari 2019

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPPH dengan tema tanaman ciptaan Allah swt., dan tema spesifiknya macam-macam tanaman umbi-umbian.
- 2) Kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang tertera dalam RPPH.
- 3) Menyiapkan kegiatan pembelajaran yaitu meningkatkan kreativitas anak.
- 4) Menyiapkan lembar observasi

5) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator.

b. Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Anak mengamati tanaman umbi-umbian yang dibawa guru, seperti wortel, kentang, ubi rambat, dan singkong.
- 2) Anak menanyakan nama macam-macam tanaman umbi-umbian ciptaan Allah swt
- 3) Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan:
 - a) Menghubungkan gambar dengan tulisan
 - b) Melipat kertas bentuk wortel
 - c) Menciptakan bentuk wortel dari plastisin
 - d) **Mewarnai gambar wortel dengan ampas kelapa**
- 4) Anak menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Macam-macam tanaman umbi-umbian
 - b) Nama-nama tanaman umbi-umbian
 - c) Warna umbi-umbian
 - d) Bentuk umbi wartel
 - e) Mengerjakan tugas yang diberikan
- 5) Anak Mengkomunikasikan
 - a) Anak mampu menyebutkan nama macam-macam tanaman umbi-umbian
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghubungkan gambar, melipat kertas menciptakan bentuk dan membaca.
- 6) Guru menanyakan tentang macam-macam tanaman umbi-umbian
- 7) Penutup
 - a) Menanyakan perasaan selama hari ini
 - b) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
 - c) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk pulang sekolah
 - d) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
 - e) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi untuk pulang.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang strategi pembelajaran
- 2) Guru memberikan arahan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran
- 3) Anak dibentuk dalam 6 kelompok
- 4) Secara bergiliran kelompok anak diawasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran

2. Hari Ke-2/ Selasa 11 Februari 2019

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPPH dengan tema tanaman ciptaan Allah swt., dan tema bagian tanaman umbi-umbian.
- 2) Kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang tertera dalam RPPH.
- 3) Menyiapkan kegiatan pembelajaran
- 4) Menyiapkan lembar observasi
- 5) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator.

b. Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Anak mengamati tanaman singkong
- 2) Anak menanyakan bagian-bagian dari tanaman umbi-umbian (akar, batang, daun, dan umbi)
- 3) Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan:
 - a) Menjumlahkan gambar singkong
 - b) Memetik daun singkong
 - c) Menghitung daun singkong
 - d) **Menggunakan ampas kelapa untuk membentuk tanaman singkong**
- 4) Anak menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Bagian-bagian dari tanaman umbi-umbian
 - b) Bentuk tanaman singkong
 - c) Jumlah gambar
 - d) Cara memetik daun singkong

- e) bentuk ukuran dan jumlah
- 5) Anak Mengkomunikasikan
 - a) Anak mampu menunjukkan dan menyebutkan nama bagian-bagian tanaman umbi-umbian
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menjumlahkan gambar, menghitung, dan membaca.
- 6) Guru menanyakan tentang bagian-bagian tanaman umbi-umbian
- 7) Penutup
 - a) Menanyakan perasaan selama hari ini
 - b) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
 - c) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk pulang sekolah
 - d) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
 - e) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi untuk pulang.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang strategi pembelajaran
- 2) Guru memberikan arahan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran
- 3) Anak dibentuk dalam 6 kelompok

3. Hari Ke-3/ Rabu 13 Februari 2019

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPPH dengan tema tanaman ciptaan Allah swt., dan tema spesifiknya cara menanam dan merawat tanaman umbi-umbian.
- 2) Kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang tertera dalam RPPH.
- 3) Menyiapkan kegiatan pembelajaran yaitu meningkatkan kreativitas anak.
- 4) Menyiapkan lembar observasi
- 5) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator.

b. Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Anak mengamati gambar pertumbuhan tanaman kentang
- 2) Anak menanyakan cara menanam dan merawat tanaman umbi-umbian
- 3) Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan:
 - a) Mengurutkan pertumbuhan tanaman
 - b) Menjumlahkan gambar kentang
 - c) peraktek mengupas dan memotong kentang
 - d) **Merawat tanaman umbi-umbian menggunakan ampas kelapa**
- 4) Anak menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Cara menanam dan merawat tanaman
 - b) Urutan pertumbuhan tanaman
 - c) Menjumlahkan
 - d) Cara mengupas dan memotong kentang
 - e) Mengerjakan tugas yang diberikan
- 5) Anak Mengkomunikasikan
 - a) Anak mampu menunjukkan dan menyebutkan nama bagian tanam-tanaman umbi-umbian
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mengurutkan, menjumlahkan gambar, membaca, dan mengupas serta memotong kentang
- 6) Guru menanyakan tentang cara merawat dan menanam tanaman umbi-umbian
- 7) Penutup
 - a) Menanyakan perasaan selama hari ini
 - b) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
 - c) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak mandiri
 - d) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
 - e) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang strategi pembelajaran
- 2) Guru memberikan arahan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran
- 3) Anak dibentuk dalam 6 kelompok
- 4) Secara bergiliran anak diperhatikan guru dalam melakukan pembelajaran

4. Hari Ke-4/ Kamis 14 Februari 2019

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPPH dengan tema tanaman ciptaan Allah swt., dan tema spesifiknya manfaat tanaman umbi-umbian.
- 2) Kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang tertera dalam RPPH.
- 3) Menyiapkan kegiatan pembelajaran yaitu meningkatkan kreativitas anak.
- 4) Menyiapkan lembar observasi
- 5) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator.

b. Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Anak mengamati tanaman umbi yang digunakan untuk membuat makanan
- 2) Anak menanyakan manfaat apa aja yang didapat dari makanan umbi-umbian
- 3) Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan:
 - a) Menggunting gambar ubi
 - b) Menjumlahkan gambar ubi
 - c) Menunjukkan kartu angka bergambar
 - d) **Membentuk gambar ubi menggunakan ampas kelapa**
- 4) Anak menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Manfaat dari tanaman umbi-umbian
 - b) Bentuk ubi
 - c) Menjumlahkan
 - d) Konsep bilangan
- 5) Anak Mengkomunikasikan

- a) Anak mampu menyebutkan macam-macam manfaat dari tanaman umbi-umbian
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghitung gambar, menjumlahkan gambar, menunjukkan kartu angka, dan membaca.
- 6) Guru menanyakan tentang manfaat tanaman umbi-umbian
- 7) Penutup
- a) SOP Kepulangan
 - b) Menanyakan perasaan selama hari ini
 - c) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
 - d) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak mandiri
 - e) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
 - f) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang strategi pembelajaran
- 2) Guru memberikan arahan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran
- 3) Anak dibentuk dalam 6 kelompok
- 4) Secara bergiliran anak di perhatikan guru dalam melakukan pembelajaran

5. Hari Ke-5/ Jumat 15 Februari 2019

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPPH dengan tema tanaman ciptaan Allah swt., dan tema spesifiknya makanan dari tanaman umbi-umbian.
- 2) Kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang tertera dalam RPPH.
- 3) Menyiapkan kegiatan pembelajaran yaitu meningkatkan kreativitas anak.
- 4) Menyiapkan lembar observasi
- 5) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator.

b. Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Anak mengamati makanan dari tanaman umbi-umbian getuk, keripik, dll.

- 2) Anak menanyakan makanan apa yang dapat dibuat dari umbi-umbian
- 3) Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan, cara membuat dan alat yang digunakan:
 - a) Menulis kata getuk
 - b) Praktek membuat getuk
 - c) Mencoba rasa getuk
 - d) **Menggunakan kelapa untuk kue getuk**
- 4) Anak menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Jenis olahan dari tanaman umbi-umbian
 - b) Nama jenis makanan dari umbi-umbian
 - c) Aneka jenis dan warna makanan umbi-umbian
 - d) Cara membuat getuk dan rasa getuk
 - e) Mengerjakan tugas yang diberikan
- 5) Anak Mengkomunikasikan
 - a) Anak mampu menyebutkan jenis makanan yang terbuat dari umbi-umbian
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membaca, membuat getuk dan mencoba rasa getuk.
- 6) Guru menanyakan tentang manfaat tanaman umbi-umbian
- 7) Penutup
 - a) Menanyakan perasaan selama hari ini
 - b) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
 - c) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak mandiri
 - d) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
 - e) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang strategi pembelajaran
- 2) Guru memberikan arahan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran
- 3) Anak dibentuk dalam 6 kelompok
- 4) Secara bergilira guruh mengamati anak melakukan pekerjaan.

Observasi dan Evaluasi

Adapun hasil pengamatan pada siklus II ini adalah:

Tabel 13
Hasil Observasi Pada Siklus II

N O	Nama Siswa	Instrumen Penelitian															
		Anak mampu mengenal warna				Anak mampu mengkom binasi-kan warna				Anak mampu berimajina- si				Anak mampu mencipta kan bentuk baru			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Andara Prisilia				√				√				√				√
2	Andika				√				√				√				√
3	Anisa Raisya Putri				√				√				√				√
4	Aufa Azahra				√				√				√				√
5	Danu Ramadhan				√				√				√				√
6	Devanda Al-Faris				√				√				√				√
7	Ezra Ibni Nibras		√			√				√					√		
8	Fahira Ghaniyah Putri		√			√				√					√		
9	Fahri				√		√			√					√		
10	Farhan			√			√			√					√		
11	Fariz An-Naufal	√				√				√					√		
12	Jodi Setiawan				√		√			√					√		
13	Khairun Aisyah				√				√				√				√
14	M. Alqia Mirzan				√			√					√				√
15	Pino Bastian				√				√				√				√
16	Saskia Aprilia				√				√				√				√
17	Septian Dwi Andika				√				√				√				√
18	Tomi Kurniawan				√				√				√				√

Keterangan

- BB = Belum Berkembang
 MB = Mulai Berkembang
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 14
Kreativitas Anak Pada Siklus II

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak Keseluruhan
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak mampu mengenal warna	1	2	1	14	18
		5,5%	11,1%	5,6%	77,8%	100%
2	Anak mampu mengkombinasikan warna	3	3	1	11	18
		16,7%	16,7%	5,5%	61,1%	100%
3	Anak mampu berimajinasi	3	3	1	11	18
		36,7%	16,7%	5,5%	61,1%	100%
4	Anak mampu menciptakan bentuk baru	4	2	1	11	18
		22,3%	11,1%	5,5%	61,1%	100%

Rumus Data Kuantitatif

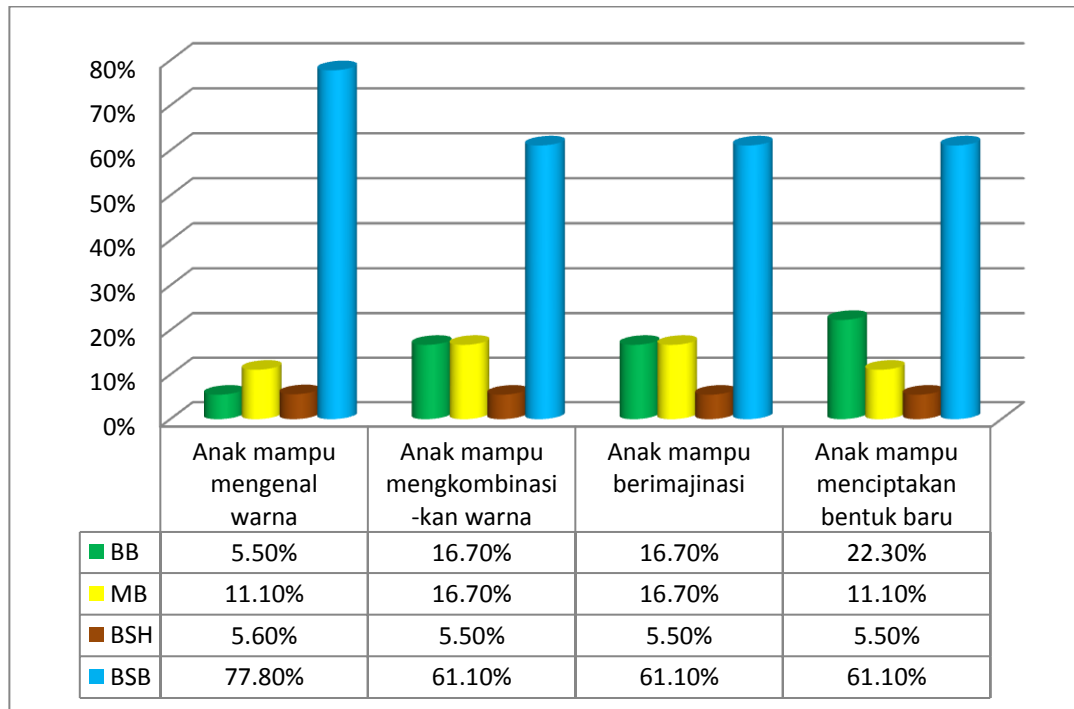
$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan

- P = Presentase ketuntasan
 f = Jumlah nilai anak
 n = Jumlah anak

Grafik 03

Kreativitas Anak Pada Siklus II



Pada tabel dan grafik di atas dapat dirincikan kreativitas anak pada siklus II menggunakan ampas kelapa yaitu:

1. Anak mampu mengenal warna, yang belum berkembang ada 1 anak (5,5%), mulai berkembang ada 2 anak (11,1%), berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5,6%), berkembang sangat baik ada 14 anak (77,8%).
2. Anak mampu mengkombinasikan warna, yang belum berkembang ada 3 anak (16,7%), mulai berkembang ada 3 anak (16,7%), berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5,5%), berkembang sangat baik ada 11 anak (61,1%).
3. Anak mampu berimajinasi, yang belum berkembang ada 3 anak (16,7%), mulai berkembang ada 3 anak (16,7%), berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5,5%), berkembang sangat baik ada 11 anak (61,1%).
4. Anak serius dalam melukis, yang belum berkembang ada 4 anak (22,3%), mulai berkembang ada 2 anak (11,1%), berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5,5%), berkembang sangat baik ada 11 anak (61,1%).

Berdasarkan standart ketuntasan belajar minimal sesuai yang dirumuskan pada bab III adalah Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan pencapaian rata-rata 80%, maka hasil observasi pada siklus II ini dapat diperoleh rata-ratanya adalah:

Tabel 15
Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus II

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kemampuan (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Anak mampu mengenal warna	1	14	15
		5,6%	77,8%	83,4%
2	Anak mampu mengkombinasikan warna	1	11	12
		5,5%	61,1%	66,6%
3	Anak mampu berimajinasi	1	11	12
		5,5%	61,1%	66,6%
4	Anak mampu menciptakan bentuk baru	1	11	12
		5,5%	61,1%	66,6%
Rata-Rata				70,8%

Hasil observasi pada siklus II sesuai ketentuan pada bab tiga keberhasilan di tandai dengan berkembang sangat baik (BSH). Pada tabel di atas menunjukkan bahwa:

1. Anak mampu mengenal warna, yang berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5,6%), berkembang sangat baik ada 14 anak (77,8%).
2. Anak mampu mengkombinasikan warna, yang berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5,5%), berkembang sangat baik ada 11 anak (61,1%).
3. Anak mampu berimajinasi, yang berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5,5%), berkembang sangat baik ada 11 anak (61,1%).

4. Anak mampu menciptakan bentuk baru, yang berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5,5%), berkembang sangat baik ada 11 anak (61,1%).

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh rata-rata kreativitas anak pada siklus II ini adalah 70,8% yang menunjukkan ada peningkatan tetapi tidak signifikan atau masih kurang. Melihat kondisi tersebut, maka peneliti merencanakan perbaikan penelitian dengan melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas sesuai draf yang direncanakan pada siklus III.

4. Tahap Refleksi

a. Kendala yang dihadapi

- 1) Sebahagian anak masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran.
- 2) Sebahagian anak masih merasa kesulitan melakukan pembelajaran dengan ampas kelapa.

b. Kekuatan

- 1) Pelaksanaan kegiatan telah berjalan sesuai dengan RPPH dan indikator yang direncanakan
- 2) Strategi yang digunakan membuat sebahagian anak senang.
- 3) Penilaian/observasi anak sesuai perkembangan anak.

c. Tindakan perbaikan dan alasan pemilihan tindakan

Tindakan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus III adalah guru terus memberikan motivasi dan rasa percaya diri pada anak agar anak menjadi semangat dalam melakukan pembelajaran.

D. Deskripsi Siklus III.

1. Hari Ke-1/ Senin 18 Februari 2019

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPPH dengan tema kendaraan, dan tema spesifiknya jenis kendaraan di darat.
- 2) Kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang tertera dalam RPPH.

- 3) Menyiapkan kegiatan pembelajaran yaitu ampas kelapa untuk meningkatkan kreativitas anak.
- 4) Menyiapkan lembar observasi
- 5) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator.

b. Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan di darat
- 2) Anak Menanyakan nama jenis-jenis kendaraan di darat seperti mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulans dan sebagainya.
- 3) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan:
 - a) Menghitung jumlah kendaraan darat
 - b) Menulis angka 16 pada gambar mobil
 - c) Menirukan tulisan mobil di buku tulis
 - d) **Membuat gambar bentuk mobil dengan ampas kelapa**
- 4) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Nama jenis-jenis kendaraan darat
 - b) Jenis kendaraan darat
 - c) Bentuk angka 16
 - d) Bentuk tulisan nama kendaraan
 - e) Membaca kata “Mobil”
- 5) Anak Mengkomunikasikan:
 - a) Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan di darat
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa berhitung, menulis dan membaca.
- 6) Guru menanyakan jenis-jenis kendaraan di darat.
- 7) Penutup
 - a) Menanyakan perasaan selama hari ini
 - b) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
 - c) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk Islam
 - d) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
 - e) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang strategi pembelajaran
- 2) Guru memberikan arahan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran
- 3) Anak dibentuk dalam 6kelompok
- 4) Secara bergiliran anak melakukan pembelajaran

2. Hari Ke-2/ Selasa 19 Februari 2019

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPPH dengan tema kendaraan, dan tema spesifiknya fungsi dan kegunaan kendaraan di darat.
- 2) Kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang tertera dalam RPPH.
- 3) Menyiapkan kegiatan pembelajaran yaitu meningkatkan kreativitas anak.
- 4) Menyiapkan lembar observasi
- 5) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator.

b. Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan di darat
- 2) Anak Menanyakan fungsi kendaraan (alat transportasi) Kegunaan (lebih efisien waktu, tenaga, dan biaya)
- 3) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan:
 - a) Menggunting gambar sepeda motor
 - b) Menjumlahkan gambar sepeda motor
 - c) Menirukan tulisan “Sepeda motor”
 - d) **Menggunakan ampas kelapa untuk membentuk kata mobil**
- 4) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Fungsi dan kegunaan kendaraan di darat
 - b) Alat transportasi yang efisien
 - c) Penjumlahan
 - d) nama kendaraan di darat
 - e) Mengerjakan lembar tugas
- 5) Anak Mengkomunikasikan:

- a) Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan di darat
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggunting, berhitung, menulis dan membaca.
- 6) Guru menanyakan jenis-jenis kendaraan di darat.
- 7) Penutup
- a) Menanyakan perasaan selama hari ini
 - b) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
 - c) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk Islam
 - d) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
 - e) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang strategi pembelajaran
- 2) Guru memberikan arahan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran
- 3) Anak dibentuk dalam 6 kelompok
- 4) Secara bergiliran anak mendapat pengawasan dari guru

3. Hari Ke-3/ Rabu 20 Februari 2019

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPPH dengan tema kendaraan, dan tema spesifiknya pengemudi kendaraan di darat.
- 2) Kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang tertera dalam RPPH.
- 3) Menyiapkan kegiatan pembelajaran yaitu meningkatkan kreativitas anak.
- 4) Menyiapkan lembar observasi
- 5) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator.

b. Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Anak Mengamati gambar gambar pengemudi kendaraan di darat
- 2) Anak Menanyakan sebutan/panggilan bagi pengemudi kendaraan di darat (seperti supir, dan masinis)
- 3) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan:

- a) Mencari gejanggalan gambar supir
 - b) Meniru tulisan “Supir”
 - c) Menghitung jumlah roda
 - d) Mewarnai gambar mobil dengan ampas kelapa**
- 4) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
- a) Sebutan bagi pengemudi kendaraan di darat
 - b) Ciri-ciri supir dan tugas supir
 - c) Sebutan bagi pengemudi mobil, bus, taxi
 - d) Jumlah roda kendaraan di darat
 - e) Bentuk jenis mobil
- 5) Anak Mengkomunikasikan:
- a) Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan di darat
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulsi, berhitung, dan mencari kejanggalan gambar, serta membaca.
- 6) Guru menanyakan nama pengemudi kendaraan di darat
- 7) Penutup
- a) Menanyakan perasaan selama hari ini
 - b) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
 - c) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak mandiri
 - d) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
 - e) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang strategi pembelajaran
- 2) Guru memberikan arahan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran
- 3) Anak dibentuk dalam 6 kelompok
- 4) Secara bergiliran anak melakukan pembelajaran

4. Hari Ke-4/ Kamis 21 Februari 2019

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPPH dengan tema kendaraan, dan tema spesifiknya tempat pemberhentian kendaraan di darat.
- 2) Kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang tertera dalam RPPH.
- 3) Menyiapkan kegiatan pembelajaran yaitu meningkatkan kreativitas anak.
- 4) Menyiapkan lembar observasi
- 5) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator.

b. Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Anak Mengamati gambar terminal dan stasiun
- 2) Anak Menanyakan nama tempat pemberhentian kendaraan (seperti terminal dan stasiun)
- 3) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan:
 - a) Menirukan tulisan “stasiun”
 - b) Menulis 17 pada gambar gerbong kereta api
 - c) Variasi berhitung
 - d) **Membuat reflika stasiun dengan ampas kelapa**
- 4) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Nama tempat pemberhentian kendaraan di darat (stasiun dan terminal)
 - b) Bentuk angka 17
 - c) Menghitung Jumlah kendaraan di darat
 - d) Membaca
- 5) Anak Mengkomunikasikan:
 - a) Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan di darat
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, berhitung, dan membaca.
- 6) Guru menanyakan tempat pemberhentian kendaraan di darat
- 7) Penutup
 - a) Menanyakan perasaan selama hari ini

- b) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- c) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak mandiri
- d) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- e) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang strategi pembelajaran
- 2) Guru memberikan arahan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran
- 3) Anak dibentuk dalam 6 kelompok

5. Hari Ke-5/ Jumat 22 Februari 2019

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPPH dengan tema kendaraan, dan tema spesifiknya Bagian-bagian kendaraan di darat.
- 2) Kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang tertera dalam RPPH.
- 3) Menyiapkan kegiatan pembelajaran yaitu meningkatkan kreativitas anak.
- 4) Menyiapkan lembar observasi
- 5) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator.

b. Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Anak Mengamati gambar kendaraan di darat serta bagian-bagiannya
- 2) Anak Menanyakan bagian-bagian kendaraan di darat (seperti ban, setir, roda spion dan lain-lain)
- 3) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan:
 - a) Memasangkan roda yang sesuai
 - b) Menulis angka 18 pada gambar roda
 - c) Merangkai mobil mainan
 - d) **Mewarnai gambar mobil-mobilan dengan ampas kelapa**
- 4) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Nama bagian-bagian dari kendaraan di darat
 - b) Bentuk angka 18

- c) Menghitung Jumlah kendaraan di darat
- d) Membaca
- 5) Anak Mengkomunikasikan
 - a) Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan di darat
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, berhitung, dan membaca.
- 6) Guru menanyakan tempat pemberhentian kendaraan di darat
- 7) Penutup
 - a) Menanyakan perasaan selama hari ini
 - b) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
 - c) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak mandiri
 - d) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
 - e) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang strategi pembelajaran
- 2) Guru memberikan arahan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran
- 3) Anak dibentuk dalam 6 kelompok

Observasi dan Evaluasi

Adapuan hasil pengamatan pada siklus III ini adalah

Tabel 16
Hasil Observasi Pada Siklus III

N O	Nama Siswa	Instrumen Penelitian															
		Anak mampu mengenal warna				Anak mampu mengkom binasi-kan warna				Anak mampu berimajinasi				Anak mampu menciptakan bentuk baru			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Andara Prisilia				√				√				√				√
2	Andika				√				√				√				√
3	Anisa Raisya Putri				√				√				√				√
4	Aufa Azahra				√				√				√				√
5	Danu Ramadhan				√				√				√				√
6	Devanda Al-Faris				√				√				√				√
7	Ezra Ibni Nibras		√				√				√				√		
8	Fahira Ghaniyah Putri		√				√				√				√		
9	Fahri			√				√				√				√	
10	Farhan			√				√				√				√	
11	Fariz An-Naufal	√				√				√				√			
12	Jodi Setiawan			√				√				√				√	
13	Khairun Aisyah				√				√				√				√
14	M. Alqia Mirzan				√				√				√				√
15	Pino Bastian				√				√				√				√
16	Saskia Aprilia				√				√				√				√
17	Septian Dwi Andika				√				√				√				√
18	Tomi Kurniawan				√				√				√				√

Keterangan

- BB = Belum Berkembang
 MB = Mulai Berkembang
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 17
Kreativitas Anak Pada Siklus III

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Keseluruhan
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak mampu mengenal warna	1	2	3	12	18
		5,5%	11,1%	16,7%	66,7%	100%
2	Anak mampu mengkombinasikan warna	1	2	3	12	18
		5,5%	11,1%	16,7%	66,7%	100%
3	Anak mampu berimajinasi	1	2	3	12	18
		5,5%	11,1%	16,7%	66,7%	100%
4	Anak mampu menciptakan bentuk baru	1	2	3	12	18
		5,5%	11,1%	16,7%	66,7%	100%

Rumus Data Kuantitatif

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

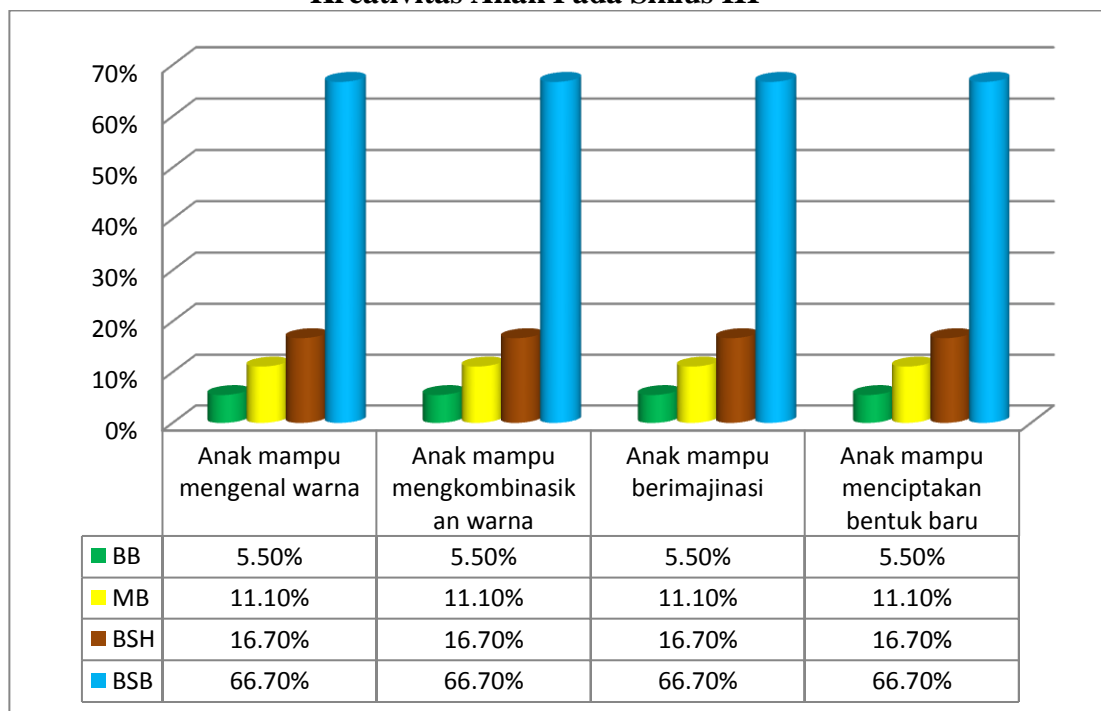
Keterangan

P = Presentase ketuntasan

f = Jumlah nilai anak

n = Jumlah anak

Grafik 04
Kreativitas Anak Pada Siklus III



Pada tabel dan grafik di atas dapat dirincikan kreativitas anak pada siklus III menggunakan ampas kelapa yaitu:

1. Anak mampu mengenal warna, yang belum berkembang ada 1 anak (5,5%), mulai berkembang ada 2 anak (11,1%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).
2. Anak mampu mengkombinasikan warna, yang belum berkembang ada 1 anak (5,5%), mulai berkembang ada 2 anak (11,1%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).
3. Anak mampu berimajinasi, yang belum berkembang ada 1 anak (5,5%), mulai berkembang ada 2 anak (11,1%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).
4. Anak mampu menciptakan bentuk baru, yang belum berkembang ada 1 anak (5,5%), mulai berkembang ada 2 anak (11,1%), berkembang sesuai

harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).

Berdasarkan standart ketuntasan belajar minimal sesuai yang dirumuskan pada bab III adalah Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan pencapaian rata-rata 80%, maka hasil observasi pada siklus III ini dapat diperoleh rata-ratanya adalah:

Tabel 18
Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus III

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kecerdasan (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Anak mampu mengenal warna	3	12	15
		16,7%	66,7%	83,4%
2	Anak mampu mengkombinasikan warna	3	12	15
		16,7%	66,7%	83,4%
3	Anak mampu berimajinasi	3	12	15
		16,7%	66,7%	83,4%
4	Anak mampu menciptakan bentuk baru	3	12	15
		16,7%	66,7%	83,4%
Rata-Rata				83,4%

Hasil observasi pada siklus III sesuai ketentuan pada bab tiga keberhasilan di tandai dengan berkembang sangat baik (BSH). Pada tabel di atas menunjukkan bahwa:

1. Anak mampu mengenal warna, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).
2. Anak mampu mengkombinasikan warna, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).

3. Anak mampu berimajinasi, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).
4. Anak mampu menciptakan bentuk baru, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh rata-rata kreativitas anak pada siklus III ini adalah 83,4% yang menunjukkan sangat baik. Melihat kondisi tersebut, maka peneliti dan guru serta teman sejawat sepakat menyatakan penelitian ini telah berhasil dilakukan.

4. Tahap Refleksi

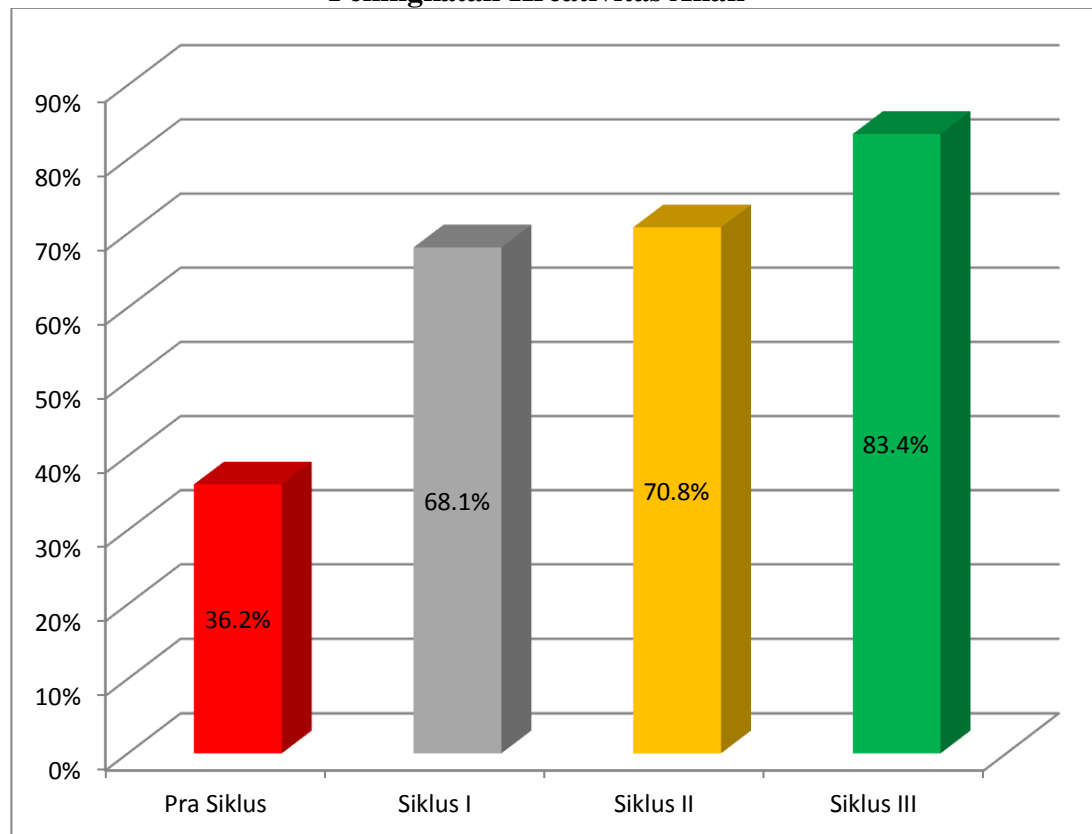
- a. Pelaksanaan kegiatan telah berjalan sesuai dengan RPPH yang direncanakan
- b. Strategi yang digunakan membuat anak senang.
- c. Penilaian/observasi anak sesuai perkembangan anak.

E. Pembahasan

Permasalahan pada penelitian ini adalah bahwa anak usia dini memiliki potensi dalam melakukan kegiatan kreativitas. Akan tetapi, tidak demikian yang terjadi pada anak RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada anak RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat, ketika pembelajaran diberikan anak justru lebih banyak bermainnya dari pada melakukan aktivitas belajar. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan rumusan masalah apakah melalui ampas kelapa dapat meningkatkan kreativitas anak?. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas anak menggunakan ampas kelapa pada anak RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat melalui ampas kelapa. Peningkatan dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan kelas dengan persentase, dimana pada tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan penelitian ini

yaitu pada pra siklus 36,15%, selanjutnya siklus satu rata-ratanya adalah 68,05%, pada siklus dua terjadi peningkatan dengan rata-rata, 70,8%, selanjutnya pada siklus tiga rata-rata yang diperoleh anak adalah 83,4% Hasil penelitian ini apabila dipersentasikan dalam bentuk grafik berikut ini:

Grafik 05
Peningkatan Kreativitas Anak



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan ampas kelapa dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia dini sebagaimana yang telah dilakukan peneliti di RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat. Hal ini ditunjukkan mulai dari hasil rata-rata pra tindakan, bahwa secara rata-rata kelas peningkatan hasil penelitian ini dalam bentuk persen diawali dari pra siklus yang belum menggunakan ampas kelapa dan telah menggunakan ampas kelapa. Rata-rata hasil belajar anak pada pra siklus sebesar 36,15%. Selanjutnya pada siklus I terjadi peningkatan yang signifikan, dimana anak masih merasa media yang digunakan adalah media baru yang belum pernah digunakan selama proses belajar. Hasil peningkatan tersebut diukur dengan hasil rata-rata yaitu 68,05%, dan pada siklus II terjadi peningkatan dengan rata-rata keberhasilan mencapai 70,8%, selanjutnya pada siklus III terjadi peningkatan dan hasil pembelajaran mencapai rata-rata 83,4%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil dilakukan sebagaimana standart keberhasilan minimal pada penelitian ini adalah 80%, sementara keberhasilan pada penelitian ini mencapai 83,4% yang menunjukkan terjadi peningkatan kreativitas anak.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi guru,
 - a. Diharapkan dalam setiap kegiatan pembelajaran diusahakan menggunakan media dan metode yang tepat untuk setiap materi pembelajaran.
 - b. Gunakan media pembelajaran yang dapat dilihat, disentuh, dan dirasakan oleh anak sehingga imajinasi anak terbangun.
 - c. Hindari metode ceramah dari awal pembelajaran hingga selesai, maksudnya gunakan metode ceramah seperlunya saja.

- d. Hindari media pembelajaran yang abstrak, karena itu akan menambah kebingungan bagi anak itu sendiri.
 - e. Gunakan benda-benda yang aman, mudah diperoleh, dan dapat mereka lihat sehari-hari sesuai tingkat usia anak, jangan menggunakan benda-benda yang berbahaya.
2. Bagi peneliti selanjutnya, untuk mendapatkan hasil yang lebih teliti, penelitian ini dapat diteliti lagi oleh peneliti yang lain dengan objek yang berbeda.
 3. Bagi lembaga, kiranya dapat mendukung bentuk-bentuk penelitian untuk mendukung keberhasilan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS.
- Aqib, Zainal, dkk. 2009. *Prosedur Penelitian Kelas*. Jakarta: Salemba Empat.
- _____. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daulay, Ahmad Yazid. 2018. *Pemanfaatan Limbah Bagi Masyarakat Peduli Lingkungan*, Jurnal . online: <http://www.limbahmanfaat.com/ayazidaulay/>.
- Depdiknas. 2009. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional.
- Hafnita, Mutia. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Hamijaya, Ahmad. 2010. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung*. Semarang: UPUD Press.
- Hartuti, Haryanti. 2009. *Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Matematika*, Jakarta: Cipta Pustaka.
- Haryono, Agung. 2011. *Sampah dan Kreativitas*. Bandung: Orion.
- Hasan, Maimunah. 2010. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Hurlock. 2010. *Perkembangan Anak*. Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrassa. Jakarta: Erlangga.
- Munandar, Utami. 2009. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Natawidjaya, Rochman. 2009. *Konsep Dasar Penelitian Tindakan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Prawira, Nanang Ganda. 2017. *Seni Rupa dan Kriya*. Bandung: Satu Nusa.

- Rachmawati, Yeni & Kurniati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ramayulis. 2013. *Profesi Dan Etika Keguruan*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Sadiman, Arif, S. 2009. *Media Pembelajaran*. Semarang. Masykur Office.
- Sanjaya, Sukardi. 2009. *Media Abakus*. Jakarta: Masykur Office.
- Sudjana. 2011. *Mengenal Macam-Macam Benda Teknik (Engineering Teknik)*. Jakarta: Erlangga.
- Sujiono, Yuliani Nurani & Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Suratno. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyanto, Slamet. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Syaifuddin. 2009. *Agar Anda Menjadi Jauh Lebih Cerdas*. Solo: Al-Jadid.
- Wahidmurni dan Ali, Nur. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum dari Teori Menuju Praktik Disertai Contoh Hasil Penelitian*. Malang: UM press.
- Wardhani, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wibawa, Basuki. 2009. *Antara Emosional dan Kecerdasan*. Jakarta: Indeks.
- Wiraatmadja, Rochiati. 2009. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yukananda. 2010. *Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Peningkatan Keterampilan Mencetak Timbul*. Jakarta: Cipta Pustaka.