

ABSTRAK

Nikmah. NPM. 1401240103P Penerapan Aktivitas Hasta Karya Untuk Meningkatkan kreativitas Anak Di Raudhatul Athfal Insan Ikhlah Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang.

Kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak melalui penerapan aktivitas hasta karya di **Raudhatul Athfal Insan Ikhlah Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang** masih rendah sehingga anak belum kurang termotivasi dalam belajar. Terbukti dari rendahnya kreativitas anak dalam penyelesaian tugasnya. Selama ini metode pembelajaran yang dilakukan masih konvensional.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang bersifat kolaboratif antara peneliti, guru, dan Kepala Sekolah. Subjek penelitian ini adalah anak RA Insan Ikhlah Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2015-2016.

Prosedur penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif, untuk mendapatkan data analisis melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui dua siklus yang dirancang secara sistematis dengan beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Hasil penelitian penerapan aktivitas hasta karya melalui kreativitas anak terlihat dari observasi pra penelitian 37,50% siklus I naik 58,75%, siklus II meningkat menjadi 82,50%.

Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan aktivitas hasta karya dapat meningkatkan kreativitas anak RA Insan Ikhlah Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang

Kata kunci = Metode eksperimen, keterampilan sains anak.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat anak memasuki tahap perkembangan lanjut yaitu saat perkembangan fisik motorik serta kognitifnya yaitu berupa kemampuan berjalan, berlari, berbicara dan pemahamannya, anak akan secara bertahap menunjukkan kemandiriannya. Pada usia yang sangat dini inilah ia sudah mulai mencoba dan bisa melakukan berbagai aktivitas yang dulu dilakukan dengan bantuan orang tuanya.¹

Proses kemandirian anak diawali sejak usia dini, ketika anak mulai sadar dan menunjukkan perkembangan keterampilan motorik kasar dan sedikit motorik halus. Dan setelah itu anak tersadar bahwa ia terpisah dengan ibunya sehingga artinya ia bisa melakukan sendiri apa yang ingin dilakukan, tidak lagi harus mengandalkan bantuan ibu atau pengasuhnya

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani, dan sosialnya. Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Pada dasarnya setiap orang memiliki kecenderungan berbakat dalam kreativitas dan memiliki kemampuan mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing orang tersebut dalam bidang dan kadar berbeda – beda sesuai dengan potensi yang dimilikinya masing – masing. Sebagaimana dikemukakan oleh Devito dalam Supriadi bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda, setiap orang lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk.

Sesungguhnya tidak ada seorang pun yang tidak memiliki bakat kreatif, namun apabila tidak dipupuk atau dikembangkan, maka bakat ini tidak akan berkembang secara optimal. Ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif ini dapat ditingkatkan, makanya perlu dipupuk sejak dini, yang diperlukan sekarang bagaimanakah cara meningkatkan kreativitas tersebut.

¹ *Ibid*,h.7.13

Dengan banyaknya masalah dalam pendidikan ini, para ahli selalu berusaha membuat model-model pembelajaran yang disusun berdasarkan prinsip atau teori untuk menjadi strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan perkembangan anak dalam belajar²

Dan dalam perkembangan paradigma pendidikan terbentuklah satu model pembelajaran baru yang sering disebut model pembelajaran sentra. Menurut para ahli model pembelajaran sentra adalah model yang merupakan berfokus pada anak. Pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran. Sentra main adalah zona atau area main anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat main, berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis permainan, yakni main sensorimotor (fungsional), main peran dan main pembangunan. Sedangkan saat lingkaran adalah saat pendidik duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah main.³

Sehubungan dengan pengembangan kreativitas, menurut Utami Munandar, ada empat aspek kreativitas yang dapat diperhatikan, yaitu pribadi (person), pendorong (press), produk (product), dan proses (process), dimana keempat aspek ini lebih dikenal dengan istilah 4 P yang secara ringkas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Pribadi (person). Kreativitas ialah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dan individu ini. Dari pernyataan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu guru harus berusaha menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya, guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya serta mengembangkannya seoptimal mungkin.
2. Pendorong (press). Bakat kreatif seseorang akan berkembang bila didukung oleh lingkungannya dan juga tidak terlepas dari dukungan intern yang datang dari dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Jika tidak bisa menyeleksi dengan baik, lingkungan dapat mendukung atau menghambat bakat-bakat kreatif seseorang.

² Rusman, *Model – Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada, 2013),h.113

³ Mutmainah, *Penerapan Metode Beyond Center and Circle Time untuk meningkatkan kemandirian pada anak usia dini*, (Tesis S-2 Kearsipan UMS, 2014),h.4, [Http://eprints.ums.ac.id/31525/](http://eprints.ums.ac.id/31525/), diakses pada hari selas 22 Desember 2015.

3. Proses (process). Dalam rangka mengembangkan kreativitas, anak perlu dikembangkan untuk menyibukkan dirinya secara kreatif. Guru hendaknya dapat merangsang anak didik dalam kegiatan kreatif dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Guru hendaknya memberikan kebebasan pada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif.
4. Produk (product). Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna

Salah satu pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan di lingkungannya dengan menggunakan sarana, alat permainan edukatif dan memanfaatkan berbagai sumber belajar dengan menggunakan media permainan yang bervariasi. Namun hal ini masih sangat jarang penulis temukan di Raudhatul Athfal Insan Ikhlas tempat penulis mengajar.

Berdasarkan pengamatan penulis ada beberapa faktor yang menyebabkan masih rendahnya kreativitas, khususnya di Raudhatul Athfal Insan Ikhlas Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang, antara lain:

1. Keterbatasan media pembelajaran.
2. Penerapan metode pembelajaran yang kurang bervariasi.
3. Dalam pembelajaran anak masih kurang fokus.
4. Peran orang tua dan guru belum maksimal.

Dari beberapa faktor penyebab tersebut di atas, penulis mengamati bahwa faktor yang paling dominan yang menyebabkan masih rendahnya kreativitas adalah belum bervariasinya kegiatan pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran. Oleh karena itu penulis merencanakan untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengambil judul: **“Penerapan Aktivitas Hasta Karya Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di Raudhatul Athfal Insan Ikhlas Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas ada beberapa masalah yang teridentifikasi yaitu:

- 1) Guru di Raudhatul Athfal Insan Ikhlas Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang belum dapat membuat dan memanfaatkan media pembelajaran sendiri sesuai dengan kebutuhan anak.

2) Guru di Raudhatul Athfal Insan Ikhlas Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang belum memahami psikologi perkembangan anak terutama aspek-aspek perkembangan anak dalam proses pembelajaran.

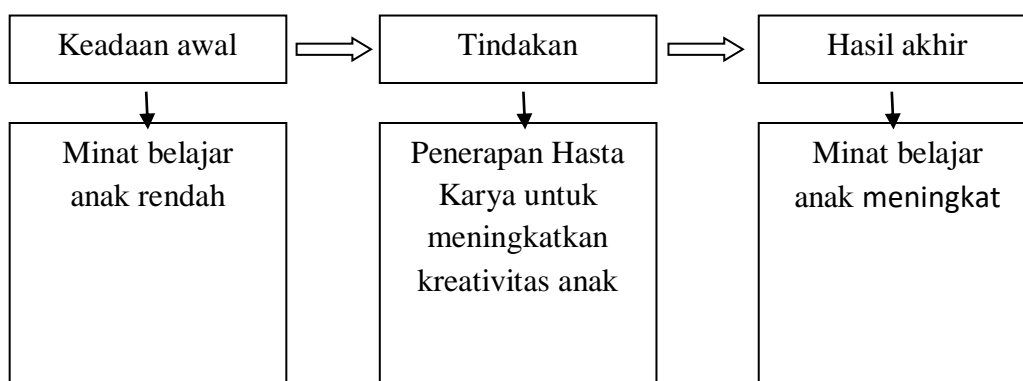
C. Rumusan Masalah

Untuk membantu penulis dalam melakukan penelitian terutama dalam menentukan data apa yang diperlukan dan alat yang sesuai digunakan maka penulis menentukan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah Aktivitas Hasta Karya dapat meningkatkan kreativitas di Raudhatul Athfal Insan Ikhlas Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang?

D. Cara Memecahkan Masalah

Setelah mengetahui permasalahan yang ada, cara pemecahan masalah yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu dengan penggunaan Aktivitas Hasta Karya dalam pembelajaran. Dengan penggunaan Aktivitas Hasta Karya dalam pembelajaran ini diharapkan kreativitas anak di Raudhatul Athfal meningkat. maka kerangka pemecahan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pemecahan Masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas Peningkatan Minat Belajar

E. Hipotesis Tindakan

Dari uraian pada kajian teori yang telah dipaparkan, maka dapat disusun hipotesis tindakan penelitian ini sebagai berikut: dengan pemanfaatan Aktivitas Hasta Karya akan dapat meningkatkan kreativitas anak di Raudhatul Athfal Insan Ikhlas Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui penerapan hasta karya.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Pada bidang keilmuan pendidikan Anak Usia Dini dapat memberikan sumbangan ilmiah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui penerapan hasta karya.

2. Manfaat Praktis

Dengan tercapainya tujuan tersebut maka diharapkan hasil penelitian ini berguna untuk:

- a. Bagi Anak : Memberikan pengalaman baru bagi anak dalam mengikuti pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak.
- b. Bagi Guru : Untuk menambah pengetahuan tentang cara mendesain pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memperbaiki pembelajaran terutama dalam menentukan penerapan hasta karya yang akan digunakan.
- c. Bagi Sekolah : Memberikan kontribusi pemikiran tentang kegiatan pembelajaran dengan menerapkan teori dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

3. Manfaat Akademis

Dari hasil penelitian ini dapat disumbangkan sebagai Khazanah Ilmu Pengetahuan Kepada Fakultas Agama Islam UMSU dan sebagai bahan perbandingan dalam meneliti lebih lanjut terkait masalah dalam penelitian, sekaligus untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana (S-1) pada program studi PGRA Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Hakikat Kreativitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas

“Kreativitas “ merupakan salah satu istilah yang sering digunakan meskipun merupakan istilah yang taksa (ambiguous) dalam penelitian psikologi masa kini. Ia bahkan lebih taksa lagi dan sering digunakan dengan bebas dikalangan orang awam.

Terdapat banyak arti kreativitas yang populer, antara lain yaitu : Kreativitas adalah pembuatan sesuatu yang baru dan berbeda. Kreativitas harus dianggap sebagai suatu proses – suatu proses adanya sesuatu yang baru, apakah itu gagasan atau benda dalam bentuk atau rangkaian yang baru dihasilkan. Penekanan pada tindakan menghasilkan ketimbang pada hasil akhir tindakan tersebut.⁴

Selain itu kreativitas pada umumnya dianggap sinonim dengan imajinasi dan fantasi dan karenanya merupakan bentuk permainan mental. Goldner telah mengatakan bahwa kreativitas merupakan “kegiatan otak yang teratur, komprehensif, dan imajinatif menuju suatu hasil yang orisinal.” Jadi ia lebih inovatif daripada produktif.⁵

Supriadi mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada.⁶

Karena kreativitas begitu rumit dan sering disalahpahami, maka berikut adalah unsur karakteristik dari kreativitas, yaitu :

- a. Kreativitas merupakan proses, bukan hasil.
- b. Proses itu mempunyai tujuan, yang mendatangkan keuntungan bagi orang itu sendiri atau kelompok sosialnya.
- c. Kreativitas mengarah kepada penciptaan sesuatu yang baru, berbeda, dan karenanya unik bagi orang itu, baik itu berbentuk lisan atau tulisan, maupun konkret atau abstrak.
- d. Kreativitas timbul dari pemikiran divergen, sedangkan komformitas dan pemecahan masalah sehari-hari timbul dari pemikiran konvergen.

⁴ Elizabeth B. Hurlock. *Perkembangan Anak Jilid II* (Jakarta: Erlangga, 1997), h.2

⁵ *Ibid*, h.4

⁶ *Ibid*, h.13

- e. Kreativitas merupakan suatu cara berpikir ; tidak sinonim dengan kecerdasan, yang mencakup kemampuan mental selain berpikir.
- f. Kemampuan untuk mencipta bergantung pada perolehan pengetahuan yang diterima.
- g. Kreativitas merupakan bentuk imajinasi yang dikendalikan yang menjurus ke arah beberapa bentuk prestasi.⁷

Arasteh melaporkan bahwa perkembangan kreativitas mungkin terhambat pada beberapa “periode kritis”. Adapun periode kritis dalam perkembangan kreativitas adalah sebagai berikut :

- a. 5 sampai 6 tahun

Sebelum anak siap memasuki sekolah mereka belajar bahwa mereka harus menerima perintah dan menyesuaikan diri dengan peraturan dan perintah orang dewasa di rumah dan kelak di sekolah. Semakin keras kekuasaan orang dewasa, semakin beku kreativitas anak tersebut.

- b. 8 sampai 10 tahun

Keinginan untuk diterima menjadi anggota gang mencapai puncaknya pada usia ini. Kebanyakan anak merasa bahwa untuk dapat diterima, mereka harus dapat menyesuaikan diri dengan pola gang yang telah ditentukan dan setiap penyimpangan membahayakan proses penerimaan.

- c. 13 sampai 15 tahun

Upaya untuk memperoleh persetujuan teman sebaya, terutama dari anggota jenis kelamin yang berlawanan, mengendalikan pola perilaku anak remaja.

- d. 17 sampai 19 tahun

Pada usia ini upaya untuk memperoleh persetujuan dan penerimaan, dan juga latihan untuk pekerjaan yang dipilih mungkin akan mengekang kreativitas.⁸

2. Ciri – Ciri Kreativitas

Karakteristik kepribadian menjadi kriteria untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif. Kepribadian menurut Guilford, dalam Supriadi meliputi dimensi kognitif (misalnya bakat) dan dimensi nonkognitif (misalnya minat, sikap, dan kualitas temperamental). Menurut teori ini, orang-orang kreatif memiliki ciri kepribadian yang secara signifikan berbeda dengan orang yang kurang kreatif.⁹

Sementara itu Sund dalam Slameto, menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Hasrat keingintahuan yang cukup besar
- b. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru
- c. Panjang akal
- d. Keinginan untuk menemukan dan meneliti
- e. Cenderung lebih menyukai tugas berat dan sulit

⁷ *Ibid*, h.5

⁸ *Ibid*, h.8

⁹ Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*,(Jakarta:Kencana,2012),h.118

- f. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan
- g. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas
- h. Menggapai pertanyaan yang diajukan serta cenderung member jawaban lebih banyak
- i. Kemampuan membuat analisis dan sintetis
- j. Memiliki semangat bertanya serta meneliti
- k. Memiliki daya abstraksi yang cukup baik
- l. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.¹⁰

3. Aspek Kreativitas

Terdapat beberapa aspek yang terkandung di dalam kreativitas itu sendiri. Aspek-aspek inilah yang dapat dikembangkan pada kreativitas untuk anak. Berikut ini dipaparkan oleh beberapa ahli tentang aspek-aspek yang terkandung di dalam kreativitas, yaitu:

- 1) Parnes dalam Euis Kurniati & Yeni Rachmawati mengemukakan beberapa aspek kreativitas:
 - a. *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
 - b. *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
 - c. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons, yang unik atau luar biasa.
 - d. *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
 - e. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan.¹¹
- 2) Sumanto juga mengemukakan aspek yang terkandung di dalam kreativitas adalah (a) kelancaran menanggapi suatu masalah, ide, dan materi, (b) mudah menyesuaikan diri terhadap setiap situasi, (c) memiliki keaslian dalam membuat tanggapan, karya yang lain daripada yang lainnya, dan (d) mampu berpikir secara integral, mampu menghubungkan satu dengan yang lain.¹²
- 3) Sedangkan menurut Martini Jamaris (2006: 67) aspek kreativitas meliputi:
 - a. Kelancaran, yaitu kemampuan untuk memberikan jawaban dan mengemukakan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikiran anak dengan lancar.
 - b. Kelenturan, yaitu kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah
 - c. Keaslian, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri.
 - d. Elaborasi, yaitu kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain

¹⁰ *Ibid*, h.119

¹¹ Euis Kurniati & Yeni Rachmawati. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2012), h. 14

¹² Sumanto. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), h. 38

- e. Keuletan dan kesabaran, yaitu keuletan dalam menghadapi rintangan, dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu.¹³

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

Dengan pemikiran yang luwes (fleksibel) orang kreatif dapat mengutak-atik sesuatu dan mencoba berbagai kemungkinan yang bisa dilakukan. Dengan memiliki cara berpikir luwes, orang kreatif tidak terikat pada informasi-informasi yang sudah ada, sehingga melalui pemikirannya yang luwes dapat menciptakan suatu hal yang bersifat baru dan unik.

Adapun indikator – indikator dari kemampuan dasar kreativitas yang berhubungan dengan aspek fleksibilitas ini ditandai oleh, antara lain :

- a. Cenderung mengadakan percobaan mandiri dengan berbagai gagasan serta media, bahan dan teknik.
- b. Tidak mengadakan metode umum dalam menyelesaikan masalah.
- c. Melakukan pendekatan, sudut pandang dari perspektif yang berbeda.
- d. Toleransi pada konflik dan kelancaran.
- e. Kemampuan menyesuaikan diri dari situasi satu ke situasi lainnya.

Adapun indikator-indikator dari kemampuan dasar kreativitas yang bersifat keaslian atau orisinalitas ini berupa hal-hal yang berkaitan dengan :

- a. Imajinasi tinggi, mampu menggambarkan dengan jelas fenomena yang sifatnya futuristik.
- b. Tidak terpengaruh dari luar

¹³ Martini Jamaris. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Grasindo, 2006) h. 67

- c. Cenderung mengadakan percobaan dengan menemukan masalah sebelum masalah dipahami.

Sementara indikator elaborasi meliputi :

- a. Penggunaan banyak unsur, tidak monoton pada satu aspek saja.
- b. Menggunakan ide-ide dari masalah lain.¹⁴

Dalam kaitannya dengan aplikasi dari wujud kreativitas pada anak usia dini adalah sebagaimana yang dikemukakan oleh Ihat Hatimah yang mengemukakan beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini yaitu :

1. Gagasan / berpikir kreatif, yang meliputi :
 - a. Berpikir luwes, yaitu anak yang mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama ; mampu memberikan jawaban yang tidak kaku ; mampu berinisiatif.
 - b. Berpikir orisinal, yaitu anak mampu mengungkapkan jawaban yang baru ; anak mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda.
 - c. Berpikir terperinci, anak yang mampu mengembangkan ide yang bervariasi ; mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun ; dan mampu mengerjakan dan menyesuaikan tugas dengan teliti dan terperinci.
 - d. Berpikir menghubungkan, yaitu anak yang memiliki tingkat kemampuan mengingat masa lalu yang kuat; memiliki kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini.
2. Aspek Sikap, yang meliputi :
 - a. Rasa ingin tahu, yaitu anak tersebut senang menanyakan sesuatu ; terbuka terhadap situasi asing ; senang mencoba hal-hal yang baru.
 - b. Ketersediaan untuk menjawab, yaitu anak yang tertarik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru ; tertarik untuk memecahkan masalah-masalah baru.
 - c. Keterbukaan, yaitu anak yang senang berargumentasi, senang terhadap pengalaman orang lain.
 - d. Percaya diri, yaitu anak yang berani melontarkan gagasan; tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian ; memiliki kebebasan berkreasi.

¹⁴ *Ibid*,h.121

e. Berani mengambil resiko, yaitu anak yang tidak ragu mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil; dan berani mempertahankan.

3. Aspek Karya, yang meliputi :

a. Permainan, yaitu anak yang berani memodifikasi berbagai mainan ; mampu menyusun berbagai bentuk mainan.

b. Karangan, yaitu anak mampu menyusun karangan, tulisan atau cerita ; mampu menggambar hal yang baru, memodifikasi dari yang telah ada.¹⁵

3. Faktor Pendukung Kreativitas

Hurlock mengemukakan beberapa factor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu :

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

b. Kesempatan menyendiri, hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif.

c. Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, untuk menjadi kreatif mereka harus terbebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif.

d. Sarana, sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsure penting dari semua kreativitas.

e. Lingkungan yang merangsang, lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga nama sekolah dengan menjadikan kreativitas, suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.

f. Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif, orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri.

g. Cara mendidik anak, mendidik anak secara demokratis dan permisif dirumah dan sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan cara menddik otoriter memadamkannya.

¹⁵ *Ibid*,h.122

- h. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.¹⁶

B. Aktivitas Hasta Karya(Menciptakan Produk) Dalam Pembelajaran

1. Pengertian Hasta Karya

Hasta karya mengandung arti barang maupun kerajinan yang dibuat menggunakan keterampilan tangan. Hasta sendiri berasal dari bahasa sanksekerta yang artinya tangan sedangkan karya juga berasal dari bahasa yang sama serta mengandung arti hasil dari suatu pekerjaan atau usaha.¹⁷ menurut kamus bahasa Indonesia hasta karya sinonimnya adalah kerajinan tangan.¹⁸

Hasta karya juga sering disebut sebagai seni kriya namun adapula yang menyebutnya kerajinan tangan. Pada era sekarang orang lebih sering menyebutnya dengan nama handycraft yang berasal dari bahasa inggris dan secara luas mempunyai arti kekuatan atau energi tangan. Jadi yang dimaksud dengan hasta karya atau seni kriya adalah barang hasil kerajinan.¹⁹ Saat ini hasta karya bisa dijadikan peluang usaha baru terutama bagi mereka yang kreatif dan punya imajinasi tinggi.

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini, saat diperlukan pemahaman yang mendasar tentang perkembangan diri anak, terutama yang terjadi dalam proses pembelajarannya. Hal ini dimaksudkan agar kita dapat mengetahui ada atau tidaknya kesulitan yang dialami oleh si anak dalam proses belajarnya. Dengan pemahaman yang cukup mendalam atas proses tersebut diharapkan guru mampu mengadakan eksplorasi, merencanakan, dan mengimplementasikan penggunaan sumber belajar dan alat permainan.²⁰

Untuk menyukseskan program pengembangan kreativitas di Taman Kanak-Kanak atau Raudhatul Athfal, terdapat beberapa arahan harus diperhatikan oleh para pendidik, yaitu :

1. Kegiatan harus bersifat menyenangkan(Learning is fun)
2. Pembelajaran dalam bentuk kegiatan bermain

¹⁶ Hurlock B.Elizabeth,Perkembangan Anak jilid 2,(Jakarta: Erlangga,1999),h.11

¹⁷ www.bimbingan.org/contoh-hasta-karya.htm di unduh pada 2 November 2015

¹⁸ https://id.wiktionary.org/wiki/hasta_karya diunduh pada 3 November 2015

¹⁹ www.bimbingan.org/contoh-hasta-karya.htm diunduh pada 3 November 2015

²⁰ Luluk, *Perencanaan Pembelajaran Paud*, (Bandung: Rosdakarya, 2014), h. 36

3. Mengaktifkan anak
4. Memadukan Berbagai Aspek Pembelajaran dan Perkembangan
5. Pembelajaran dalam bentuk kegiatan konkret.²¹

Sadirman menjelaskan bahwa guru-guru perlu menyadari sepenuhnya bahwa lingkungan sangat efektif sebagai sumber dan media bermain atau belajar. Secara kreatif guru dapat menggunakan alat peraga dan alat bantu belajar yang berasal dari lingkungan sekitar dan memanfaatkan barang-barang bekas sebagai sarana bermain bagi anak.²²

Melalui pemanfaatan bahan alam guru-guru perlu menyadari sepenuhnya bahwa lingkungan sangat efektif sebagai sumber dan media bermain atau belajar. Secara kreatif guru dapat menggunakan alat peraga dan alat bantu belajar yang berasal dari lingkungan sekitar dan memanfaatkan barang-barang bekas sebagai sarana bermain bagi anak²³

Pengembangan kreativitas pada anak melalui kegiatan hasta karya ini memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan anak. Tidak hanya kreativitas yang akan terfasilitas untuk berkembang dengan baik, tetapi juga kemampuan kognitif anak. Dalam kegiatan hasta karya setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya. Dalam pembuatannya pun mereka menggunakan berbagai bahan yang berbeda.

Setiap anak bebas mengekspresikan kreatifitasnya, sehingga kita akan memperoleh hasil yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya. Mungkin kita akan menemui anak yang membangun gedung pencakar langit dari toples kue, membuat terowongan dari dus, membuat rumah dari tanah liat, menggambar matahari dengan telinga lebar, membuat dari bahan bekas, dan lain sebagainya.²⁴

Pada dasarnya hasil karya anak yang dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun atau mengkontruksi ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui, ataupun mereka membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya. Apa pun yang dibuat oleh anak membentuk mereka menjadi lebih kreatif dan semangat untuk menemukan sesuatu yang baru.²⁵

²¹ *Ibid*, h.43-44

²² *Ibid*, h. 36

²³ Anggani Sudono. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*, (Jakarta: Gasindo 2000), h. 36

²⁴ Yeni, Euis. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Kencana 2011), h.52-53

²⁵ *Ibid*, h. 53

Untuk menyukseskan program pengembangan kreativitas di Taman Kanak-Kanak atau Raudhatul Athfal, terdapat beberapa arahan harus diperhatikan oleh para pendidik, yaitu : Untuk membantu anak tetap memiliki dan mengembangkan potensi kreatifnya, dibutuhkan seorang guru yang memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Kreatif dan menyukai tantangan
2. Menghargai karya anak
3. Menerima anak apa adanya
4. Motivator
5. Ekspresif, penuh penghayatan, dan peka pada perasaan
6. Pecinta seni dan keindahan
7. Memiliki kecintaan yang tulus terhadap anak
8. Memiliki ketertarikan terhadap perkembangan anak
9. Bersedia mengembangkan potensi yang dimiliki anak
10. Hangat dalam bersikap
11. Memiliki sikap yang konsisten akan tetapi dinamis
12. Bersedia bermain dengan anak
13. Luwes dan lincah dalam menghadapi kebutuhan, minat, dan kemampuan anak
14. Memberi kesempatan pada anak untuk menjelajahi lingkungan
15. Memberi kesempatan pada anak untuk mencoba dan mengembangkan kemampuan, daya pikir dan daya ciptanya.²⁶

²⁶ *Ibid*, h.45-50

BAB III METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang disebut juga *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas merupakan bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam situasi pendidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang : praktek-praktek kependidikan mereka, pemahaman mereka tentang praktek-praktek tersebut dan situasi praktek-praktek tersebut dilaksanakan.²⁷

1. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di Raudhatul Athfal Insan Ikhlas Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang.

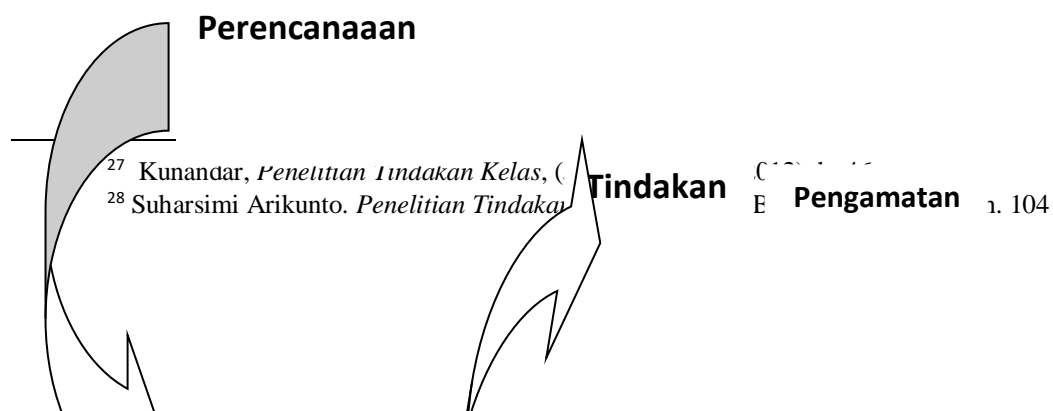
2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan selama dua bulan, yaitu mulai bulan Januari 2016 sampai dengan bulan Maret 2016. Penentuan waktu penelitian mengacu kalender akademik Sekolah.

3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Disain penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model spiral dari Kemmis dan Taggat. Rancangan ini terdiri dari 4 tahap, yaitu : (a) perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), (c) pengamatan (*observing*); dan refleksi (*reflecting*). Berdasarkan refleksi peneliti mendapatkan peningkatan perencanaan tindakan lanjutan dalam siklus selanjutnya.

Adapun rancangan penelitian yang dilakukan pada empat tahapan tersebut dapat dilihat pada bagan dibawah ini :²⁸



Bagan 2 : skema prosedur penelitian tindakan kelas Kemmis and Taggart

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui dua siklus untuk melihat peningkatan kreativitas anak melalui penerapan aktivitas hasta karya.

B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas

Sebelum PTK dilaksanakan dibuat berbagai input instrumen yang akan digunakan untuk memberi perlakuan dalam penelitian tindakan.

C. Subjek Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak di Raudhatul Athfal Insan Ikhlas Percut Sei Tuan yang terdiri dari 20 orang dengan komposisi perempuan 9 anak dan laki-laki 11 anak.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa sumber yakni anak dan guru.

1. Anak

Untuk mendapatkan data tentang keterampilan berbicara anak melalui proses belajar mengajar.

Tabel 1: Data Anak Didik

No.	Nama Anak	P	L
1	Alhadi		✓
2	Atika azizah Masthura		✓
3	Aditia Rahmah	✓	
4	Andini	✓	
5	Fauzan Bima Satria		✓
6	M. Riziq Dalimunthe		✓
7	M. Ihsan		✓
8	Mutiara	✓	
9	M. Nuril Huda		✓
10	Nabila Zahra	✓	
11	Rida Al-Aniyah		✓
12	Rahmawati Nst	✓	
13	Ridho Rahmadsyah		✓
14	Siti Farha Laili		✓

15	Siti Nurhalizah	✓	
16	Siti Nurhasanah	✓	
17	Tamam AlFarisi		✓
18	Uswatun Hasanah	✓	
19	Yulia Sari	✓	
20	Yunita Anggraini	✓	

2. Guru

Untuk melihat tingkat keberhasilan kreativitas anak melalui penerapan hasta karya anak melalui kegiatan pembelajaran. Adapun nama-nama Guru RA Insan Al-Ikhlash Percut Sei Tuan Deli Serdang dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2: Data Guru

No	Nama Guru	Jabatan
1	Nikmah, S.Ag	Kepala Sekolah
2	Misnah, S.Pd.I	Guru Kelas
3	Nikmah	Guru Kelas

3. Teman Guru sejawat dan Kolaborator

Teman Guru sejawat dan kolaborator dimaksudkan sebagai sumber data untuk melihat implementasi PTK secara komprehensif, baik dari sisi anak maupun guru.

**Tabel 3 : Nama Guru teman sejawat dan kolaborator
ajaran 2015/2016**

Tahun

No	Nama	Keterangan
1	Misnah, S.Pd.I	Guru Kelas
2	Nikmah	Peneliti/Guru Kelas

E. Teknik dan Alat Pengumpul Data

Untuk mengetahui kemampuan berhitung sederhana melalui penggunaan sempoa, data yang akan dikumpulkan dapat dilakukan dengan :

1. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan menggunakan berbagai teknik. Adapun pengumpulan data pada penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dengan teknik-teknik berikut :

- a. Tes lisan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan lisan yang mendorong anak untuk belajar dalam meningkatkan kreativitasnya.
- b. Teknik non tes dalam pengumpulan data dilakukan dengan observasi. Peneliti lebih memilih teknik observasi yaitu dengan cara mengamati aktivitas anak ketika mengikuti kegiatan belajar anak dalam meningkatkan kreativitas anak. Pada saat melakukan pengamatan, peneliti juga membuat catatan harian untuk mencatat hal-hal penting yang terjadi pada saat pembelajaran.
- c. Dokumentasi adalah suatu data yang berbentuk hal-hal yang diperlukan dalam sebuah penelitian melalui kegiatan mengambil foto yang diambil pada saat penelitian berlangsung.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini melalui hasil kerja anak, lembar observasi dan unjuk kerja sebagai berikut :

a. Lembar observasi

Lembar observasi untuk mengukur tingkat aktivitas anak dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Margono, observasi dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.²⁹

Adapun indikator pada lembar observasi yang akan dilaksanakan adalah seperti pada tabel 4 di bawah ini :

Tabel 4 :Indikator Observasi

No.	Indikator	Nilai			
		BB	MB	BSH	BSB

²⁹ Deni Setiawan, dkk. *Analisis kegiatan pengembangan Penelitian Anak Usia Dini*, (Jakarta : UT, 2010), h. 5

1.	Anak mampu mengemukakan pendapat dalam membuat permainan TV dari kardus bekas				
2.	Anak mampu memecahkan masalah dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya				
3.	Anak memberikanmerespon dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya				
4.	Anak mampu menghasilkan kreativitas dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya				

Keterangan :

BB : Belum berkembang : 1

MB : Mulai Berkembang : 2

BSH : Berkembang Sesuai Harapan: 3

BSB : Berkembang Sangat Baik : 4

b. Unjuk kerja anak

Mengumpulkan hasil kerja anak untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui penerapan aktivitas hasta karya.

F. Indikator Kinerja

Dalam penelitian ini yang akan dilihat indikator kinerjanya selain siswa adalah guru, karena guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap kinerja anak.

1. Anak

Tes : Hasil yang diperoleh anak setiap hari

Observasi : kreativitas anak dalam pembelajaran melalui penerapan aktivitas hasta karya.

2. Guru

Tes : Melihat kehadiran dan kreativitas anak

Observasi : Hasil Pengamatan guru selama pembelajaran berlangsung.

G. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi

1. Data kuantitatif

Data ini dilakukan untuk melihat tingkat keberhasilan dari penelitian yang dilakukan. Hasil ini dapat dilihat dari berapa persentase tingkat keberhasilan yang telah dicapai. Tindakan ini dikatakan berhasil apabila 70% anak telah tuntas dalam belajar. Adapun rumusan teknik persentase ini adalah:

$$P = \frac{f \times 100}{N}$$

dimana:

p = Jumlah persentase anak yang mengalami perubahan.

f = Jumlah yang tuntas

n = jumlah anak keseluruhan

2. Data Kualitatif

Data kualitatif yang dilakukan meliputi:

- a. melakukan pemeriksaan data terhadap hasil kegiatan anak
- b. menganalisis tingkat keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media pipet plastik.
- c. Menindak lanjutu dengan merumuskan langkah perbaikan
- d. Mengambil keputusan

H. Prosedur Penelitian Tiap Siklus

1. Deskripsi Siklus I

Siklus pertama dalam penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi sebagai berikut :

a. Perencanaan (*planning*)

- 1) Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui pokok bahasan yang akan disampaikan kepada anak melalui penerapan aktivitas hasta karya.
- 2) Peneliti menyusun RKM yang berkaitan dengan kreativitas anak.
- 3) Peneliti merancang skenario pembelajaran yang dapat mengaktifkan seluruh anak.
- 4) Peneliti membuat lembar kerja anak.

- 5) Peneliti merancang penerapan hasta karya, alat peraga dan sumber belajar berdasarkan materi / pokok bahasan.
- 6) Peneliti membuat instrument yang digunakan dalam siklus PTK.
- 7) Peneliti menyusun alat evaluasi pembelajaran.

b. Pelaksanaan (*acting*)

- 1) Membagi anak dalam 4 kelompok.
- 2) Menyampaikan materi pelajaran.
- 3) Diberikan materi diskusi melalui penerapan aktivitas hasta karya.
- 4) Guru memberikan kuis dan pertanyaan.
- 5) Anak diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan.
- 6) Penguatan dan kesimpulan secara bersama-sama.
- 7) Melakukan pengamatan dan observasi.

c. Pengamatan (*observation*)

- 1) Situasi kegiatan belajar mengajar.
- 2) Keaktifan anak.
- 3) Kemampuan anak dalam berbicara. Secara individu maupun kelompok.

d. Refleksi (*reflection*)

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus pertama dan menyusun rencana (*replanning*) untuk siklus kedua.

2 . Deskripsi Siklus II

Seperti halnya siklus pertama, siklus keduaupun terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

a. Perencanaan (*planning*)

Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.

b. Pelaksanaan (*acting*)

Guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan kliping gambar berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus pertama.

c. Pengamatan (*observation*)

Peneliti (guru dan kolaborator) melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran dengan menggunakan penerapan hasta karya.

d. Refleksi (*reflecting*)

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua dan menyusun rencana (*replanning*) untuk siklus ketiga.

3. Deskripsi Siklus III

Siklus ketiga merupakan putaran ketiga dari pembelajaran dengan menerapkan aktivitas hasta karya dengan tahapan yang sama seperti pada siklus pertama dan kedua.

a. Perencanaan (*planning*)

Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus kedua.

b. Pelaksanaan (*acting*)

Guru melaksanakan pembelajaran dengan melakukan penerapan aktivitas hasta karya berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus kedua.

c. Pengamatan (*observation*)

Peneliti (guru dan kolaborator) melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran dengan penerapan aktivitas hasta karya.

d. Refleksi (*reflecting*)

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus ketiga dan menyusun rencana (*replanning*) dan menganalisis serta membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran dengan melakukan penerapan aktivitas hasta karya untuk meningkatkan kreativitas anak di Raudhatul Athfal Insan Ikhlas Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang.

I. Personalia Penelitian

Adapun yang menjadi personalia penelitian dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah seperti terlihat pada tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5.

nama-nama guru dan Personalia penelitian

Daftar

No	Nama	Keterangan
1	Nikmah, S.Ag	Kepala Sekolah
2	Misnah	Teman sejawat / Guru Kelas
3	Nikmah	Peneliti/Guru Kelas

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Deskripsi Kondisi Awal (Pra Siklus)

Sebelum mengadakan tindakan penelitian kelas, peneliti mengadakan pra penelitian berupa observasi dan pengumpulan data dari kondisi awal kelompok yang akan diberikan tindakan yaitu di Raudhatul Athfal Insan Ikhlas Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. Kondisi awal dibutuhkan untuk mengetahui tingkat perkembangan anak dalam hal peningkatan kreativitas anak melalui penerapan aktivitas hasta karya maka dilakukan tindakan yang tepat.

Kondisi yang terjadi pada saat ini menunjukkan peningkatan kreativitas anak masih rendah, terlihat dari pemberian tugas yang diberikan guru masih sulit dimengerti dan diselesaikan anak. Hal ini dimungkinkan media yang diberikan guru tidak tepat kepada anak. Melihat kondisi ini peneliti mencoba untuk merencanakan pembelajaran dengan mempersiapkan metode, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, motivasi serta memberikan pengarahan kepada anak agar dapat meningkatkan kreativitas anak. Dengan dilakukannya pengumpulan data, maka peneliti dapat mengetahui apakah benar kelompok yang akan diteliti ini perlu diberikan tindakan yang sesuai dengan apa yang diteliti yaitu meningkatkan kreativitas anak melalui penerapan aktivitas hasta karya.

Berdasarkan alasan tersebut di atas maka peneliti mengambil langkah untuk segera melakukan penelitian tindakan kelas. Tujuan dari observasi yang dilakukan adalah untuk mengetahui strategi yang tepat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui penerapan aktivitas hasta karya.

Dengan mengetahui kondisi kemampuan anak sebelum tindakan dilaksanakan, diharapkan adanya peningkatan kreativitas anak. Adapun kondisi awal anak dapat dilihat sebagaimana yang ada pada tabel berikut :

Tabel 6: Instrumen Penilaian Penerapan Aktivitas Hasta Karya

Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak

No.	Nama Anak	Anak mampu mengemukakan pendapat dalam membuat permainan TV dari kardus bekas				Anak mampu memecahkan masalah dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya				Anak mampu memberikan respon dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya				Anak mampu menghasilkan kreativitas dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya			
		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	Alhadi		√				√				√				√		
2	Atika azizah Masthura			√				√			√					√	
3	Aditia Rahmah			√				√			√					√	
4	Andini				√				√				√				√
5	Fauzan Bima Satria		√					√			√				√		
6	M. Riziq Dalimunthe	√				√				√				√			
7	M. Ihsan		√					√			√				√		
8	Mutiara																
9	M. Nuril Huda				√				√				√				√
10	NabilaZahra		√					√			√				√		
11	Rida Al-Aniyah	√				√				√				√			
12	Rahmawati Nst			√				√			√					√	
13	Ridho Rahmadsyah	√				√				√				√			
14	Siti Farha Laili		√					√			√				√		
15	Siti Nurhalizah			√				√			√					√	
16	Siti Nurhasanah	√				√				√				√			
17	Tamam AlFarisi		√					√			√				√		
18	Uswatun Hasanah	√				√				√				√			
19	Yulia Sari				√				√				√				√

20	Yunita Anggraini		√			√				√		√	
----	------------------	--	---	--	--	---	--	--	--	---	--	---	--

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

$$\text{Rumusan Data Kuantatif } P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Persentase

f = Jumlah anak yang mengalami perubahan

n = Jumlah Seluruh anak

Tabel 7: Persentase Pra Siklus Penerapan Aktivitas Hasta Karya Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak

No	Kemampuan Yang Dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak
		f1	f2	f3	f4	%
1	Anak mampu mengemukakan pendapat dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	6	7	4	3	20
		30%	35%	20%	15%	100%

2	Anak mampu memecahkan masalah dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	5	8	4	3	20
		25%	40%	20%	15%	100%
3	Anak mampu memberikan merespon dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	6	6	5	3	20
		30%	30%	25%	15%	100%
4	Anak mampu menghasilkan kreativitas dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	5	8	4	3	20
		25%	40%	20%	15%	100%

Pada tabel 7. di atas menunjukkan kondisi pembelajaran pra penelitian :

1. Anak mampu mengemukakan pendapat dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya yang belum berkembang 30% (6 anak), mulai berkembang 35% (7 anak), berkembang sesuai harapan 20% (4 anak), berkembang sangat baik 15 % (3 anak)
2. Anak mampu memecahkan masalah dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya yang belum berkembang 25% (5 anak), mulai berkembang 40% (8 anak), berkembang sesuai harapan 20% (4 anak), berkembang sangat baik 15% (3 anak)
3. Anak mampu memecahkan masalah dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya yang belum berkembang 30% (6 anak), mulai berkembang 30% (6 anak), berkembang sesuai harapan 20% (4 anak) , berkembang sangat baik 15% (3 anak)
4. Anak mampu menghasilkan kreativitas dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya yang belum berkembang 25% (5 anak), mulai berkembang 40% (8 anak), berkembang sesuai harapan 25% (5 anak), berkembang sangat baik 15% (3 anak)

Tabel 8: Persentase Berdasarkan BSB-BSH Penerapan Aktivitas

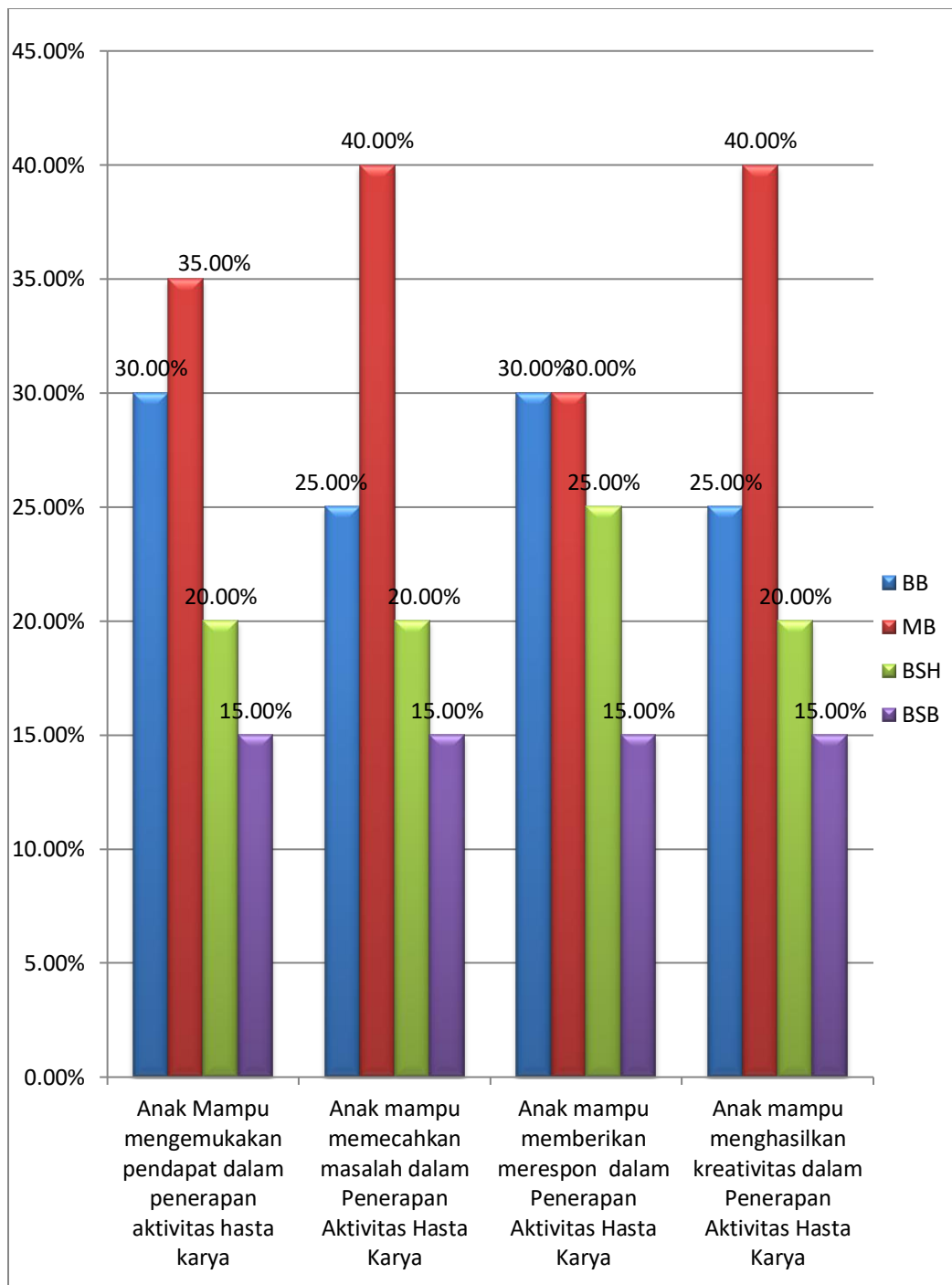
Hasta Karya Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak

No	Kemampuan Yang Dicapai	BSB	BSh	Jumlah Anak
		f3	f4	%
1	Anak mampu mengemukakan pendapat dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	4	3	7
		20%	15%	35%
2	Anak mampu memecahkan masalah dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	4	3	7
		20%	15%	35%
3	Anak mampu memberikan merespon dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	5	3	8
		25%	15%	40%
4	Anak mampu menghasilkan kreativitas dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	4	3	7
		20%	15%	40%

Hasil rata-rata Penerapan Aktivitas Hasta Karya Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak pada kondisi awal 37,5%.

GRAFIK I :Kondisi Awal Pra Siklus Penerapan Aktivitas Hasta

Karya Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak



B. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

1. Siklus pertama

Siklus pertama terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi serta replaning seperti berikut ini :

a. Perencanaan

- 1) Tim peneliti melakukan perencanaan dengan menentukan tema dan sub tema yang akan dilaksanakan melalui Penerapan Aktivitas Hasta Karya
- 2) Membuat rencana kegiatan mingguan dan rencana kegiatan harian
- 3) Menyediakan media pembelajaran yang menarik
- 4) Membuat instrument yang akan digunakan dalam siklus PTK
- 5) Menyusun alat evaluasi pembelajaran

b. Pelaksanaan

- 1) Dengan binbingan guru, anak mengatur tempat duduknya
- 2) Anak memperhatikan guru pada saat menyiapkan media pembelajaran
- 3) Anak tertarik dengan yang disediakan oleh guru
- 4) Anak memperhatikan Penerapan Aktivitas Hasta Karya yang dijelaskan oleh guru
- 5) Anak bersemangat menyelesaikan tugas yang diberikan guru

2. Observasi dan Evaluasi

Setelah menjelaskan, guru bertanya pada anak apakah bisa menyelesaikan tugasnya untuk berbicara melalui Penerapan Aktivitas Hasta Karya yang disediakan. Hasil observasi anak dalam KBM selama siklus pertama dapat dilihat pada tabel 9 dibawah ini.

Tabel 9: Instrumen Observasi Penilaian Penerapan Aktivitas Hasta

Karya Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak

No	Nama Anak	Anak mampu mengemukakan pendapat dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya				Anak mampu memecahkan masalah dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya				Anak mampu memberikan respon dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya				Anak mampu menghasilkan kreativitas Penerapan Aktivitas Hasta Karya			
		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	Alhadi		√				√				√				√		
2	Atika azizah Masthura				√			√				√					√
3	Aditia Rahmah			√			√				√					√	
4	Andini				√			√				√					√
5	Fauzan Bima Satria		√				√				√				√		
6	M. Riziq Dalimunthe	√				√					√			√			
7	M. Ihsan			√			√				√					√	
8	Mutiara				√			√				√					√
9	M. Nuril Huda		√				√				√				√		
10	Nabila Zahra	√				√				√				√			
11	Rida Al-Aniyah			√			√				√					√	
12	Ridho Rahmadsyah		√				√				√				√		
13	Siti Farha Laili		√				√				√				√		
14	Siti Nurhalizah			√		√				√						√	
15	Siti Nurhasanah	√				√				√				√			
16	Tamam AlFarisi			√			√				√					√	
17	Uswatun Hasanah		√				√				√				√		
18	Yulia Sari				√			√				√					√
19	Yunita Anggraini		√				√				√				√		
20	Rahmawati Nst	√				√					√			√			

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Dari tabel 9. Di atas hasil Penerapan Aktivitas Hasta Karya Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak dapat disimpulkan ke dalam tabel 9. dibawah ini dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Angka Persentase

f = Jumlah anak yang mengalami perubahan

n = Jumlah Seluruh anak

Tabel 10: Persentase Penilaian Siklus I Penerapan Aktivitas Hasta Karya Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak

No	Kemampuan Yang Dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak
		f1	f2	f3	f4	%
1	Anak mampu mengemukakan pendapat dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	4	4	7	5	20
		20%	20%	35%	25%	100%

2	Anak mampu memecahkan masalah dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	3	5	8	4	20
		15%	25%	40%	20%	100%
3	Anak mampu memberikan merespon dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	3	5	7	5	20
		15%	25%	35%	25%	100%
4	Anak mampu menghasilkan kreativitas dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	4	5	5	6	20
		20%	25%	25%	30%	100%

Pada tabel 10. di atas menunjukkan kondisi pembelajaran setelah penelitian siklus I :

1. Anak mampu mengemukakan pendapat dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya yang belum berkembang 20% (4 anak), mulai berkembang 20% (4 anak), berkembang sesuai harapan 35% (7 anak), berkembang sangat baik 25% (5 anak)
2. Anak mampu memecahkan masalah dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya yang belum berkembang 15% (3 anak), mulai berkembang 25% (5 anak), berkembang sesuai harapan 40% (8 anak), berkembang sangat baik 20% (4 anak)
3. Anak mampu memberikan merespon dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya yang belum berkembang 215% (3 anak), mulai berkembang 25% (5 anak), berkembang sesuai harapan 35% (7 anak) , berkembang sangat baik 25% (5 anak)
4. Anak mampu menghasilkan kreativitas dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya yang belum berkembang 20% (4 anak), mulai berkembang 25% (5 anak), berkembang sesuai harapan 25% (5 anak), berkembang sangat baik 30% (6 anak)

Tabel 11: Persentase Berdasarkan BSB – BSH Siklus I Penerapan Aktivitas Hasta Karya Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak

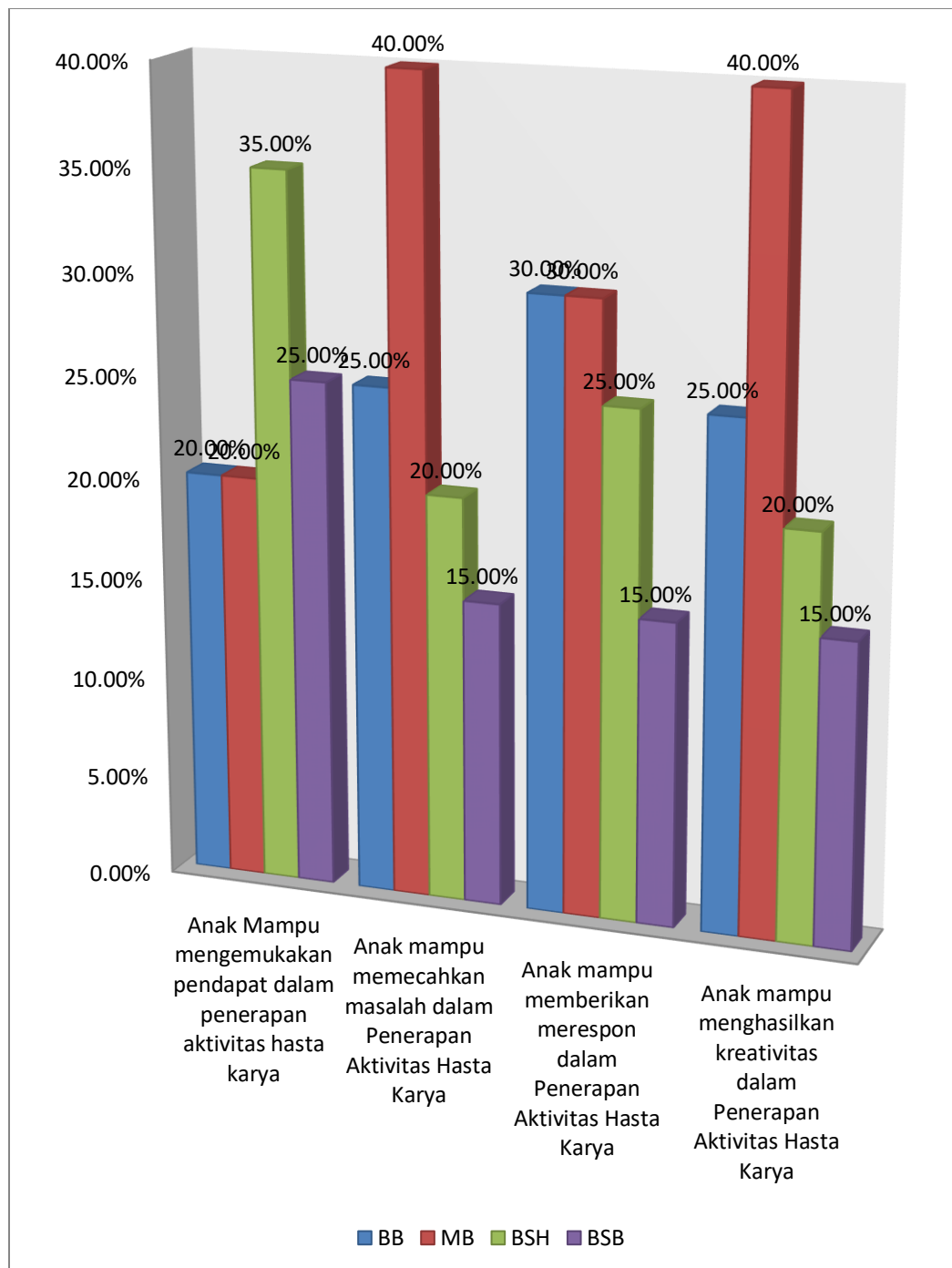
No	Kemampuan Yang Dicapai	BSB	BSH	Jumlah Anak
----	------------------------	-----	-----	-------------

		f3	f4	%
1	Anak mampu mengemukakan pendapat dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	7	5	11
		35%	25%	60%
2	Anak mampu memecahkan masalah dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	8	4	12
		40%	20%	60%
3	Anak mampu memberikan merespon dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	7	5	12
		35%	25%	60%
4	Anak mampu menghasilkan kreativitas dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	5	6	11
		25%	30%	55%

Dari tabel 11. Di atas Hasil rata-rata kreativitas anak melalui Penerapan Aktivitas Hasta Karya dalam pembelajaran pada siklus I 58,75 %. Untuk lebih memahaminya dengan jelas dapat dilihat pada grafik II di bawah ini.

GRAFIK II : Penelitian Siklus I Penerapan Aktivitas Hasta Karya

Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak



3. Refleksi Dan Perencanaan Ulang (*Reflecting And Replanning*)

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus pertama adalah sebagai berikut:

1. Refleksi Rencana Kegiatan

- a) Media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan namun masih perlu ditingkatkan agar lebih menarik minat anak-anak.
- b) Metode pembelajaran disesuaikan dengan minat dan tingkat perkembangan anak agar termotivasi melakukan kegiatan pembelajaran.
- c) RKH yang disusun disesuaikan dengan indikator.
- d) Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan indikator yang ditentukan.
- e) Berusaha memperbaiki dalam merancang kegiatan pembelajaran.
- f) Alat penilaian disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

2. Refleksi Proses Kegiatan

- a) Sebagian anak masih belum tertarik dengan permainan kliping gambar yang dibuat.
- b) Sebagian besar anak belum dapat menyelesaikan tugas dengan baik.
- c) Penyelesaian kegiatan pengembangan berbicara anak melalui permainan kliping gambar pada siklus I hasil evaluasi mencapai 58,75%

Untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus pertama, maka pada pelaksanaan siklus ke II dapat dilakukan perencanaan ulang (replaining) sebagai berikut:

- a) Terus memberikan motivasi pada anak agar merasa senang melakukan kegiatan tanpa merasa dipaksa.
- b) Memberikan penguat baik verbal maupun non verbal khususnya bagi anak yang masih kurang tertarik dengan media gambar yang diberikan.
- c) Memberikan penghargaan kepada anak yang dapat menyelesaikan tugas dengan baik.

C. Deskripsi penelitian Siklus II

Seperti pada siklus pertama, siklus II terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan pelaksanaan, observasi dan refleksi serta replaining seperti berikut ini.

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan pada siklus ke-II berdasarkan replaining pada siklus pertama

1. Memberikan motivasi kepada anak agar lebih bersemangat melakukan kegiatan.
2. Melakukan tanya jawab kepada anak untuk merangsang imajinasi, fantasi terutama pengenalan permainan kliping gambar.
3. Memberikan penguat baik verbal maupun non verbal khususnya bagi anak yang kurang tertarik melalui Penerapan Aktivitas Hasta Karya .
4. Membuat RKH yang sesuai dengan perkembangan anak.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

1. Mengajak anak bernyanyi bersama.
2. Mengadakan tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan
3. Mengelompokkan anak berdasarkan kegiatan yang diingiunkan
4. Menyediakan bahan Aktivitas Hasta Karya yang lebih menarik minat anak
5. Terus memberi penguat baik verbal maupun non verbal

c. Observasi dan Evakuasi (*Observation and Evaluation*)

1. Hasil observasi melalui Penerapan Aktivitas Hasta Karya anak dalam kegiatan pembelajaran selama siklus II dapat dilihat pada tabel 12. berikut ini:

Tabel 12: Instrumen Penilaian Siklus II Penerapan Aktivitas Hasta Karya Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak

No.	Nama Anak	Anak mampu mengemukakan pendapat dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya				Anak mampu memecahkan masalah dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya				Anak mampu memberikan respon dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya				Anak mampu menghasilkan kreativitas Penerapan Aktivitas Hasta Karya			
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
		B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S
		B	B	H	B	B	B	H	B	B	B	H	B	B	B	H	B

1	Alhadi		√				√		√			√	
2	Atika azizah Masthura			√			√			√			√
3	Aditia Rahmah			√			√			√			√
4	Andini			√			√			√		√	
5	Fauzan Bima Satria		√				√			√			√
6	M. Riziq Dalimunthe		√			√				√			
7	M. Ihsan			√			√			√			√
8	Mutiara			√			√			√			√
9	M. Nuril Huda		√				√			√		√	
10	Nabila Zahra		√			√				√		√	
11	Rida Al-Aniyah		√				√			√		√	
12	Ridho Rahmadsyah		√				√			√		√	
13	Siti Farha Laili		√				√			√		√	
14	Siti Nurhalizah			√			√			√			√
15	Siti Nurhasanah		√				√			√		√	
16	Tamam AlFarisi		√				√			√		√	
17	Uswatun Hasanah		√				√			√		√	
18	Yulia Sari			√			√			√			√
19	Yunita Anggraini		√				√			√		√	
20	Rahmawati Nst		√				√			√			√

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Dari tabel 12. Diatas hasil kreativitas anak untuk Penerapan Aktivitas Hasta Karya dapat disimpulkan ke dalam tabel 13. dibawah ini dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Angka Persentase

f = Jumlah anak yang mengalami perubahan

n = Jumlah Seluruh anak

**Tabel 13: Persentase Penilaian Siklus II Penerapan Aktivitas
Hasta Karya Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak**

No	Kemampuan Yang Dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak
		f1	f2	f3	f4	%
1	Anak mampu mengemukakan pendapat dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	0	4	9	7	20
		0%	20%	45%	35%	100%
2	Anak mampu memecahkan masalah dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	0	2	12	6	20
		0%	10%	60%	30%	100%
3	Anak mampu memberikan merespon dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	0	4	8	8	20
		0%	20%	40%	40%	100%
4	Anak mampu menghasilkan	0	4	8	8	20

kegiatan dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	0%	20%	40%	40%	100%
------------------------------------------------	----	-----	-----	-----	------

Pada tabel dan grafik di atas menunjukkan kondisi pembelajaran setelah penelitian siklus II :

1. Anak mampu mengemukakan pendapat dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya yang belum berkembang 0% (0 anak), mulai berkembang 20% (4 anak), berkembang sesuai harapan 45% (9 anak), berkembang sangat baik 35% (7 anak)
2. Anak mampu memecahkan masalah dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya yang belum berkembang 0% (0 anak), mulai berkembang 10% (2 anak), berkembang sesuai harapan 60% (12 anak), berkembang sangat baik 30% (6 anak)
3. Anak mampu memberikan merespon dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya yang belum berkembang 0% (0 anak), mulai berkembang 20% (4 anak), berkembang sesuai harapan 40% (8 anak), berkembang sangat baik 40% (8 anak)
4. Anak mampu menghasilkan kreativitas dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya yang belum berkembang 0% (0 anak), mulai berkembang 20% (4 anak), berkembang sesuai harapan 40% (8 anak), berkembang sangat baik 40% (8 anak)

Tabel 14: Persentase Berdasarkan BSH – BSB Siklus II Penerapan Aktivitas

Hasta Karya Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak

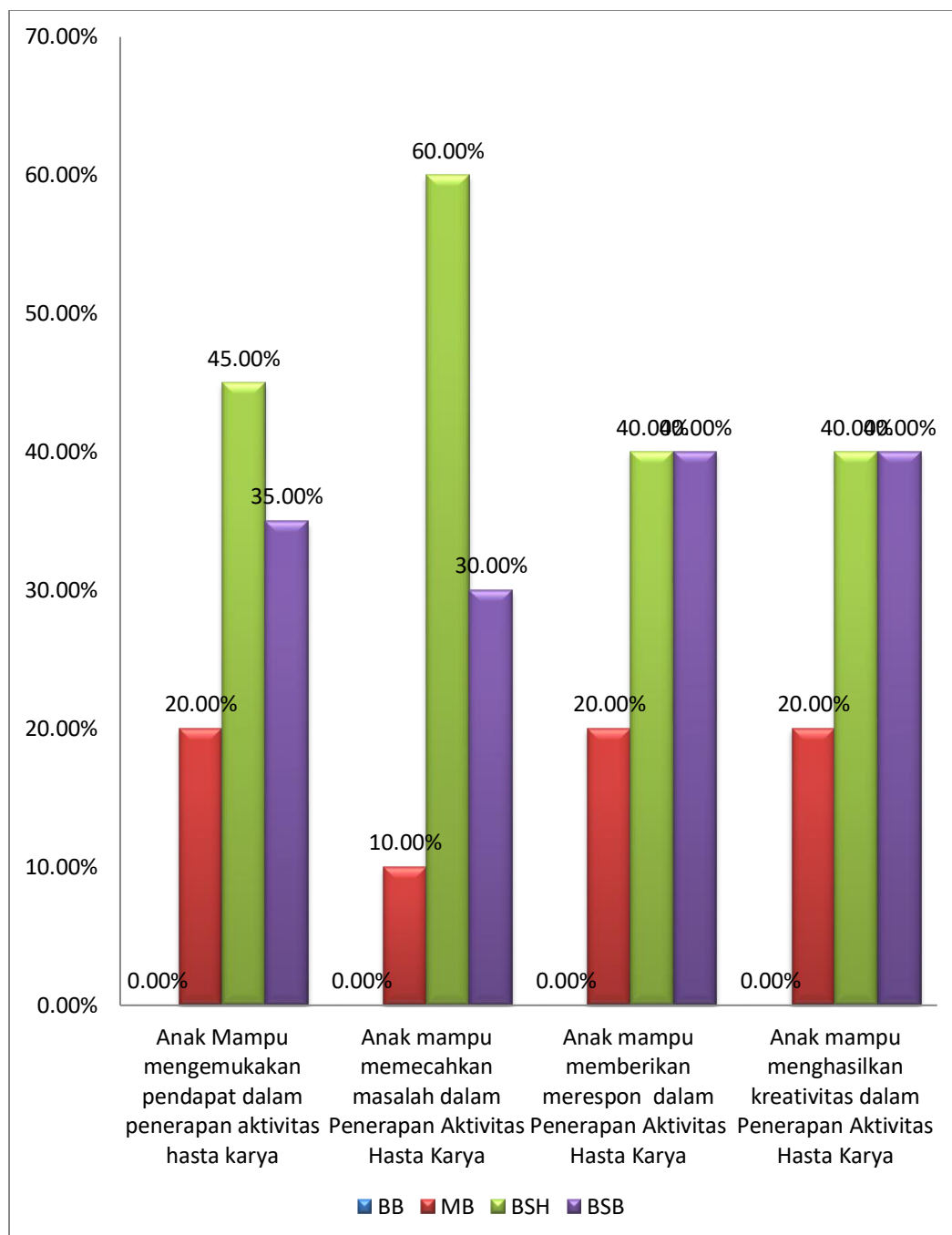
No	Kemampuan Yang Dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak
		f3	f4	%
1	Anak mampu mengemukakan pendapat dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	9	7	16
		45%	35%	80%
2	Anak mampu memecahkan masalah dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	12	6	18
		60%	30%	90%

3	Anak mampu memberikan merespon dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	8	8	16
		40%	40%	80%
4	Anak mampu menghasilkan kreativitas dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya	8	8	16
		40%	40%	80%

Hasil rata-rata kreativitas anak untuk Penerapan Aktivitas Hasta Karya dalam pembelajaran pada siklus II meningkat secara signifikan sebesar 82,50%. Untuk mengetahui lebih jelas dapat dilihat pada grafik III di bawah ini.

Grafik III : Penelitian Siklus II Penerapan Aktivitas Hasta Karya

Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak



5. Refleksi dan Perencanaan Ulang (*Reflecting and Replanning*)

Adapun keberhasilan yang diperoleh selama siklus II ini adalah sebagai berikut:

- 1) Anak mampu mengemukakan pendapat dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya meningkat 20% dari siklus pertama, karena anak sudah memahami permainan kliping gambar.

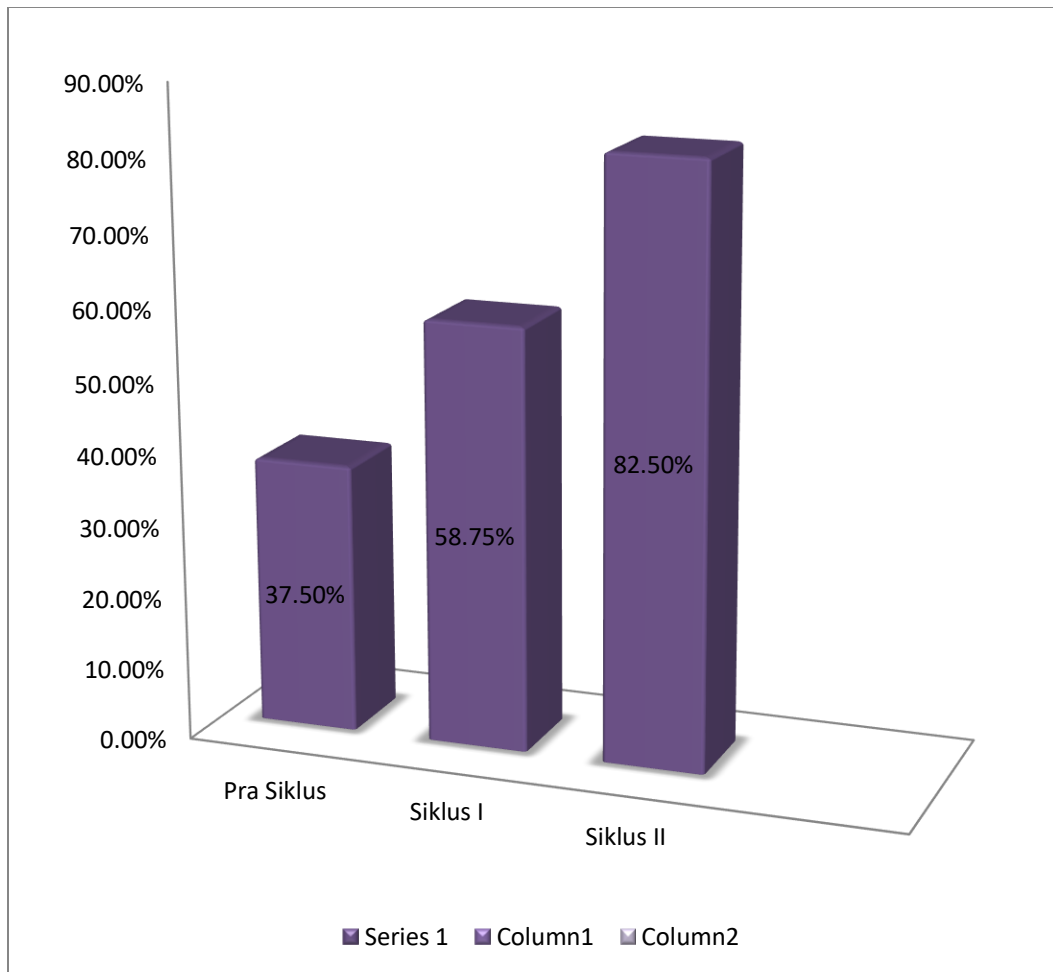
- 2) Anak mampu memecahkan masalah dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya juga meningkat 30% dari siklus pertama, karena anak sudah mengerti metode yang disampaikan.
- 3) Anak mampu memberikan merespon dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya meningkat 20% hal ini disebabkan karena anak dapat menyelesaikan tugas dengan baik.
- 4) Anak mampu menghasilkan kreativitas dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya meningkat 25%.

D. Pembahasan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus pertama sampai pada siklus kedua terlaksana dengan baik. Perkembangan kreativitas anak dalam Penerapan Aktivitas Hasta Karya sangat meningkat. Hal ini terlihat dari aktivitas anak selama pembelajaran. Pada pra siklus nilai rata-rata anak sebesar 37,50%. Selanjutnya dilakukan penelitian pada siklus pertama nilai rata-rata anak naik sebesar 58,75% dan kemudian dilakukan penelitian siklus kedua maka nilai rata-rata anak meningkat secara signifikan sebesar 82,50%, dengan demikian dapatlah dinyatakan bahwa PTK yang dilakukan dapat meningkatkan kreativitas anak melalui Penerapan Aktivitas Hasta Karya di Raudhatul Athfal Insan Ikhlas Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang.

Dari Hasil Observasi mulai dari pra siklus, Siklus I dan Siklus II di atas dapat dilihat pada grafik 4 berikut ini:

Grafik IV : Hasil Penelitian Pra Siklus, Penelitian Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa pada pra siklus menunjukkan belum mencapai kriteria yang diharapkan, demikian juga pada siklus I menunjukkan sudah ada peningkatan namun belum mencapai kriteria, dan pada siklus II sudah ada peningkatan dan sudah mencapai kriteria yang telah ditetapkan.

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK

Semester : I

Tema/Sub Tema : Diri Sendiri/Aku Anak Indonesia

Hari/Tanggal : Senin, 18 Mei 2015

Waktu : 08.00 – 11.00 WIB

Kelompok : A

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/sumber belajar	Penilaian Perk. Anak	
Karakter	Kewirausahaan				Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	- Terbiasa mengucap salam (Ask 24) - Terbiasa berdo'a sebelum kegiatan (Ask 1) - Menghafal suruh penmdek dalam Al-Qur;an (Pai 14)	1. Kegiatan awal	-	Observasi	☆☆☆☆
Disiplin			- Mengucap salam - Membaca do'a sebelum belajar - Membaca surah an-nasr			Observasi

Realistis		<ul style="list-style-type: none"> - Berani bertanya cesara sederhana (Bhs. 10) - Gerakan bebas dengan irama musik (MK 11) 	<ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab tentang keindahan alam Indonesia - Senam irama komando 	-	Observasi	<ul style="list-style-type: none"> ☆☆ Syahril, mely ☆☆ Fitria ☆☆☆☆ Semua anak
Berani mengambil resiko				Gambar ikan		
Kerja Keras		<ul style="list-style-type: none"> - Mengelompokkan benda yang 	<p>2. Kegiatan Inti ± 90 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengelompokkan gambar bendera yang 	Buku Paket,	Penugasan	<ul style="list-style-type: none"> ☆☆ Riny

		Sama (Kog 15)	Sama besar dan kecil	Pensil		☆☆☆
Kerja		<ul style="list-style-type: none"> - Meniru lambang 	<ul style="list-style-type: none"> - Menuliskan angka 1-10 	<ul style="list-style-type: none"> - Buku Paket, 		Riny, Fitria

Keras Kerja Keras		bilangan 1-10 pada benda (Bhs. 37) - Menjiplak bentuk bendera (MH 32)	pada gambar bendera - Menjiplak gambar bendera	Pensil - Buku paket, pensil, krayon	Hasil Kerja Hasil Kerja	☆☆ Dika
Mandiri Disiplin Disiplin	Mandiri Disiplin Disiplin	- Terbiasa mengajak keperluan sendiri (Ask. 4) - Terbiasa membaca do'a sebelum kegiatan (Ask 1) - Terbiasa membaca do'a sesudah kegiatan	4. Istirahat/Makan ± 30 menit - Mencuci dan melap tangan - Membaca do'a sebelum makan - Membaca do'a sesudah makan - Bermain bebas	- Air, ember, lap tangan - - - Alat permainan	Observasi Observasi Observasi Unjuk Kerja	☆☆☆☆ Semua anak ☆☆ ☆☆ Mely ☆☆☆☆ Semua anak

Religius		- Menyanyikan 20 lagu anak (Bhs. 15)	5. Kegiatan Penutup± 30 menit - Menyanyi lagu “cita-citaku”	-	Observasi	☆☆☆☆ Semua anak
Realistis		- Mau mengungkapkan pendapat secara sederhana (Bhs. 21)	- Evaluasi kegiatan hari ini dan mendiskusikan kegiatan besok	-	Penugasan	☆☆☆☆ Semua anak
Disiplin	Disiplin	- Terbiasa mengucapkan salam (Ask.1)	- Mengucapkan salam	-	Observasi	☆☆☆☆ Semua anak

Batu Bara, Senin 18 Mei 2015

Mengetahui Kepala TK

Guru Kelas

TETI HERAWATI, S.Pd.I

TETI HERAWATI

HASIL PENELITIAN DI RA NURUL UMMI TALAWI

BATU BARA PRASIKLUS

KELOMPOK : A

TEMA : Diri Sendiri/Aku Anak Indonesia

HARI/TANGGAL : Senin 18 Mei 2015

No.	Nama Anak	Memahami Penjelasan Tentang Kegiatan Menghubungkan Melalui Media Gambar	Dapat Menyelesaikan Kegiatan Mengelompokkan Melalui Media Gambar	Dapat Menyelesaikan Lembar Kerja Dengan Baik Dalam Kegiatan Mengurutkan Melalui Media Gambar	Dapat Menyelesaikan Kegiatan Dengan Baik Tanpa Media Gambar
1	Ahmad	2	2	2	2
2	Ayu	2	1	2	2
3	Deby	3	2	3	3
4	Dewi	2	1	2	2
5	Dika	3	3	4	4
6	Faris	4	3	1	1
7	Fitria	4	4	3	3
8	Hartanti	1	1	1	1
9	Junaidi	2	2	2	2
10	Mely	2	3	3	3

11	Ilham	1	2	1	1
12	Nurhalisa	2	1	1	1
13	Putri	4	4	4	4
14	Ramadhani	1	2	2	2
15	Renita	1	2	2	2
16	Riny	2	3	3	3
17	Syahril	3	4	3	3
18	Syawaliah	2	2	4	4
19	Wildatul	1	1	3	3
20	Yuli Abri	3	2	1	1

Catatan : Belum Berkembang : 1

Mulai berkembang : 2

Berkembang Sesuai Harapan : 3

Berkembang Sangat Baik : 4

PENELITI

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS
DI KELOMPOK A RA NURUL UMMI TALAWI

Nama Sekolah : RA. Nurul Ummi Talawi

Alamat : Batu Bara

Kelompok : A

Siklus	Hari/Tanggal	Waktu	Tema
I	Senin/18 Mei 2015	08.00 – 11.00	AKU ANAK NDONESIA
	Selasa/19 Mei 2015	08.00 – 11.00	AKU ANAK NDONESIA
	Rabu/20 Mei 2015	08.00 – 11.00	AKU ANAK NDONESIA
	Kamis/21 Mei 2015	08.00 – 11.00	AKU ANAK NDONESIA
	Jum'at/22 Mei 2015	08.00 – 11.00	AKU ANAK NDONESIA
II	Senin/25 Mei 2015	08.00 – 11.00	AKU ANAK NDONESIA
	Selasa/26 Mei 2015	08.00 – 11.00	AKU ANAK NDONESIA
	Rabu/27 Mei 2015	08.00 – 11.00	AKU ANAK NDONESIA
	Kamis/28 Mei 2015	08.00 – 11.00	AKU ANAK NDONESIA
	Jum'at/29 Mei 2015	08.00 – 11.00	AKU ANAK NDONESIA

Batu Bara, 18 Mei 2015

Mengetahui

Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

TETI HERAWATI , S.Pd.I

NUR RAHAYU, S.P.d.I

TETI HERAWATI

Alat Penilaian Kemampuan Guru – PKP 1

(APKG – PKP 1)

LEMBAR PENELITIAN

KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN

KEGIATAN PENGEMBANGAN¹

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

NAMA MAHASISWA	: TETI HERAWATI
NPM	: 1401240069p
TEMPAT MENGAJAR	: RA NURUL UMMI TALAWI
KELOMPOK	: A
TEMA	: DIRI SENDIRI/AKU ANAK INDONESIA

Petunjuk

Baca dengan cermat SK/RK perbaikan dan skenario perbaikan pembelajaran yang akan digunakan oleh mahasiswa untuk mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek dalam rencana dengan menggunakan butir penilaian di bawah ini.

A. RKH/Perbaikan

- | | | | | | |
|-----------------------------------------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 1. Menentukan bahan pembelajaran | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Dan merumuskan tujuan | | | | | |

Merumuskan indikator perbaikan
Kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

Menentukan kegiatan perbaikan yang
sesuai dengan masalah yang diperbaiki

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 1=A

--

**2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai
Dengan kegiatan pembelajaran dan
merumuskan tujuan**

1 2 3 4 5

Menentukan alat yang akan digunakan
Dalam perbaikan kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

Menentukan bahan yang akan digunakan
dalam perbaikan kegiatan pengembangan
dengan materi perbaikan.

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 1 = B

--

B. Skenario Perbaikan

3. Menentukan tujuan perbaikan, hal-hal yang harus

Diperbaiki, dan langkah-langkah perbaikan.**1 2 3 4 5**

Menentukan tujuan perbaikan

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Menuliskan langkah-langkah perbaikan

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 3 = C

4. Merancang pengelolaan kelas perbaikan kegiatan pengembangan**1 2 3 4 5**

Menentukan penataan ruang kelas

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar anak berpartisipasi dalam perbaikan kegiatan pengembangan

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 4 = D

5. Merencanakan alat dan cara penilaian Perbaikan kegiatan.**1 2 3 4 5**

Menentukan alat penilai perbaikan
kegiatan pengembangan

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Menentukan cara-cara penilaian
perbaikan kegiatan pengembangan.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 5 = E

6. Tampilan dokumen rencana perbaikan

Pembelajaran

1 2 3 4 5

Keindahan, kebersihan dan keterampilan

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Penggunaan bahasa tulis.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 6 = F

Nilai APKG 1 + R

$$R = \frac{A+B+C+D+E+F}{6}$$

Penilai 2

MASLIANI

Alat Penilaian Kemampuan Guru – PKP 2

(APKG – PKP 1)

LEMBAR PENELITIAN

KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN

KEGIATAN PENGEMBANGAN¹

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

NAMA MAHASISWA	: SARTIKA AYU
NPM	: 1401240069p
TEMPAT MENGAJAR	: RA NURUL HASANAH
KELOMPOK	: A
TEMA	: DIRI SENDIRI/AKU ANAK INDONESIA

Petunjuk

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pengembangan yang sedang berlangsung.
2. Pusatkanlah perhatian mahasiswa pada kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pengembangan serta dampaknya pada diri anak.
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian berikut.
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pengembangan, pilihlah salah satu butir penilaian yang sesuai dengan kegiatan yang sedang diajarkan.
5. Nilailah semua aspek kemampuan guru.

- | | | | | | |
|----------------------------------|---|---|---|---|---|
| 1. Menentukan bahan pembelajaran | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----------------------------------|---|---|---|---|---|

Dan merumuskan tujuan

Menata ruang dan sumber belajar sesuai
perbaikan kegiatan

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Melaksanakan tugas rutin kelas sesuai perbaikan kegiatan

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Rata-rata butir 1=A

<input type="checkbox"/>

2. Menentukan bahan pembelajaran

1 2 3 4 5

Dan merumuskan tujuan

melakukan pembukaan kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Melaksanakan kegiatan pengembangan yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi dan lingkungan.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan situasi dan lingkungan.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan secara individual, kelompok atau klasikal.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Mengelola tempat kegiatan perbaikan kegiatan pengembangan.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Mengelola waktu kegiatan perbaikan kegiatan pengembangan.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Rata-rata butir 2 = B

3. Melaksanakan interaksi kelas**1 2 3 4 5**

Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan kegiatan pengembangan

Menangani pertanyaan dan respon anak

Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, dan gerak badan.

Memicu dan memelihara keterlibatan anak.

Memantapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan pengembangan.

Rata-rata butir 3 = C

4. Bersikap terbuka dan luwes, serta membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar**1 2 3 4 5**

Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka penuh pengertian, dan sabar kepada anak.

Menunjukkan kegairahan dalam membimbing

Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi

Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya.

Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri

Rata-rata butir 4 = D

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan

1 2 3 4 5

Menggunakan pendekatan tematik

Berorientasi pada anak

Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.

Menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif.

Mengembangkan kecakapan hidup.

Rata-rata butir 5 = E

6. Melaksanakan penelitian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan

1 2 3 4 5

Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan sesuai dengan perbaikan kegiatan.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 6 = F

7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan.

1 2 3 4 5

Keefektifan proses perbaikan kegiatan pengembangan

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Penggunaan bahasa Indonesia lisan.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Peka terhadap ketidaksesuaian perilaku dan kesalahan berbahasa anak.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Rata-rata butir 7 = G

Nilai APKG 1 + R

$$R = \frac{A+B+C+D+E+F}{6}$$

R = =

Batu Bara, 18 Mei 2015

Penilai 2

MASLIANI

Tabel

Instrumen Observasi Peneliti

Yang Dinilai oleh Kolaborator Pada Siklus I

No	Kegiatan yang Diamati	Indikator	Nilai		
			KB	B	SB
1	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun rencana kegiatan • Membuat media/alat peraga yang akan digunakan • Mengadakan kegiatan awal, inti dan penutup • Pengaturan waktu • Pengaturan kelas • Menyiapkan alat penilaian • Menggunakan teknik/metode pembelajaran yang sesuai 			
2	Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian rencana dengan tindakan • Penampilan guru 			

		<ul style="list-style-type: none"> • Cara guru memotivasi anak • Minat anak untuk melakukan kegiatan • Penilaian 			
3	Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasikan hasil pembelajaran • Bernyanyi lagu anak • Membaca do'a • Salam pulang 			

Keterangan :

KB : Kurang Baik

B : Baik

SB : Sangat Baik

Kolaborator

Batu Bara, 18 Mei 2015

NUR RAHAYU, S.Pd.I

HASIL PENELITIAN DI RA NURUL UMMI TALAWI

BATU BARA SIKLUS II

KELOMPOK : A

TEMA : DIRI SENDIRI/AKU ANAK INDONESIA

HARI/TANGGAL : SENIN 18 MEI 2015

No.	Nama Anak	Memahami Penjelasan Tentang Kegiatan Menghubungkan Melalui Media Gambar	Dapat Menyelesaikan Kegiatan Mengelompokkan Melalui Media Gambar	Dapat Menyelesaikan Lembar Kerja Dengan Baik Dalam Kegiatan Mengurutkan Melalui Media Gambar	Dapat Menyelesaikan Kegiatan Dengan Baik Tanpa Media Gambar
1	Ahmad	2	2	2	2
2	Ayu	2	1	2	2
3	Deby	2	2	3	3
4	Dewi	3	4	3	3
5	Dika	3	3	3	3
6	Faris	4	4	3	3
7	Fitria	4	4	4	4
8	Hartanti	2	1	1	1
9	Junaidi	3	2	4	4
10	Mely	3	3	4	4
11	Ilham	3	3	3	3
12	Nurhalisa	4	4	4	4
13	Putri	4	4	4	4
14	Ramadhani	4	3	3	3
15	Renita	4	4	4	4
16	Riny	3	4	4	4

17	Syahril	3	3	4	4
18	Syawaliah	4	3	4	4
19	Wildatul	4	2	3	3
20	Yuli Abri	3	3	4	4

Catatan : Belum Berkembang : 1

Mulai berkembang : 2

Berkembang Sesuai Harapan : 3

Berkembang Sangat Baik : 4

PENELITI

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada semester II Tahun Ajaran 2015-2016 maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan Aktivitas Hasta Karya Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di Raudhatul Athfal Insan Ikhlas Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang meningkat secara signifikan. Penelitian ini dilakukan mulai dari pra siklus, dilanjutkan pada siklus I dan siklus II. berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dalam BAB IV, maka dapat ditarik simpulan bahwa proses penelitian pada siklus pertama sampai kedua terlaksana dengan baik. Pada pra siklus nilai menunjukkan 37,50%, lalu disiklus pertama naik menjadi 58,75% dan siklus kedua naik menjadi 82,50%. Dengan demikian dapatlah dinyatakan bahwa PTK yang dilakukan dapat optimalisasi pembelajaran menulis di Raudhatul Athfal Insan Ikhlas Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang.

B. Saran

Penelitian Tindakan Kelas ini sangat penting dilakukan untuk menjadi guru yang berkualitas dan profesional, oleh karena itu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai yakni dalam pengembangan kreativitas anak melalui Penerapan Aktivitas Hasta Karya.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka perlu dikemukakan beberapa saran yaitu:

1. Perlunya guru menggunakan media pembelajaran melalui Penerapan Aktivitas Hasta Karya untuk optimalisasi pembelajaran dalam menumbuhkan kreativitas anak, Agar dapat mengembangkan imajinasinya dalam berkarya sehingga dapat tertanamkan konsep yang bersifat abstrak sehingga anak akan mudah dalam mengingat pelajaran.

2. Perlunya lembaga pendidikan yang terkait hendaknya terus mengupayakan dan meningkatkan sarana dan prasarana pendidikan, utamanya mengenai perpustakaan sekolah, alat – alat media bantu pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga bisa mendukung anak dalam mengembangkan kemampuan dan semangat belajarnya.

3. Perlunya dilakukan penelitian lanjutan guna dijadikan masukan dan saran konstruktif demi kesempurnaan hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara. 2012.
- Azhar, Arsyad. *Bahasa dan Metode Pembelajaran : beberapa pokok pikiran* Yogyakarta : Pustaka belajar. 2010
- Depdiknas, *Modul Sosialisasi Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Dirjen PLS. 2005
- Eliyawati Cucu, Badruzaman. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Penerbit UPI. 2010
- Indriani, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. (Yogyakarta : Penerbit DIVA Press Anggota IKAPI. 2011.
- Hurlock, B, Elizabeth. *Perkembangan Anak Jilid II*. Jakarta: Erlangga. 1997
- Jamaris. Martini *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Grasindo. 2006.
- Kurniati, Euis & Rachmawati, Yeni. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup. 2012.
- Kunandar. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Persada. 2012.
- Luluk. *Perencanaan Pembelajaran Paud*. Bandung: Rosdakarya. 2014.
- Miarso, Yusuf Hadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana. 2007.
www.bimbingan.org/contoh-hasta-karya.htm
https://id.wiktionary.org/wiki/hasta_karya
www.bimbingan.org/contoh-hasta-karya.htm
- Retno, *Peningkatan Kreativitas Melalui Kegiatan Mencetak Pada Kelompok B Di TK Pertiwiaturharjo*. Sleman. 2012
- Slamet, Suyanto. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usai Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. 2005b.
- Sumanto. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. 2005.
- Sriningsih, N. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas. 2008.
- Sujiono, Yuliani Nurani, *Konsep Dasar PAUD* . Jakarta: Indeks. 2012
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana. 2012
- Sudono, Anggani. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*, Jakarta: Gasindo. 2000.
- Utami, Munandar. *Kreativitas dan Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 1999.
- Yeni, Euis. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Kencana 2011.

