

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MEMBENTUK GAMBAR
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PASIR WARNA DI RA
ADAM HAWA MEDAN AMPLAS**

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:

NURMAYANTI SARAGIH
NPM. 1701240074 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 : Nurmayanti Saragih

NPM : 1701240074P

PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

HARI, TANGGAL : Sabtu, 16 Maret 2019

WAKTU : 08.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Drs. Dalail Ahmad, MA

PENGUJI II : Robie Fanreza, S.PdI, M.PdI

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Dr. Muhammad Qorib, MA

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 : NURMAYANTI SARAGIH
NPM : 1701240074 P
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Judul : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
MEMBENTUK GAMBAR DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA PASIR WARNA DI RA ADAM HAWA MEDAN
AMPLAS

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, Maret 2019

Pembimbing Skripsi

Rizka Harfiani, M. Psi.

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 : Rizka Harfiani, M. Psi.
Nama Mahasiswa : NURMAYANTI SARAGIH
NPM : 1701240074 P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
MEMBENTUK GAMBAR DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA PASIR WARNA DI RA ADAM HAWA MEDAN
AMPLAS

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
9/3 - 2019	perbaiki kesesuaian judul & isi penelitian	Rizka	Perbaiki !
11/3 - 2019	perbaiki lampiran	Rizka	Perbaiki !
12/3 - 2019	Urutan lampiran per siklus	Rizka	Perbaiki ACC untuk disidangkan

Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA.

Ketua Jurusan

Widya Masitah, M. Psi.

Medan, Maret 2019

Pembimbing

Rizka Harfiani, M. Psi.

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MEMBENTUK GAMBAR
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PASIR WARNA DI RA
ADAM HAWA MEDAN AMPLAS**

SKRIPSI

Oleh:

NURMAYANTI SARAGIH
NPM. 1701240074 P

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing



Rizka Harfiani, 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 : NURMAYANTI SARAGIH
NPM : 1701240074 P
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
MEMBENTUK GAMBAR DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA PASIR WARNA DI RA
ADAM HAWA MEDAN AMPLAS

Medan, Maret 2019
Pembimbing



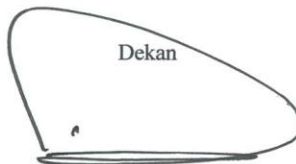
Rizka Harfiani, M. Psi.

Disetujui Oleh:
Ketua Program Studi



Widya Masitah, M.Psi

Dekan



Dr. Muhammad Qorib, MA

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 : NURMAYANTI SARAGIH
NPM : 1701240074 P
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
MEMBENTUK GAMBAR DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA PASIR WARNA DI RA
ADAM HAWA MEDAN AMPLAS

Medan, Maret 2019

Pembimbing



Rizka Harfiani, M. Psi.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

NAMA : NURMAYANTI SARAGIH
JENJANG PENDIDIKAN : S-1
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
NPM : 1701240074 P

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan Judul “**Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Membentuk Gambar Dengan Menggunakan Media Pasir Warna Di RA Adam Hawa Medan Amplas**” 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.

Medan, 04 Maret 2019

akan,

NURMAYANTI SARAGIH
NPM. 1701240074 P

Medan, Maret 2019

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) eksemplar
Hal : Skripsi a.n. Nurmayanti Saragih
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. Nurmayanti Saragih yang berjudul: **Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Membentuk Gambar Dengan Menggunakan Media Pasir Warna Di RA Adam Hawa Medan Amplas**, 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



Rizka Harfiani, M. Psi.

ABSTRAK

NURMAYANTI SARAGIH. NPM. 1701240074 P. UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MEMBENTUK GAMBAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PASIR WARNA DI RA ADAM HAWA MEDAN AMPLAS

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas anak melalui membentuk gambar menggunakan media pasir warna pada anak RA Adam Hawa Medan Amplas. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan 18 subjek penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan atau alat pengumpulan data yang digunakan menggunakan observasi dengan metode ceklis, kemudian menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas anak melalui media pasir warna pada anak RA Adam Hawa Medan Amplas berhasil ditingkatkan. Peningkatan dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase pada tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus 40,7%, selanjutnya siklus satu rata-ratanya adalah 46,3%, pada siklus dua terjadi peningkatan sangat signifikan dengan rata-rata, 70,4%, selanjutnya pada siklus tiga rata-rata yang diperoleh anak adalah 83,4%. Berdasarkan deskripsi tersebut, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui media pasir warna dapat meningkatkan kreativitas anak.

Kata Kunci: *Kreativitas, Membentuk Gambar, Pasir Warna,*

ABSTRACT

NURMAYANTI SARAGIH. NPM. 1701240074 P. IMPROVE CHILDREN'S CREATIVITY IN FORMING IMAGES USING THE COLOR SAND MEDIA ON RA ADAM HAWA MEDAN AMPLAS

That the research is a efforts creativity in forming images using the color sand media on RA Adam Hawa Medan Amplas. Research sort in the to do is class room research white research subjek 18. Together metode is data to utilize or instrument together data is to until to use observasing with method celkist so to use qualitative and quantitatif. Based on the results of the study, showed that the creativity in forming images using the color sand media on RA Adam Hawa Medan Amplas successfully implemented. The increase can be seen from the percentage increase in the pre cycle stage and after the class action. Based on the provisions of the minimum success of children is BSH then can be averaged increase in the success of children in the pre cycle 40.7%, then the average one cycle is 46.3%, in cycle two there is a very significant improvement with the average, 70 , 4%, then on the average three cycles obtained by the child is 83.4%. Based on these descriptions, this research can be gathered that through media-color sand can enhance the child's creativity.

Keywords: Creativity, Forming Image, Color Sand.

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 Membentuk Gambar Dengan Menggunakan Media Pasir Warna Di RA Adam Hawa Medan Amplas**”. 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 **Suman Saragih** dan Ibunda tercinta **Hj.Nurlela** 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 **Muhammad Zulfan Efendi**, yang telah banyak membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat peneliti susun. Selanjutnya kepada anak-anakku tercinta **Muhammad Athallah Dzaki Kevin Faith** 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 **Rizka Harfiani, 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. Halimatussadiyah** yang telah memberikan ilmu bermanfaat.
9. Ketua Yayasan dan Kepala RA Adam Hawa Medan Amplas, 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.

Medan, 04 Maret 2019

Hormat Saya

NURMAYANTI SARAGIH
NPM. 1701240074 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.....	6
D. Pemecahan Masalah.....	6
E. Hipotesis Tindakan.....	7
F. Tujuan Penelitian.....	7
G. Manfaat Penelitian	7
BAB II: LANDASAN TEORETIS	9
A. Kreativitas.....	9
1. Pengertian Kreativitas.....	9
2. Pengembangan Kreativitas Anak.....	10
3. Karakteristik Anak Kreatif	12
B. Kemampuan Menggambar	14
1. Pengertian Menggambar	14
2. Menggambar Pada Anak	16
3. Karakteristik Menggambar Anak	17
4. Membentuk Gambar Dengan Pasir Warna	18
C. Penelitian Yang Relevan.....	19
BAB III: METODE PENELITIAN.....	20
A. Setting Penelitian	20
1. Tempat Penelitian.....	20
2. Waktu Penelitian	20
3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	20
B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas.....	22
C. Subjek Penelitian	22
D. Sumber Data	23
1. Anak	23
2. Guru.....	24
3. Teman Sejawat.....	24
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	24
1. Teknik Pengumpulan Data.....	25
2. Alat Pengumpulan Data	25
F. Indikator Kinerja	27

G. Analisis Data.....	28
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	30
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	33
I. Personalia Penelitian	33
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Penelitian Pra Siklus.....	34
B. Deskripsi Siklus I.....	39
C. Deskripsi Siklus II.....	44
D. Deskripsi Siklus III	50
E. Pembahasan.....	55
BAB V: SIMPULAN DAN SARAN.....	57
A. Simpulan	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Sumber Data Anak	23
Tabel 02. Sumber Data Guru	24
Tabel 03. Teman Sejawat Dan Kolaborator	24
Tabel 04. Lembar Observasi	26
Tabel 05. Indikator Kinerja.....	27
Tabel 06. Ketuntasan Belajar.....	29
Tabel 07. Tim Peneliti.....	33
Tabel 08. Hasil Observasi Pada Pra Siklus.....	35
Tabel 09. Kreativitas Anak Pada Pra Siklus.....	36
Tabel 10. Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Pra Siklus	38
Tabel 11. Hasil Observasi Pada Siklus I.....	40
Tabel 12. Kreativitas Anak Pada Siklus I.....	41
Tabel 13. Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus I	43
Tabel 14. Hasil Observasi Pada Siklus II	45
Tabel 15. Kreativitas Anak Pada Siklus II.....	46
Tabel 16. Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus II.....	48
Tabel 17. Hasil Observasi Pada Siklus III.....	51
Tabel 18. Kreativitas Anak Pada Siklus III	52
Tabel 19. Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus III.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Kerangka Pemecahan Masalah.....	7
Gambar 02. Model Penelitian Tindakan Kelas	22

DAFTAR GRAFIK

Grafik 01. Kreativitas Anak Pada Pra Siklus	37
Grafik 02. Kreativitas Anak Pada Siklus I.....	42
Grafik 03. Kreativitas Anak Pada Siklus II.....	47
Grafik 04. Kreativitas Anak Pada Siklus III	53
Grafik 05. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pasir Warna	56

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Kegiatan Mingguan Pra Siklus .
2. Rencana Kegiatan 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 merupakan pendidikan yang memiliki karakteristik berbeda dari pendidikan lainnya. Hal ini disebabkan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan dasar yang sangat utama untuk dilakukan. Oleh sebab itu, pondasi utama dalam pendidikan telah ditanamkan pada anak usia dini seperti kerja sama, kemandirian, sosial emosional, dan lain sebagainya. 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. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara sebagaimana firman Allah swt., di dalam Alquran Surah An-nahl ayat 125 berikut ini.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِ لَهُم بِآلَتِي
هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
بِالْمُهْتَدِينَ.

*“Serulah mereka ke jalan tuhanmu dengan hikmah, dan tuntunan yang baik, serta bantulah mereka dengan cara sebaik-baiknya”, Sesungguhnya Tuhan-Mu maha mengetahui apa-apa yang kamu kerjakan, dan Dia mengetahui apa yang tidak kamu ketahui.*¹

Salah satu potensi yang dimiliki anak adalah keterampilan yang dikembangkan melalui motorik halus dengan berbagai media dan teknik kegiatan.

Pendidikan anak usia dini adalah periode pendidikan yang sangat menentukan perkembangan dan arah masa depan seorang anak karena pendidikan yang dimulai dari usia dini akan membekas dengan baik jika pada masa perkembangan dimulai dengan suasana yang baik, harmonis, serasi, dan menyenangkan.²

¹ Depag RI, *Alquran dan Terjemahannya*, (Jakarta: Al-Mahabbah, 2012), h. 534.

² Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: DIVA Press, 2009), h. 42.

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah bangsa.³ Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan formal. Ketika anak masuk ke taman kanak-kanak, anak dapat mengembangkan potensi dan lima aspek yang mereka miliki, diantaranya adalah aspek nilai moral dan agama, aspek kognitif, aspek fisik-motorik, aspek bahasa, dan aspek sosial-emosional. Guna memaksimalkan potensi dari aspek yang dimiliki oleh anak, maka anak perlu dibimbing agar mampu memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya.

Pada dasarnya setiap anak memiliki potensi kreatif, namun berbeda-beda dalam memproses potensi kreatif tersebut sehingga ada anak dengan potensi kreatif berkembang dan ada anak dengan potensi kreatif yang secara perlahan menghilang. Masa perkembangan anak usia dini adalah masa yang tepat untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak, karena anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan yang terjadi dengan pesat serta fundamental untuk proses kehidupan anak selanjutnya.⁴

Pendidikan anak usia dini meliputi upaya pemberian stimulasi, bimbingan, pengasuhan, pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan anak, serta seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.⁵

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

³ Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2010), h. 3.

⁴ *Ibid.*, h. 5.

⁵ Ernawulan Syaodih, *Bimbingan Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Depdiknas, 2009), h.

memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif. Sungguh disayangkan apabila potensi kreatif tersebut hilang pada diri manusia kreatif penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak sejak dini, karena kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan diri manusia yang sehat mental, bebas dari hambatan-hambatan diri sepenuhnya.

Salah satu aspek kepribadian anak yang perlu dikembangkan adalah kreativitas. Maslow & Roger memandang bahwa kreativitas adalah cara anak untuk mengaktualisasikan diri, aktualisasi diri adalah perwujudan dari kreativitas.⁶ 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.⁷

Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa terutama pada masa kanak-kanak. Keingin tahuan anak untuk belajar menjadikan anak kreatif dan eksploratif.⁸ Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu yang singkat beralih ke pada hal lain untuk dipelajari guna membangun dan mengisi potensi dalam diri anak agar anak dapat tumbuh dengan baik dan berkembang untuk masa depan anak yang lebih baik. Karakteristik anak usia dini menjadi hal yang penting untuk dipahami agar memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat pentingnya usia emas (*the golden age*) tersebut.⁹

Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi di 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

⁶Euis Kurniati, dan Yeni Rachmawati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 40.

⁷Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009), h. 47.

⁸Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jogjakarta: Diva Press, 2010), h. 21.

⁹*Ibid.*, h. 22.

memiliki kecenderungan dan kemampuan berpikir kritis, kecenderungan manusia memberi arti pada berbagai hal dan kejadian disekitarnya yang merupakan indikasi dari kemampuan berpikirnya.¹⁰ 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.

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.¹¹

Pada dasarnya kegiatan belajar mengajar adalah proses interaksi yang tercipta antara anak dengan lingkungan. Melalui interaksi terjadilah proses komunikasi berupa pesan atau informasi yang dapat diserap dan dihayati anak. Agar tidak terjadi kesalahan dalam proses komunikasi atau menghindarkan hal-hal yang dapat menyebabkan kesalahan pengertian dalam proses komunikasi serta untuk menghindari salah pemahaman dalam berkomunikasi antara guru dan anak, maka penggunaan media sangat membantu proses komunikasi. Media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi belajar mengajar disebut media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran telah dibuktikan dapat meningkatkan kualitas proses belajar.

Berbagai media pembelajaran dapat digunakan oleh guru dalam menunjang proses belajar mengajar, baik itu media sederhana maupun media kompleks. Pada awalnya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Salah satu media sederhana yang dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media pasir. Dewasa ini, sejalan dengan perkembangan pendidikan, media tidak hanya digunakan pada satu bidang studi. Sejalan dengan pendidikan pada anak usia dini yang menuntut kreativitas anak, media pasir digunakan sebagai media dalam pembelajaran pada anak usia

¹⁰Syaodih, *Bimbingan...*, h. 15

¹¹Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada, 2010), h.27.

dini. Penggunaan media pasir dalam pembelajaran anak usia dini memiliki alasan yaitu:

Media mudah didapat, akrab dengan lingkungan dimana terjadi proses pembelajaran, mampu memberikan suatu pengalaman baru yang dapat mengubah perilaku, pengetahuan, nilai-nilai atau keterampilan, dapat mengoptimalkan panca indera anak dalam belajar, mampu merangsang imajinasi anak dan memberikan kesan yang dalam jika diciptakan dan digunakan secara seimbang dan sesuai dengan materi pelajaran.¹²

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru di RA Adam Hawa Medan Amplas bahwa kreativitas anak membentuk gambar masih sangat rendah. Mengembangkan kreativitas masih menggunakan krayon atau cat warna, sehingga kreativitas anak tidak terbangun dengan baik. Berdasarkan pengalaman dan pengamatan yang ditemukan ternyata kejenuhan dan pembelajaran yang membosankan menjadi penyebab anak tidak dapat membentuk gambar dengan baik dan kreativitas anak dalam membentuk gambar tidak terbangun.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk menggunakan media pasir warna membentuk gambar untuk meningkatkan kreativitas anak. Media pasir selain banyak diperoleh disekitar sekolah juga media sederhana yang tidak harus menggunakan biaya yang besar. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul *“Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Membentuk Gambar Dengan Menggunakan Media Pasir Warna di RA Adam Hawa Medan Amplas”*.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kreativitas anak membentuk gambar masih sangat rendah.
2. Anak merasa bosan dan jenuh apabila membentuk gambar hanya menggunakan krayon atau cat warna, sehingga kreativitas anak tidak terbangun dengan baik.
3. Media pembelajaran yang digunakan sudah biasa bagi anak.
4. Metode pembelajaran yang dilakukan guru sangat membosankan bagi anak.

¹²Syaodih, *Bimbingan.....*, h. 46.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, agar hasil penelitian ini mendalam dan terfokus, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan media pasir warna dapat meningkatkan kreativitas anak membentuk gambar di RA Adam Hawa Medan Amplas?”

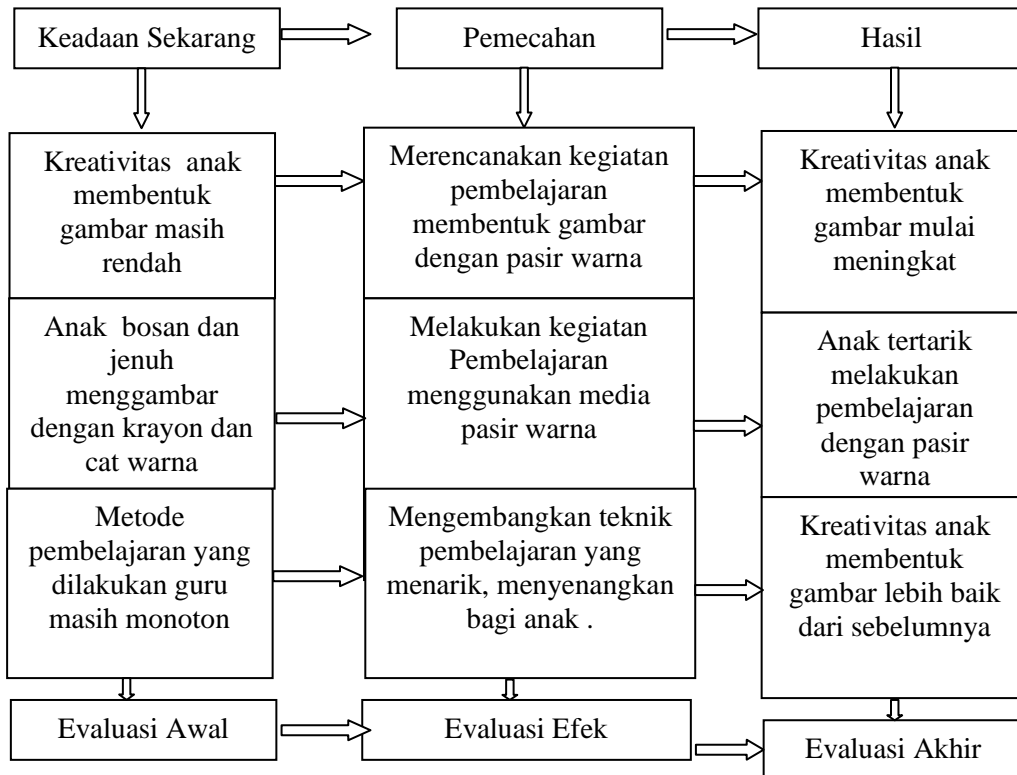
D. Pemecahan Masalah

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”.¹³ 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, terarah pada perbaikan atau peningkatan mutu kinerja guru di kelas, bersifat fleksibel, banyak mengandalkan data yang diperoleh langsung dari pengamatan atas perilaku serta refleksi peneliti, menyerupai “Penelitian Eksperimental”, namun tidak secara ketat memperdulikan pengendalian variabel, dan bersifat situasional dan spesifik, umumnya dilakukan dalam bentuk studi kasus.¹⁴ Pemecahan permasalahan tersebut dapat peneliti gambarkan pada bentuk bagan berikut ini:

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

¹⁴Rochman 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 membentuk gambar menggunakan media pasir warna pada anak RA Adam Hawa Medan Amplas.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas dapat diajukan sebuah hipotesis bahwa melalui penggunaan media pasir warna dapat meningkatkan kreativitas anak dalam membentuk gambar di RA Adam Hawa Medan Amplas.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis, menambah cakrawala atau khazanah pengetahuan tentang pengembangan kreativitas dalam menggambar melalui penggunaan media pasir.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru
 - 1) Sebagai wujud nyata usaha guru dalam rangka mengembangkan kreativitas dalam menggambar melalui penggunaan media pasir.
 - 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 media pembelajaran dalam menggambar.
 - b. Bagi Anak
 - 1) Kegiatan menggambar merupakan *life skill* yang harus dimiliki anak.
 - 2) Menumbuhkan perasaan senang terhadap kegiatan menggambar.
 - 3) Meningkatkan motivasi belajar anak didik agar lebih percaya diri.
 - 4) Mengenalkan lebih dekat pada anak tentang penggunaan media yang luas dalam belajar.
 - c. Bagi Sekolah
 - 1) Proses kegiatan belajar mengajar lebih lancar karena anak dalam keadaan senang melakukan pembelajaran menggunakan media pasir warna.
 - 2) Program-program yang diselenggarakan RA akan berjalan sesuai yang diharapkan.
 - d. Bagi Peneliti
 - 1) Kegiatan belajar mengajar meningkat sesuai dengan yang diharapkan.
 - 2) Meningkatkan mutu pembelajaran sehingga lebih menarik minat peserta didik untuk tahun selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kreativitas

Membangun kreativitas anak tidak perlu yang baru atau sama dengan aslinya, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada. Hal ini dapat dilakukan sesuai dengan pengalaman yang diperoleh seseorang selama hidupnya yang kemudian dikembangkan dan diaplikasikan sehingga menjadi sebuah kreativitas.

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas berasal dari kata kreatif yang artinya memiliki daya cipta, dan memiliki kemampuan untuk menciptakan, sedangkan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu.¹⁵ Suratno mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang memanasikan kecerdikan dari pikiran yang berdaya guna menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan suatu persoalan dengan cara tersendiri.¹⁶ Munandar menjelaskan bahwa biasanya orang yang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru.¹⁷

Lawrence dalam Suratno menyatakan kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti.¹⁸ 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-masalah dengan metode-metode baru.¹⁹

¹⁵Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2010), h. 599.

¹⁶ Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009), h. 24.

¹⁷Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2009), h. 45.

¹⁸Suratno, *Pengembangan....*, h. 24.

¹⁹Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009), h. 16.

Berdasarkan pengertian kreativitas yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu produk yang berbeda dari yang lain yang berupa hasil karya dari anak.

2. Pengembangan Kreativitas Anak

Menurut Rachmawati dan Kurniati kreativitas anak dapat berkembang dengan baik bila didukung oleh beberapa faktor diantaranya:

- a. Memberikan rangsangan mental yang baik, rangsangan diberikan pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis anak.
- b. Menciptakan lingkungan kondusif, lingkungan kondusif perlu diciptakan agar memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk mengembangkan kreativitasnya.
- c. Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, guru yang kreatif akan memberikan stimulasi yang tepat pada anak agar anak didiknya menjadi kreatif.
- d. Peran serta orangtua, orangtua yang dimaksud disini adalah orangtua yang memberikan kebebasan anak untuk melakukan aktivitas yang dapat mengembangkan kreativitas.²⁰

Sementara itu, pengembangan kreativitas anak menurut Rogers dalam Munandar dapat dilakukan melalui:

a. Faktor internal individu

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

- 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.

²⁰Rachmawati, *Strategi...*, h. 30-31.

- 3) Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.²¹

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.²²

Faktor pendukung pengembangan kreativitas dalam penelitian ini adalah pemberian rangsangan, menciptakan lingkungan yang kondusif, serta peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa lingkungan yang kondusif dapat wujudkan keadaan lingkungan disekitar anak yang membuat anak merasa nyaman kreatif dan terangsang melakukan pembelajaran, dimana proses kreativitas dapat terjadi apabila anak mengalami kematangan psikologi untuk melakukan sebuah kegiatan kreativitas.

²¹Munandar, *Kreativitas...*, h. 113-114.

²²Hurlock, *Perkembangan Anak* (Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrassa) (Jakarta: Erlangga, 2010) 14.

3. Karakteristik Anak Kreatif

Suratno, menyebutkan karakteristik tindakan kreatif anak usia dini dapat dilihat dengan karakter:

- 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.²³

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

- 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, yaitu 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.

²³Suratno, *Pengembangan....*, h. 11.

- 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 bagaian dari tujuan.
- l. Anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu.²⁴

Berdasarkan ungkapan-ungkapan tersebut dapat disimpulkan bahwa karakter anak kreatif adalah anak dapat belajar dengan cara yang eksploratif, anak memiliki rentang perhatian yang lama, anak memiliki kemampuan mengorganisasikan, anak melihat dari sudut pandang yang berbeda, anak dapat belajar menggunakan pengalamannya, dan anak dapat menikmati permainan dengan kata-kata.

B. Kemampuan Menggambar

Menggambar atau membentuk gambar merupakan kegiatan yang menyenangkan, terkadang mudah dan mungkin saja sulit bagi pelukis sekalipun. Hal ini disebabkan dalam menggambar perlu imajinasi dan ketenangan bagi pelukis itu sendiri. Oleh sebab itu kemampuan menggambar perlu dipahami.

1. Pengertian Menggambar

Menggambar merupakan kegiatan melakukan coret-coretan hingga membentuk wujud gambar. Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, menggambar adalah membuat gambar.²⁵ Sumanto menyatakan, menggambar adalah proses membuat gambar dengan cara menggoreskan pensil atau pena pada bidang datar seperti permukaan papan tulis, kertas, atau dinding.²⁶ Affandi dalam Saiful Haq menggambar dan melukis merupakan perwujudan bayangan angan-angan ataupun

²⁴Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: Indeks, 2010), h. 40.

²⁵ Depdiknas, *Kamus...*, h. 250.

²⁶ Sumanto *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak* (Jakarta: Depdiknas, 2009), h. 13.

suatu pernyataan perasaan dan pikiran yang diinginkan, perwujudan tersebut dapat berupa tiruan objek lengkap dengan garis, bidang, warna, dan tekstur sederhana.²⁷

Affandi menyatakan bahwa menggambar dan melukis memiliki pengertian yang berbeda.

Menggambar diartikan sebagai suatu penguraian penjelasan untuk suatu keperluan sehingga cukup hanya dinyatakan dengan goresan-goresan garis saja sedangkan melukis diartikan sebagai ungkapan pikiran dan perasaan (ekspresi) melalui unsur-unsur yang lebih kompleks termasuk bidang, warna, tekstur, volume, dengan kaidah-kaidah tertentu.²⁸

Hajar Pamadhi dalam Saiful Haq memberikan pernyataan bahwa menggambar dan melukis secara substansial hal tersebut adalah sama, yaitu usaha untuk menyatakan pikiran, gagasan, angan-angan, khayalan, serta kenyataan anak keseharian, akan tetapi menggambar lebih cenderung banyak garis, sedang melukis lebih cenderung banyak menggunakan warna.²⁹

Tarja Sudjana, menjelaskan, menggambar dikenal juga dengan istilah menggambar alam benda. Menggambar seakan-akan memindahkan benda tersebut ke dalam sebuah bidang gambar tanpa adanya suatu perubahan.³⁰ Muharam E., dan Warti Sudaryati menjelaskan pada hakikatnya menggambar adalah penyajian ilusi optik atau manipulasi ruang dalam bidang datar dua dimensi.³¹ Bebas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dimaknai berbuat sesuka hati, tanpa ada aturan, lepas kontrol, berbuat sesuai keinginan dan lain sebagainya.³²

Berdasar pada pengertian-pengertian tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa menggambar adalah membuat gambar yang diinginkan dengan media tertentu sesuai gambar yang ditentukan dan dengan cara masing-masing sesuai media yang digunakan yang merupakan perwujudan bayangan angan-angan ataupun suatu pernyataan perasaan/ekspresi dan pikiran yang diinginkan.

²⁷ Saiful Haq, *Jurus-jurus Menggambar & Mewarnai dari Nol* (Yogyakarta: Mitra Barokah Abadi Press, 2009), h. 2.

²⁸ *Ibid.*, h. 4.

²⁹ *Ibid.*, h. 2.

³⁰ Tarja Sudjana, dkk, *Seni Rupa*. (Bandung: Grafindo Media Pratama. 2010), h. 1.

³¹ Muharam E., dan Warti Sudaryati, *Pendidikan Kesenian dan Seni Rupa* (Jakarta: Depdikbud, 2009), h. 95.

³² Depdiknas, *Kamus ...*, h. 42.

2. Menggambar Pada Anak

Menggambar bagi anak adalah sebuah aktifitas belajar yang dapat melatih motorik anak, imajinasi dan keterampilan serta kreativitas pada anak.³³ Menggambar pada anak dapat digunakan sebagai upaya menuangkan keadaan psikologis anak, dimana gambar yang mereka tuangkan dapat menunjukkan suasana hati, apakah senang, marah, sedih dan lain sebagainya.³⁴

Kemampuan anak menggambar tentu tidak sama dengan kemampuan orang dewasa dalam menggambar, akan tetapi tidak tertutup kemungkinan anak yang terampil dalam menggambar memiliki kemampuan yang luar biasa dalam menggambar. Menggambar pada anak harus dilakukan dalam kondisi yang menyenangkan tanpa ada paksaan dan tekanan. Kemampuan menggambar pada anak dapat ditunjukkan dari hasil gambar dengan ciri-ciri:

1. Dapat membentuk sudut dari setiap gambar dengan tepat
2. Penggunaan warna yang sesuai dan tepat
3. Mengeluarkan imajinasi bagi anak
4. Bersih dan rapi
5. Mampu menceritakan isi gambar.³⁵

Kemampuan menggambar juga dikemukakan oleh Puspita bahwa kemampuan menggambar pada anak dapat dilatih secara kontiniu, sehingga anak dapat menggambar dengan baik yang dicirikan dengan:

1. Memiliki daya tarik
2. Penempatan warna yang sesuai
3. Mengilustrasikan gambar seperti nyata
4. Objek gambar dapat membuat seseorang yang melihatnya menjadi bahagia
5. Menuangkan semua ide-ide yang kreatif.³⁶

Berdasarkan ungkapan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan menggambar pada anak adalah kemampuan yang harus dilatih secara langsung dan berulang-ulang sehingga gambar yang dihasilkan seolah-olah nyata.

³³ Muhammad Dani Abrar, *Menggambar Yuk..* (Jakarta: Publisier, 2009), h. 5.

³⁴ Nurbian Dhieni, dkk. *Metode Pengembangan Keterampilan* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009), h. 14.

³⁵ Ajwar Hanif, *Menggambar di PAUD* (Jakarta: Gramedia, 2010), h. 12.

³⁶ Endang Puspita, *Pedoman Menggambar Sederhana* (Surabaya: Usaha Nasional, 2009), h. 57.

3. Karakteristik Menggambar Anak

Proses menggambar menggunakan motorik kasar dan halus yang dihasilkan melalui gerakan tangan atau alat untuk menggambar, di dalamnya terjadi ilustrasi dari suatu sumber atau yang menggambar menyampaikan ilustrasi tentang sebuah gambar. Media yang digunakan untuk anak usia dini dalam menggambar tentunya yang menarik bagi anak agar hasil gambar dapat berlangsung secara maksimal.³⁷ Karakteristik menggambar pada anak dikemukakan oleh Hanif yaitu:

- a. Anak mampu menggunakan semua area gambar dengan gambar yang tepat.
- b. Menggunakan kombinasi warna yang menarik.
- c. Dapat menggunakan setiap sisi kertas atau kanvas menjadi lebih kompleks.
- d. Tidak terlalu sering menggunakan warna-warna gelap, seperti hitam kecuali seperlunya saja.
- e. Dapat mengenali sudut-sudut setiap gambar.
- f. Mengingat pengalaman yang pernah ada seperti suasana pantai, gunung, dan lain-lain.
- g. Mampu menuangkan ide-ide yang kreatif di dalam gambar
- h. Dapat menggunakan media apa saja dalam menggambar.³⁸

Menggambar pada anak, ada tiga hal penting yang menjadi karakter kemampuan dalam menggambar pada anak yaitu dapat berimajinasi dengan gambar, dapat menggunakan warna lebih lengkap dan lebih kompleks, dan mampu membuat kembali gambar yang sama.³⁹ Menurut Abrar karakteristik anak yang memiliki kemampuan dalam menggambar bahwa anak akan senang dengan kegiatan menggambar, dan suka menghabiskan waktu untuk menggambar apa saja yang menjadi imajinasi bagi anak.⁴⁰ Kegiatan menggambar pada anak, tidak terlepas dari kemampuan psikomotorik anak yang telah terlatih. Selain itu adanya stimulus yang diberikan oleh guru dengan upaya untuk meningkatkan kreativitas anak dalam menggambar.

³⁷ *Ibid.*, h. 60.

³⁸ Hanif, *Menggambar ...* h. 44-45.

³⁹ Puspita, *Pedoman...*, h. 62.

⁴⁰ Abrar, *Menggambar...*, h.16.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak dalam menggambar adalah anak mampu menggambar menggunakan banyak media yang menghasilkan gambar menarik, kreatif, dan dapat dimengerti.

4. Membentuk Gambar Dengan Pasir Warna

Berdasarkan definisi menggambar yang telah peneliti kemukakan, bahwa menggambar adalah proses mencurahkan ide, gagasan dan perasaan yang dituangkan ke dalam media, ketika menggambar objek tidak harus sama dengan aslinya, dapat ditambah dengan ide-ide kreatif dari pelukis. Begitu pula dengan membentuk gambar menggunakan media pasir, anak dapat berkreasi tanpa harus takut salah dalam membentuk gambar menggunakan media pasir yang telah diwarnai.

Kita tentu pernah ke tepi pantai, di sepanjang pantai banyak terdapat pasir, disana pula banyak orang yang membentuk gambar, melukis, menulis nama, mencurahkan perasaan, dan lain sebagainya. Hal itulah yang disebut membentuk gambar menggunakan media pasir. Lebih detail lagi bahwa membentuk gambar dengan media pasir warna adalah cara membuat gambar dilakukan dengan cara menggunakan media pasir warna, baik dengan goresan jari ke pasir yang sudah diratakan pada sebuah media seperti triplek, kaca, dan lain sebagainya.⁴¹

Sementara itu Prawira, mengutarakan bahwa menggambar atau membentuk gambar menggunakan media pasir warna sama halnya dengan bahan yang biasa digunakan seperti cat, kuas, dan lain sebagainya diganti dengan media pasir warna dan menggunakan jari atau telapak tangan sebagai pengganti kuas.⁴²

Pada hakikatnya membentuk gambar menggunakan media pasir warna sama dengan menggambar pada umumnya, hanya saja menggunakan media pasir tinggal mengganti media untuk menggambar yaitu menggunakan pasir yang telah diwarnai. Hasil gambar dengan goresan jari atau telapak tangan berbentuk gambar membuat anak jadi percaya diri.⁴³ Manfaat membentuk gambar menurut Muharam dengan menggunakan media pasir warna yaitu:

⁴¹ Muharam, *Teknik...*h. 47

⁴² Prawira, *Seni...*, h. 110.

⁴³ *Ibid.*

- a. Menanamkan bakat, minat seni anak dalam menggambar.
- b. Melatih motorik halus anak agar dapat bekerja dengan baik
- c. Mengembangkan potensi seni yang dimiliki anak dalam berimajinasi.
- d. Meningkatkan kreativitas anak dalam berkarya seni.
- e. Melatih keseimbangan emosional, dan meningkatkan minat belajar anak.⁴⁴

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa membentuk gambar menggunakan media pasir warna sama dengan menggambar pada umumnya, hanya saja media dan alat yang digunakan menggunakan media pasir warna dan alatnya menggunakan tangan dan jari tangan.

C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan kreativitas anak yang pernah ada di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yakni oleh:

1. Dewi Iriani dengan judul “Penggunaan media tumbuh-tumbuhan dalam meningkatkan kreativitas anak RA Al-Ikhlas Sei Mencirim”. Hasil penelitian menunjukkan media tumbuh-tumbuhan dapat meningkatkan kreativitas anak, dengan persentase keberhasilan 10% pada siklus pertama, kemudian pada siklus ke dua naik menjadi 45 %. Sedangkan pada siklus ke tiga naik menjadi 83%.
2. Siti Khumairah dengan judul “Upaya guru meningkatkan kreativitas anak menggunakan kertas pada RA Darussalim Binjai”. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan dimana pada pra siklus mencapai 46,78%, 66,9% pada siklus I, pada siklus II terjadi peningkatan hingga keberhasilan mencapai 85,7%..
3. Mahfura dengan judul “Upaya meningkatkan kreativitas anak melalui lego konstruktif di RA Alif Medan”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan terjadi peningkatan kreativitas anak. Peningkatan yang terjadi menggunakan persentase keberhasilan dimana pada pra siklus mencapai 36,8%. Selanjutnya 67,8% pada siklus I, sementara pada siklus II mencapai 87,8% dengan standart keberhasilan minimal adalah 80%.

⁴⁴ Muharam, *Teknik....*h. 55.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Jalan Lukah Kompleks Astra Blok V Medan Amplas. Penelitian ini tepatnya dilakukan di RA Adam Hawa Medan Amplas.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Waktu yang dibutuhkan selama 2 bulan sejak bulan Januari hingga Februari 2019, dan akan disesuaikan dengan kebutuhan proses belajar mengajar yang efektif.

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 memperoleh hasil belajar yang memuaskan. 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.⁴⁵ 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

⁴⁵Wahidmurni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum dari Teori Menuju Praktik Disertai Contoh Hasil Penelitian* (Malang: UM press, 2010), h. 14.

tersebut.⁴⁶ Penelitian tindakan kelas memiliki beberapa karakteristik, menurut 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.⁴⁷

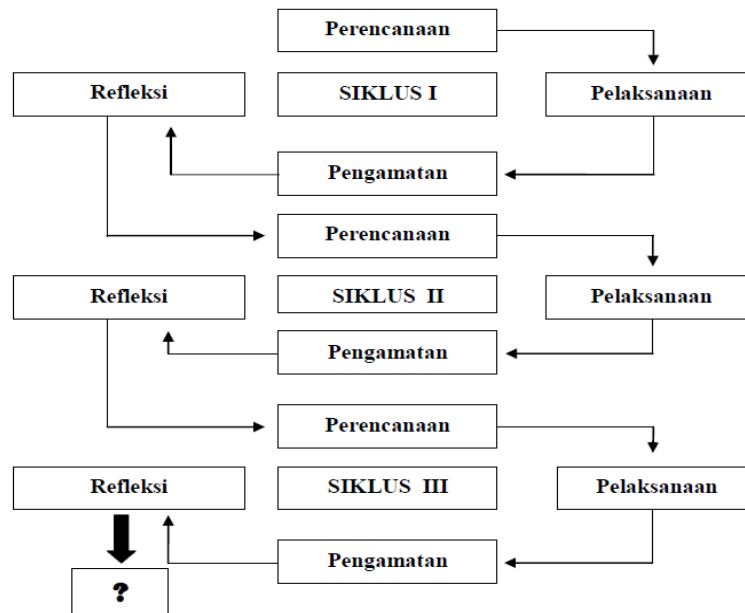
Berdasarkan paparan yang terurai diatas karakteristik penelitian tindakan kelas pada intinya merupakan refleksi guru dalam kegiatan mengajar dan penelitian tindakan kelas harus memiliki siklus, dimana penelitian tindakan kelas dilakukan secara kolaborasi dengan mengangkat masalah nyata yang dihadapi guru dan siswa di kelas. Ciri khusus inilah yang membedakan penelitian yang dilakukan berbeda dengan penelitian lain. Berdasarkan jenis penelitian sebagaimana dipaparkan sebelumnya, rancangan atau desain penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah menggunakan model penelitian tindakan kelas Kemmis & Mc. Taggart, dalam alur penelitiannya meliputi langkah-langkah: perencanaan (*plan*), melaksanakan tindakan (*actuating*), melaksanakan pengamatan (*observe*), dan mengadakan refleksi/analisis (*reflection*).⁴⁸ Langkah-langkah tersebut dapat digambarkan berikut ini:

⁴⁶ Rochiati Wiraatmadja, *Model Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 12.

⁴⁷ Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Yrama Widya, 2009), h. 16

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 16.

Gambar 02.
Model Penelitian Tindakan Kelas⁴⁹



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 pasir warna di RA Adam Hawa Medan Amplas. RPPM dan RPPH yang disusun terlebih dahulu dan didiskusikan dengan Kepala RA Adam Hawa Medan Amplas, beserta seluruh guru dan teman sejawat.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak RA Adam Hawa Medan Amplas dengan jumlah anak 18 orang, yang terdiri dari 6 anak laki-laki, dan 12 anak perempuan. Subjek pada anak adalah data utama sebagai hasil penelitian. Data anak merupakan sumber pokok tercapainya hasil penelitian.

⁴⁹ *Ibid*

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Anak

Data yang diperoleh dari anak adalah data kegiatan anak menggambar menggunakan media pasir warna untuk meningkatkan kreativitas anak dalam menggambar. Data ini diperoleh melalui hasil observasi. Adapun nama-nama anak yang menjadi sumber data adalah:

Tabel 01.
Sumber Data Anak

NO	Nama Anak	Laki-Laki	Perempuan
1	Alika Alfi Naura Sitorus		P
2	Alya Sakira Qaisara		P
3	Anisa Nur Safadila		P
4	Aqila Putri Andini		P
5	Arsa Abdiel Nugraha S.	L	
6	Celsea Rudianti		P
7	Dira Arvino		P
8	Evan Dahlan	L	
9	Fathan Ahza Al-Mairy		P
10	Fizzy Azzalfa Pranata Nst.	L	
11	Habib Al-Bukhari	L	
12	Hafiza Anili Ramadani		P
13	Kansa Amelia Khairasyah		P
14	Kanza Navisa Fatahilla		P
15	Muhammad Fairel	L	
16	Nayla Azzahra		P
17	Raja Maulana Sagala	L	
18	Rena Alisyahputri		P
Jumlah		6	12
Total		18 Anak	

2. Guru.

Sumber data dari guru berupa lembaran observasi hasil kegiatan anak meningkatkan kreativitas anak dalam menggambar menggunakan media pasir warna 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 02.
Sumber Data Guru

NO	Nama	Status
1	Nurmayanti Saragih	Guru
2	Wirdawati, S.Pd, I.	Guru
3	Fitria Ramadhani, S.Pd. I	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 adalah:

Tabel 03.
Teman Sejawat dan Kolaborator

NO	Nama	Status	Penelitian
1	Wirdawati, S.Pd, I.	Guru	Kolaborator
2	Fitria Ramadhani, S.Pd. I	Guru	Teman Sejawat

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 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 menggambar menggunakan media pasir warna untuk meningkatkan kreativitas anak RA Adam Hawa Medan Amplas.
- 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. Adapun alat pengumpul data pada penelitian ini adalah:

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 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.⁵⁰ Indikator sebagai penentu keberhasilan tersebut adalah:

Tabel 05
Indikator Kinerja

Anak	Guru
Penugasan diberikan kepada anak untuk dapat mengetahui kreativitas anak dalam menggambar menggunakan media pasir	Dokumentasi yang berisikan foto kegiatan anak
Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang keadaan anak yang meliputi situasi dan aktivitas anak dan guru terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu menggambar menggunakan pasir warna.	Daftar hadir anak selama kegiatan penelitian

⁵⁰Zainal Aqib, dkk, *Prosedur Penelitian Kelas*, (Jakarta: Salemba Empat, 2009) h. 41.

Wawancara dilakukan untuk mengetahui pendapat anak tentang kegiatan yang dilakukan	Diskusi antara guru, teman sejawat, dan kolaborator, untuk refleksi hasil siklus PTK.
------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------

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.⁵¹
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 anak⁵²

Hasil analisis data tersebut selanjutnya diinterpretasikan dengan tabel ketuntasan belajar berikut ini.

⁵¹*Ibid.*, h. 45

⁵²*Ibid.*

Tabel 06
Ketuntasan Belajar

Interval	Kriteria
80% - 100%	Sangat baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Cukup
50% - 59%	Kurang
< 50%	Kurang sekali

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
3. Membuat lembar observasi
4. Mendesain alat evaluasi

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.

1. Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal atau pra siklus pada anak RA Adam Hawa Medan Amplas, bahwa kreativitas anak dalam membentuk gambar masih sangat rendah. Hal ini terindikasi dari hasil pembelajaran pada pra siklus ketika anak dimintai untuk menggambar, anak lebih cenderung bermain dari pada mengerjakan tugas yang diberikan guru. Anak lebih senang bermain dengan temannya, dan mengganggu teman lainnya dalam proses belajar.

2. Deskripsi Siklus I

a. Tahap Perencanaan

- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema Tanaman ciptaan Allah swt. Sedangkan sub temanya tanaman umbi-umbian, dan tema spesifiknya macam-macam tanaman umbi-umbian, bagian-bagian tanaman umbi-umbian, cara menanam dan merawat tanaman umbi-umbian, manfaat tanaman umbi-umbian, dan makanan dari tanaman umbi-umbian
- Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan, pasir, pewarna, dan tempat membentuk gambar.
- Membuat lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

- Guru menerapkan metode pembelajaran melalui metode demonstrasi dan menggunakan media audio visual dalam membentuk gambar menggunakan media pasir.
- Anak melakukan pembelajaran membentuk gambar umbi-umbian, tanaman umbi-umbian, dan bentuk gambar makanan dari umbi-umbian menggunakan media pasir warna untuk meningkatkan kreativitas anak.

c. Tahap Pengamatan

- Memonitor kegiatan anak dalam melakukan kegiatan membentuk gambar menggunakan media pasir warna.
- Membantu anak jika menemui kesulitan
- Memberikan tanda ceklist terhadap proses kegiatan anak.

- Menganalisa kegiatan anak dalam belajar membentuk gambar menggunakan pasir warna.

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) dengan tema kendaraan, sedangkan sub temanya kendaraan di darat, sedangkan tema spesifiknya jenis kendaraan di darat, fungsi kendaraan di darat, pengemudi kendaraan di darat, pengemudi kendaraan di darat, tempat pemberhentian kendaraan di darat, dan bagian-bagian kendaraan di darat.
- Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan berupa, pasir, pewarna , dan media yang akan digunakan untuk membentuk gambar.
- Membuat lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

- Guru menerapkan metode pembelajaran melalui metode demonstrasi dan menggunakan media audio visual, serta peralatan membentuk gambar menggunakan media pasir warna.
- Anak melakukan pembelajaran membentuk gambar kendaraan roda dua, kendaraan roda tiga, kendaraan roda empat, kendaraan panjang, dan kendaraan yang ada di rumah beserta bagiannya menggunakan media pasir warna serta peralatan lainnya.

c. Tahap Pengamatan

- Memonitor kegiatan anak dalam melakukan kegiatan membentuk gambar menggunakan media pasir warna.
- Membantu anak jika menemui kesulitan

- Memberikan tanda ceklist terhadap proses kegiatan anak.
- Menganalisa kegiatan anak dalam belajar membentuk gambar menggunakan media pasir warna.

d. Tahap Refleksi

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

4. Deskripsi Siklus III

a. Tahap Perencanaan

- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema kendaraan, dan sub tema kendaraan di darat, serta subtemanya jenis-jenis kendaraan umum, fungsi kendaraan umum, pengemudi kendaraan umum, tempat pemberhentian kendaraan umum, dan tertib di jalan.
- Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan berupa pasir, pewarna, dan tempat membentuk gambar menggunakan pasir warna .
- Membuat lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

- Guru menerapkan metode pembelajaran melalui metode demonstrasi dan menggunakan media audio visual, serta peralatan membentuk gambar dengan menggunakan media pasir warna.
- Anak melakukan pembelajaran membentuk gambar kendaraan umum seperti angkot, kereta api, taksi, bis, terminal, dan rambu-rambu lalu lintas dengan menggunakan media pasir warna serta peralatan membentuk gambar menggunakan media pasir warna.

c. Tahap Pengamatan

- Memonitor kegiatan anak dalam melakukan kegiatan.
- Membantu anak jika menemui kesulitan
- Memberikan tanda ceklist terhadap proses kegiatan anak.

- Menganalisa kegiatan anak dalam belajar membentuk gambar menggunakan media pasir warna.

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 kemampuan anak menguasai materi pelajaran. 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 07
Tim Peneliti

Nama	Penelitian	Tugas	Waktu
Nurmayanti Saragih	Peneliti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengumpulkan Data ➤ Menganalisis Data ➤ Pengambilan Keputusan 	24 Jam/Minggu
Wirdawati, S.Pd, I.	Kolaborator	Penilai II	24 Jam/Minggu
Fitria Ramadhani, S.Pd. I	Teman Sejawat	Penilai I	24 Jam/Minggu

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pra Siklus

Berbagai media pembelajaran dapat digunakan oleh guru dalam menunjang proses belajar mengajar, baik itu media sederhana maupun media kompleks. Pada awalnya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Salah satu media sederhana yang dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media pasir. Dewasa ini, sejalan dengan perkembangan pendidikan, media tidak hanya digunakan pada satu bidang studi. Sejalan dengan pendidikan pada anak usia dini yang menuntut kreativitas anak, media pasir digunakan sebagai media dalam pembelajaran pada anak usia dini. Penggunaan media pasir dalam pembelajaran anak usia dini memiliki alasan mudah didapat, akrab dengan lingkungan dimana terjadi proses pembelajaran, mampu memberikan suatu pengalaman baru yang dapat mengubah perilaku, pengetahuan, nilai-nilai atau keterampilan, dapat mengoptimalisasikan panca indera anak dalam belajar, mampu merangsang imajinasi anak dan memberikan kesan yang dalam jika diciptakan dan digunakan secara seimbang dan sesuai dengan materi pelajaran.

Hasil pengalaman peneliti sebagai guru di RA Adam Hawa Medan Amplas bahwa kreativitas anak membentuk gambar masih sangat rendah. Mengembangkan kreativitas masih menggunakan krayon atau cat warna, sehingga kreativitas anak tidak terbangun dengan baik. Berdasarkan pengalaman dan pengamatan yang ditemukan ternyata kejenuhan dan pembelajaran yang membosankan menjadi penyebab anak tidak dapat membentuk gambar dengan baik dan kreativitas anak dalam membentuk gambar tidak terbangun. Hasil observasi pada pra siklus ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 08
Hasil Observasi Pada Pra Siklus

N O	Nama Anak	Indikator Penelitian											
		Anak dapat menggunakan media pasir untuk membentuk gambar				Anak dapat menyesuaikan warna pasir dengan bentuk gambar				Kreativitas anak berkembang sesuai harapan			
		BB	M B	B SH	B S	BB	M B	B SH	B S	BB	M B	B S	B H
1	Alika Alfi Naura Sitorus	√				√				√			
2	Alya Sakira Qaisara		√					√			√		
3	Anisa Nur Safadila	√				√				√			
4	Aqila Putri Andini		√					√			√		
5	Arsa Abdiel Nugraha S.				√			√				√	
6	Celsea Rudianti			√			√				√		
7	Dira Arvino			√			√					√	
8	Evan Dahlan	√				√				√			
9	Fathan Ahza Al-Mairy		√					√			√		
10	Fizzy Azzalfa Pranata Nst.	√				√				√			
11	Habib Al-Bukhari		√					√				√	
12	Hafiza Anili Ramadani				√			√					√
13	Kansa Amelia Khairasyah	√				√				√			
14	Kanza Navisa Fatahilla		√					√				√	
15	Muhammad Fairel				√			√					√
16	Nayla Azzahra	√				√				√			
17	Raja Maulana Sagala	√				√				√			
18	Rena Alisyahputri			√				√				√	
JUMLAH		7	5	3	3	7	2	9	0	7	4	5	2

Keterangan

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

Tabel 09
Kreativitas Anak Pada Pra Siklus

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kemampuan (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat menggunakan media pasir untuk membentuk gambar	7	5	3	3	18
		38,8%	27,8%	16,7%	16,7%	100%
2	Anak dapat menyesuaikan warna pasir dengan bentuk gambar	7	2	9	0	18
		38,9%	11,1%	50%	0%	100%
3	Kreativitas anak berkembang sesuai harapan	7	4	5	2	18
		38,9%	22,2%	27,8%	11,1%	100%

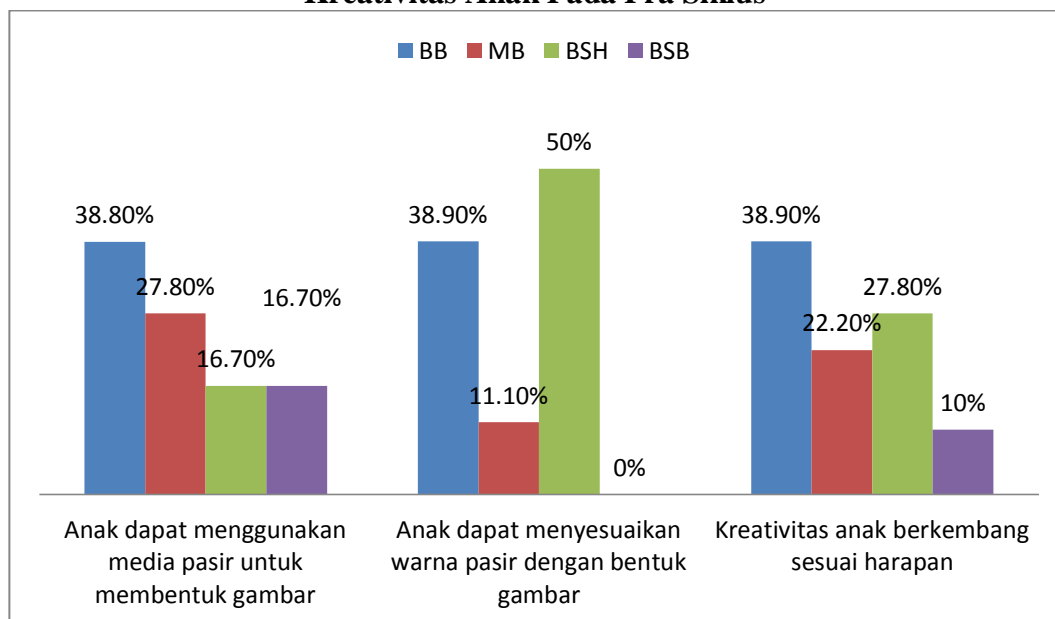
Rumus Data Kuantitatif

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

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 kondisi kreativitas anak pada pra siklus atau sebelum dilakukan penelitian yaitu:

1. Anak dapat menggunakan media pasir untuk membentuk gambar, 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 dapat menyesuaikan warna pasir dengan bentuk gambar, 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. Kreativitas anak berkembang sesuai harapan, 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%).

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 dapat diperoleh rata-ratanya adalah:

Tabel 10
Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Pra Siklus

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kemampuan (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Anak dapat menggunakan media pasir untuk membentuk gambar	3	3	6
		16,7%	16,7%	33,4%
2	Anak dapat menyesuaikan warna pasir dengan bentuk gambar	9	0	9
		50%	0%	50%
3	Kreativitas anak berkembang sesuai harapan	5	2	7
		27,8%	11,1%	38,9%
Rata-Rata				40,7%

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

1. Anak dapat menggunakan media pasir untuk membentuk gambar, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 3 anak (16,7%).
2. Anak dapat menyesuaikan warna pasir dengan bentuk gambar, yang berkembang sesuai harapan ada 9 anak (50%), berkembang sangat baik tidak ada .

3. Kreativitas anak berkembang sesuai harapan, yang berkembang sesuai harapan ada 5 anak (27,8%), berkembang sangat baik ada 2 anak (11,1%).

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh rata-rata kreativitas anak pada pra siklus ini adalah 40,7% 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. Perencanaan

- a. Menentukan tema yang dilaksanakan yaitu: Kendaraan, dengan sub tema kendaraan di darat.
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Dalam menyusun RPPH, peneliti bekerjasama dengan guru sebagai kolaborator dan teman sejawat, karena penelitian tindakan ini adalah penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan guru.
- c. Mempersiapkan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi.
- d. Mempersiapkan media pembelajaran yaitu pasir warna dalam membentuk gambar.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Berbaris di depan kelas, berdoa, guru memberi salam, guru mengabsen anak satu per satu, apersepsi.
- b. Melakukan tanya jawab tentang tema
- c. Menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan
- d. Menjelaskan bagaimana membentuk gambar dengan pasir warna.
- b. Melakukan pembelajaran membentuk gambar dengan menggunakan pasir warna

3. Tahap Pengamatan

Adapuan hasil pengamatan pada siklus I ini adalah:

Tabel 11
Hasil Observasi Pada Siklus I

N O	Nama Anak	Indikator Penelitian											
		Anak dapat menggunakan media pasir untuk membentuk gambar				Anak dapat menyesuaikan warna pasir dengan bentuk gambar				Kreativitas anak berkembang sesuai harapan			
		BB	M B	B S H	B S B	BB	M B	B S H	B S B	BB	M B	B S H	B S B
1	Alika Alfi Naura Sitorus	√				√				√			
2	Alya Sakira Qaisara			√			√					√	
3	Anisa Nur Safadila	√				√				√			
4	Aqila Putri Andini			√			√					√	
5	Arsa Abdiel Nugraha S.			√				√				√	
6	Celsea Rudianti		√				√				√		
7	Dira Arvino		√					√			√		
8	Evan Dahlan	√				√				√			
9	Fathan Ahza Al-Mairy			√			√					√	
10	Fizzy Azzalfa Pranata Nst.	√				√				√			
11	Habib Al-Bukhari			√				√				√	
12	Hafiza Anili Ramadani			√				√				√	
13	Kansa Amelia Khairasyah	√				√				√			
14	Kanza Navisa Fatahilla			√				√				√	
15	Muhammad Fairel			√					√			√	
16	Nayla Azzahra	√				√				√			
17	Raja Maulana Sagala	√				√				√			
18	Rena Alisyahputri			√				√				√	
JUMLAH		7	2	9	0	7	4	5	2	7	2	9	0

Keterangan

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

Tabel 12
Kreativitas Anak Pada Siklus I

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kreativitas (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat menggunakan media pasir untuk membentuk gambar	7	2	9	0	18
		38,9%	11,1%	50%	0%	100%
2	Anak dapat menyesuaikan warna pasir dengan bentuk gambar	7	4	5	2	18
		38,9%	22,2%	27,8%	11,1%	100%
3	Kreativitas anak berkembang sesuai harapan	7	2	9	0	18
		38,9%	11,1%	50%	0%	100%

Rumus Data Kuantitatif

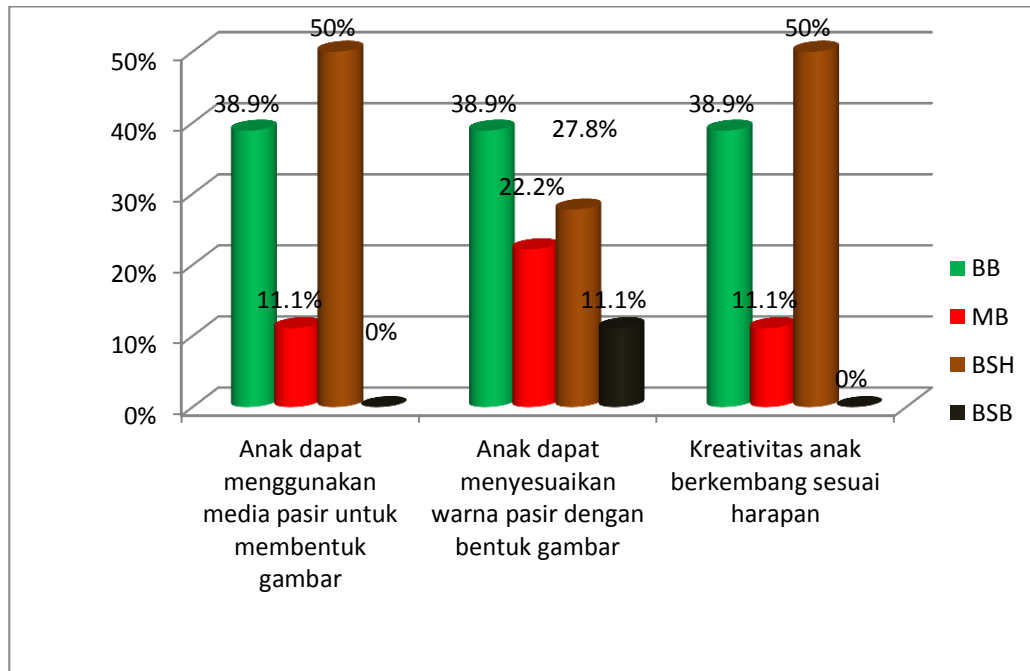
$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

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 kognitif anak pada siklus I atau setelah dilakukan penelitian yaitu:

1. Anak dapat menggunakan media pasir untuk membentuk gambar, 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.
2. Anak dapat menyesuaikan warna pasir dengan bentuk gambar, 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%).
3. Kreativitas anak berkembang sesuai harapan, 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.

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 13
Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus I

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kreativitas (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Anak dapat menggunakan media pasir untuk membentuk gambar	9	0	9
		50%	0%	50%
2	Anak dapat menyesuaikan warna pasir dengan bentuk gambar	5	2	7
		27,8%	11,1%	38,9%
3	Kreativitas anak berkembang sesuai harapan	9	0	9
		50%	0%	50%
Rata-Rata				46,3%

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

1. Anak dapat menggunakan media pasir untuk membentuk gambar, yang berkembang sesuai harapan ada 9 anak (50%), berkembang sangat baik tidak ada.
2. Anak dapat menyesuaikan warna pasir dengan bentuk gambar, yang berkembang sesuai harapan ada 5 anak (27,8%), berkembang sangat baik ada 2 anak (11,1%) .
3. Kreativitas anak berkembang sesuai harapan, yang berkembang sesuai harapan ada 9 anak (50%), berkembang sangat baik tidak ada.

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh rata-rata kreativitas anak pada siklus I ini adalah 46,3% yang menunjukkan lebih baik dari siklus sebelumnya. Melihat kondisi tersebut, maka peneliti merencanakan penelitian selanjutnya dengan melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas sesuai draf yang direncanakan.

4. Tahap Refleksi

- a. Kendala yang dihadapi
 - 1) Sebahagian anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan pembelajaran.
 - 2) Sebahagian anak masih merasa bingung bagaimana melakukan kegiatan pembelajaran membentuk gambar dengan pasir warna.
- 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. Perencanaan

- a. Menentukan tema yang dilaksanakan yaitu kendaraan, dengan sub tema kendaraan di darat.
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Dalam menyusun RPPH, peneliti bekerjasama dengan guru, karena penelitian tindakan ini adalah penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan guru lainnya.

- c. Mempersiapkan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi.
- d. Mempersiapkan media pembelajaran yaitu pasir warna.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Berbaris di depan kelas, berdoa, guru memberi salam, guru mengabsen anak satu per satu, apersepsi.
- b. Melakukan tanya jawab tentang tema
- c. Menjelaskan tentang media pembelajaran yang digunakan yaitu pasir warna.
- d. Menjelaskan kepada anak tentang kegiatan pembelajaran membentuk dengan media pasir warna
- b. Melakukan pembelajaran membentuk gambar dengan media pasir warna.

3. Tahap Pengamatan

Adapun hasil pengamatan pada siklus II ini adalah:

Tabel 14

Hasil Observasi Pada Siklus II

No	Nama Anak	Indikator Penelitian											
		Anak dapat menggunakan media pasir untuk membentuk gambar				Anak dapat menyesuaikan warna pasir dengan bentuk gambar				Kreativitas anak berkembang sesuai harapan			
		BB	M B	B SH	B S	BB	M B	B SH	B S	BB	M B	B S	B SB
1	Alika Alfi Naura Sitorus				√				√				√
2	Alya Sakira Qaisara				√				√				√
3	Anisa Nur Safadila				√				√				√
4	Aqila Putri Andini				√				√				√
5	Arsa Abdiel Nugraha S.				√				√				√
6	Celsea Rudianti				√				√				√
7	Dira Arvino		√			√				√			
8	Evan Dahlan		√			√				√			

9	Fathan Ahza Al-Mairy			√			√			√			
10	Fizzy Azzalfa Pranata Nst.			√			√			√			
11	Habib Al-Bukhari	√				√				√			
12	Hafiza Anili Ramadani			√			√			√			
13	Kansa Amelia Khairasyah				√			√			√		
14	Kanza Navisa Fatahilla				√			√				√	
15	Muhammad Fairel				√				√				√
16	Nayla Azzahra				√				√				√
17	Raja Maulana Sagala				√				√				√
18	Rena Alisyahputri				√				√				√
JUMLAH		1	2	3	12	3	3	2	10	6	1	1	10

Keterangan

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 15
Kreativitas Anak Pada Siklus II

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kreativitas (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat menggunakan media pasir untuk membentuk gambar	1	2	3	12	18
		5,5%	11,1%	16,7%	66,7%	100%
2	Anak dapat menyesuaikan warna pasir dengan bentuk	3	3	2	10	18
		16,7%	16,7%	11,1%	55,5%	100%

	gambar					
3	Kreativitas anak berkembang sesuai harapan	6	1	1	10	18
		33,3%	5,6%	5,6%	55,5%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

Keterangan

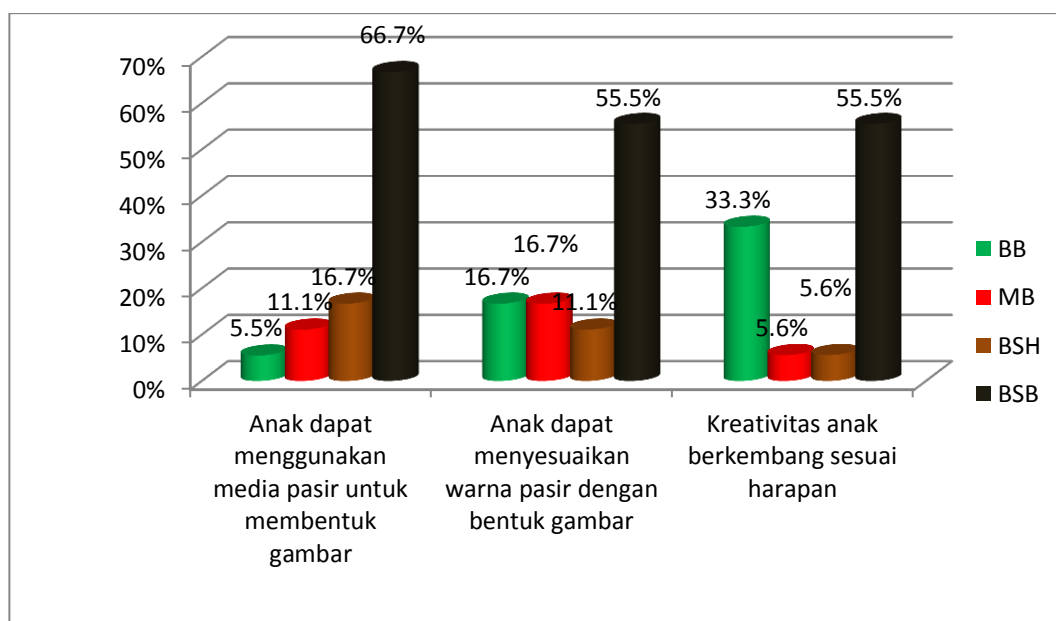
P = Presentase ketuntasan

f = Jumlah nilai anak

n = Jumlah anak

Grafik 03

Kreativitas Anak Pada Siklus II



Pada tabel dan grafik di atas dapat dirincikan kondisi kreativitas anak menggunakan pasir warna pada siklus II atau setelah dilakukan penelitian yaitu:

1. Anak dapat menggunakan media pasir untuk membentuk gambar, 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 dapat menyesuaikan warna pasir dengan bentuk gambar, 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. Kreativitas anak berkembang sesuai harapan, 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 pra siklus ini dapat diperoleh rata-ratanya adalah:

Tabel 16
Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus II

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kreativitas (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Anak dapat menggunakan media pasir untuk membentuk gambar	3	12	15
		16,7%	66,7%	83,4%
2	Anak dapat menyesuaikan warna pasir dengan bentuk gambar	2	10	12
		11,1%	55,5%	66,6%
3	Kreativitas anak berkembang sesuai harapan	1	10	11
		5,6%	55,5%	61,1%
Rata-Rata				70,4%

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

1. Anak dapat menggunakan media pasir untuk membentuk gambar, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).
2. Anak dapat menyesuaikan warna pasir dengan bentuk gambar, yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak (11,1%), berkembang sangat baik ada 10 (55,5%). .
3. Kreativitas anak berkembang sesuai harapan, 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 II ini adalah 70,4% yang menunjukkan lebih baik dari siklus-siklus sebelumnya. Melihat kondisi tersebut, maka peneliti merencanakan penelitian selanjutnya dengan melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas sesuai draf yang direncanakan.

4. Tahap Refleksi

- a. Kendala yang dihadapi
 - 1) Sebahagian anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan pembelajaran memebnetuk gambar dengan pasir warna.
 - 2) Sebahagian anak masih merasa bingung bagaimana melakukan pembelajaran membentuk pasir warna.
- 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 III adalah guru memberikan rangsangan kepada anak berupa motivasi dan *reward* agar anak menjadi semangat dalam melakukan pembelajaran.

D. Deskripsi Siklus III.

1. Perencanaan

- a. Menentukan tema yang dilaksanakan yaitu tanaman Kendaraan dan sub temanya kendaraan di darat.
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Dalam menyusun RPPH, peneliti bekerjasama dengan guru, karena penelitian tindakan ini adalah penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan guru lainnya.
- c. Mempersiapkan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi.
- d. Mempersiapkan media pembelajaran yaitu pasir warna untuk melakukan pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Berbaris di depan kelas, berdoa, guru memberi salam, guru mengabsen anak satu per satu, apersepsi.
- b. Melakukan tanya jawab tentang tema
- c. Menjelaskan tentang cara membentuk gambar menggunakan media pasir warna kepada anak.
- b. Anak melakukan pembelajaran membentuk gambar menggunakan media pasir warna.

3. Tahap Pengamatan

Adapun hasil pengamatan pada siklus III ini adalah

Tabel 17
Hasil Observasi Pada Siklus III

N O	Nama Anak	Indikator Penelitian											
		Anak dapat menggunakan media pasir untuk membentuk gambar				Anak dapat menyesuaikan warna pasir dengan bentuk gambar				Kreativitas anak berkembang sesuai harapan			
		BB	M B	B S H	B S B	BB	M B	B S H	B S B	BB	M B	B S H	B S B
1	Alika Alfi Naura Sitorus				√				√				√
2	Alya Sakira Qaisara				√				√				√
3	Anisa Nur Safadila				√				√				√
4	Aqila Putri Andini				√				√				√
5	Arsa Abdiel Nugraha S.				√				√				√
6	Celsea Rudianti				√				√				√
7	Dira Arvino		√				√				√		
8	Evan Dahlan		√				√				√		
9	Fathan Ahza Al-Mairy			√				√				√	
10	Fizzy Azzalfa Pranata Nst.			√				√				√	
11	Habib Al-Bukhari	√				√				√			
12	Hafiza Anili Ramadani			√				√				√	
13	Kansa Amelia Khairasyah				√				√				√
14	Kanza Navisa Fatahilla				√				√				√
15	Muhammad Fairel				√				√				√
16	Nayla Azzahra				√				√				√
17	Raja Maulana Sagala				√				√				√
18	Rena Alisyahputri				√				√				√
JUMLAH		1	2	3	12	1	2	3	12	1	2	3	12

Keterangan

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

Tabel 18
Kreativitas Anak Pada Siklus III

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat menggunakan media pasir untuk membentuk gambar	1	2	3	12	18
		5,5%	11,1%	16,7%	66,7%	100%
2	Anak dapat menyesuaikan warna pasir dengan bentuk gambar	1	2	3	12	18
		5,5%	11,1%	16,7%	66,7%	100%
3	Kreativitas anak berkembang sesuai harapan	1	2	3	12	18
		5,5%	11,1%	16,7%	66,7%	100%

Rumus Data Kuantitatif

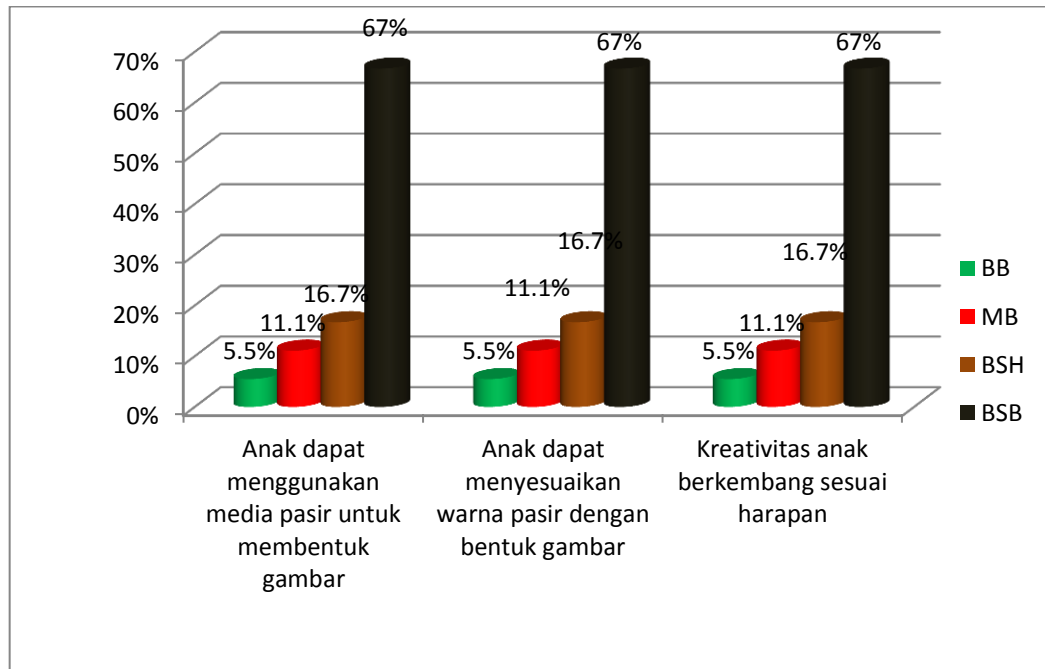
$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

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 setelah dilakukan penelitian yaitu:

1. Anak dapat menggunakan media pasir untuk membentuk gambar, 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 dapat menyesuaikan warna pasir dengan bentuk gambar, 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. Kreativitas anak berkembang sesuai harapan, 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 pra siklus ini dapat diperoleh rata-ratanya adalah:

Tabel 19
Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus III

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kreativitas (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Anak dapat menggunakan media pasir untuk membentuk gambar	3	12	15
		16,7%	66,7%	83,4%
2	Anak dapat menyesuaikan warna pasir dengan bentuk gambar	3	12	15
		16,7%	66,7%	83,4%
3	Kreativitas anak berkembang sesuai harapan	3	12	15
		16,7%	66,7%	83,4%
Rata-Rata				83,4%

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

1. Anak dapat menggunakan media pasir untuk membentuk gambar, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).
2. Anak dapat menyesuaikan warna pasir dengan bentuk gambar, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).

3. Kreativitas anak berkembang sesuai harapan, 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 bahwa penelitian ini telah berhasil dilakukan.

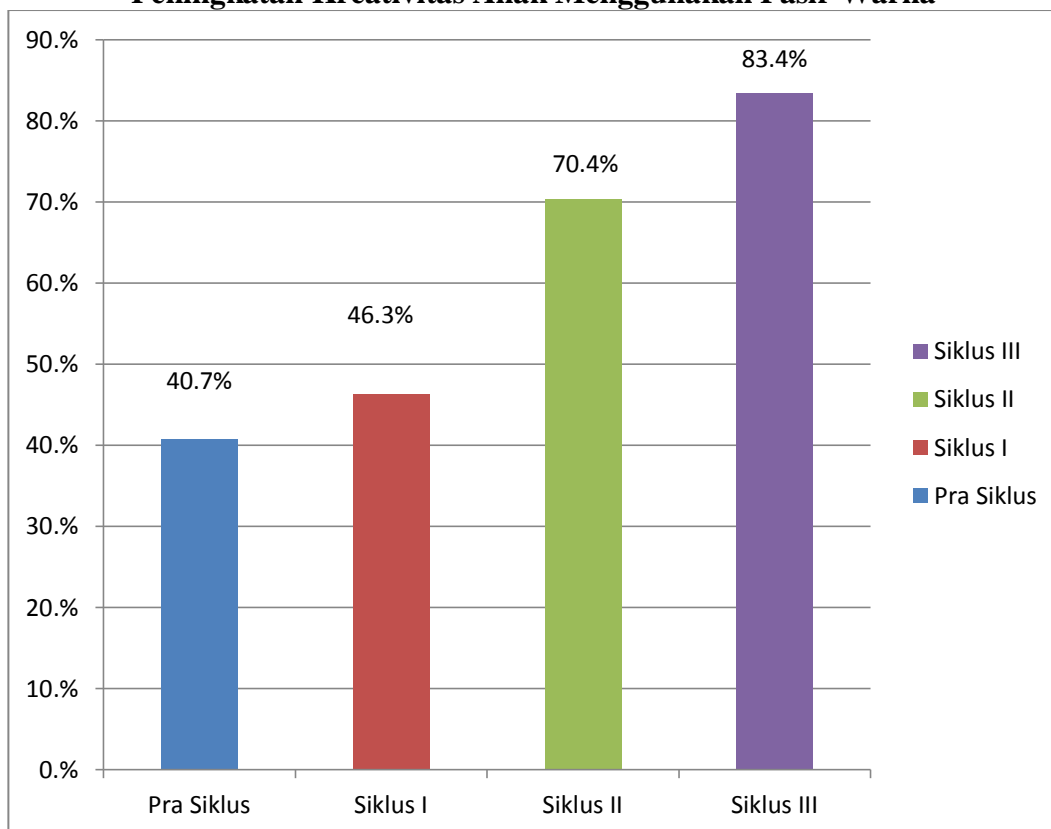
4. Tahap Refleksi

- 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

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan membentuk gambar dengan media pasir warna pada anak RA Adam Hawa Medan Amplas berhasil dilaksanakan. Peningkatan dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase pada tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus 40,7%, selanjutnya siklus satu rata-ratanya adalah 46,3%, pada siklus dua terjadi peningkatan sangat signifikan dengan rata-rata, 70,4%, selanjutnya pada siklus tiga rata-rata yang diperoleh anak adalah 83,4% Hasil penelitian ini apabila dipersentasekan dalam bentuk grafik adalah:

Grafik 05
Peningkatan Kreativitas Anak Menggunakan Pasir Warna



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan membentuk gambar dengan media pasir warna pada anak RA Adam Hawa Medan Amplas berhasil dilaksanakan. Peningkatan dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase pada tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus 40,7%, selanjutnya siklus satu rata-ratanya adalah 46,3%, pada siklus dua terjadi peningkatan sangat signifikan dengan rata-rata, 70,4%, selanjutnya pada siklus tiga rata-rata yang diperoleh anak adalah 83,4%. Berdasarkan deskripsi tersebut, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui media pasir warna dapat meningkatkan kreativitas anak dalam banyak hal dan pengetahuan.

B. Saran

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

1. Bagi guru,
 - a. Pada setiap kegiatan pembelajaran menggunakan metode yang tepat untuk setiap materi pembelajaran.
 - b. Gunakan media pembelajaran yang dapat dilihat, disentuh, dan dirasakan oleh anak.
 - c. 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, Muhammad Dani. *Menggambar Yuk*. Jakarta: Publisier. 2009.
- Aqib, Zainal dkk. *Prosedur Penelitian Kelas*. Jakarta: Salemba Empat. 2009.
- , *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya. 2009.
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara. 2010.
- Depag RI. *Alquran dan Terjemahannya*. Jakarta: Al-Mahabbah. 2012.
- Depdiknas. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka. 2010.
- Dhieni, Nurbian, dkk. *Metode Pengembangan Keterampilan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2009.
- Hanif, Ajwar. *Menggambar di PAUD*. Jakarta: Gramedia. 2010.
- Haq, Saiful. *Jurus-jurus Menggambar & Mewarnai dari Nol*. Yogyakarta: Mitra Barokah Abadi Press. 2009.
- Hasan, Maimunah. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: DIVA Press. 2010.
- Hurlock. *Perkembangan Anak* (Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrassa). Jakarta: Erlangga. 2010.
- Kementerian Agama RI. *Kurikulum RA BA/TA*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam. 2011.
- Kurniati, Euis dan Rachmawati, Yeni. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2010.
- Muharam E., dan Sudaryati, Warti. *Pendidikan Kesenian dan Seni Rupa*. Jakarta: Depdikbud. 2009.
- Munandar, Utami. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 2009.
- Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. 2010.
- Natawidjaya, Rochman. *Konsep Dasar Penelitian Tindakan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. 2009.

- Puspita, Endang. *Pedoman Menggambar Sederhana*. Surabaya: Usaha Nasional. 2009.
- Rachmawati, Yeni & Kurniati, Euis. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2009.
- Sudjana, Tarja, dkk. *Seni Rupa*. Bandung: Grafindo Media Pratama. 2010.
- Sujiono, Yuliani Nurani & Sujiono, Bambang. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks. 2010.
- Sumanto. *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak*. Jakarta: Depdiknas. 2009.
- Suratno. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2009.
- Suyanto, Slamet. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing. 2010.
- Syaodih, Ernawulan. *Bimbingan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas. 2009.
- Wahidmurni dan Ali, Nur. *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum dari Teori Menuju Praktik Disertai Contoh Hasil Penelitian*. Malang: UM Press. 2010.
- Wardhani, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2009.
- Wiraatmadja, Rochiati. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2009.