

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MENGGUNAKAN
BUAH-BUAHAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA
ANAK RA AL-HIDAYAH KABUPATEN LANGKAT**

SKRIPSI

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

Oleh:

IKA WIJAYANTI
NPM. 1701240039 P

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



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

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MENGGUNAKAN
BUAH-BUAHAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA
ANAK RA AL-HIDAYAH KABUPATEN LANGKAT**

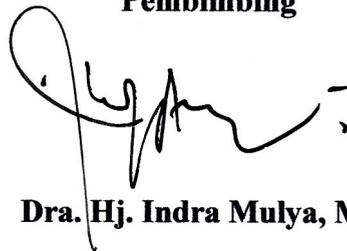
SKRIPSI

Oleh:

**IKA WIJAYANTI
NPM. 1701240039 P**

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing



Dra. Hj. Indra Mulya, MA.

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

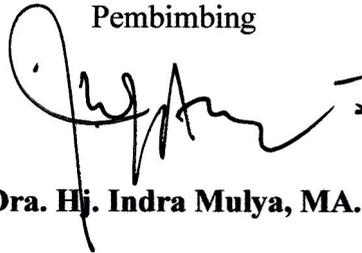
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

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 : IKA WIJAYANTI
NPM : 1701240039 P
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
MENGUNAKAN BUAH-BUAHAN SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN PADA ANAK RA
AL-HIDAYAH KABUPATEN LANGKAT

Medan, Maret 2019

Pembimbing



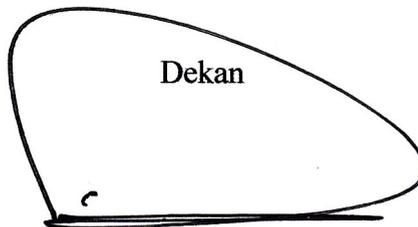
Dra. Hj. Indra Mulya, MA.

Disetujui Oleh:
Ketua Program Studi



Widya Masitah, M.Psi

Dekan



Dr. Muhammad Qorib, MA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN SKRIPSI

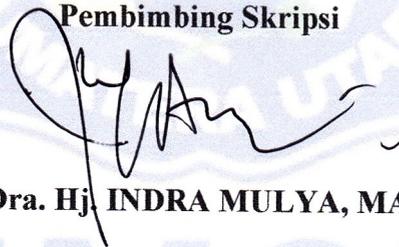
Skripsi ini disusun oleh :

Nama : IKA WIJAYANTI
N.P.M : 1701240039P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
MENGUNAKAN BUAH-BUAHAN SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA ANAK RA AL-HIDAYAH
KABUPATEN LANGKAT

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, Maret 2019

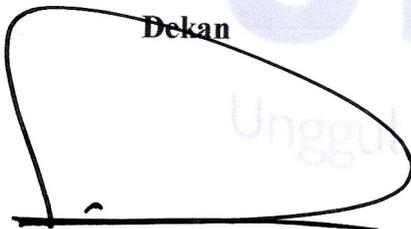
Pembimbing Skripsi



Dra. Hj. INDRA MULYA, MA

Diketahui/Disetujui
Oleh:

Dekan



Dr. MUHAMMAD QORIB, MA

Ketua Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



WIDYA MASITAH, S.Psi, 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.umsuac.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

Unversitas/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 : Dra. Hj. Indra Mulya, MA.

Nama Mahasiswa : IKA WIJAYANTI
NPM : 1701240039 P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
MENGUNAKAN BUAH-BUAHAN SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA ANAK RA AL-HIDAYAH
KABUPATEN LANGKAT

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
12-19	Revisi Bab I, II, III		
12-19	Revisi Bab IV, V		
11/3-19	Revisi Bab VI, VII		ke. Sidang meja budi

Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA.

Ketua Jurusan

Widya Masitah, M. Psi.

Medan, Maret 2019

Pembimbing

Dra. Hj. Indra Mulya, MA.

Medan, Maret 2019

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) eksemplar
Hal : Skripsi a.n. Ika Wijayanti
Kepada Yth : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU

Di-

Medan

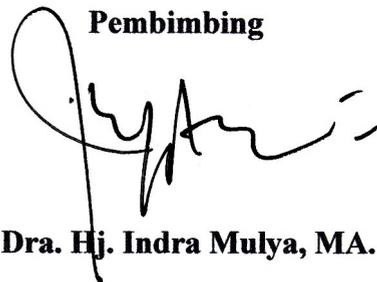
Assalamu`alaikum Wr. Wb.

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

Demikian kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu`alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Dra. Hj. Indra Mulya, MA.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

NAMA : IKA WIJAYANTI
JENJANG PENDIDIKAN : S-1
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
NPM : 1701240039 P

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

Langkat, 28 Februari 2019

Yang Menyatakan,



IKA WIJAYANTI
NPM. 1701240039 P

ABSTRAK

IKA WIJAYANTI, NPM 1701240039 P. UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MENGGUNAKAN BUAH-BUAHAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA ANAK RA AL-HIDAYAH KABUPATEN LANGKAT

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas anak melalui media buah-buahan pada anak kelompok B RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat. 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 buah-buahan pada anak kelompok B RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat 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 40,3%, selanjutnya siklus satu rata-ratanya adalah 44,45%, pada siklus dua terjadi peningkatan sangat signifikan dengan rata-rata, 73,6%, selanjutnya pada siklus tiga rata-rata yang diperoleh anak adalah 83,4%. Berdasarkan deskripsi tersebut, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui buah-buahan dapat meningkatkan kreativitas anak.

Kata kunci: Kreativitas, Buah-Buahan, Media.

ABSTRACT

IKA WIJAYANTI, NPM 1701240039 P. EFFORTS TO IMPROVE CHILDREN CREATIVITY USING FOUIITS AS A MEDIUM OF LEARNING IN CHILDREN RA AL-HIDAYAH LANGKAT

That the research is a efforts creativity improvement of children through using fouits in children group B RA Al-Hidayah Langkat. Research sort in the to do is class room research white research subjek 18. Together metode is data to untilize 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, efforts to improve children creativity using fouits as a medium of learning in children RA Al-Hidayah Langkat 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 40.3%, then the average one cycle is 44.45%, in cycle two there is a very significant improvement with the average, 73 , 6%, 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-assisted fouts can enhance the child's creativity.

Keyword: *Creativity, Fouits, Medium*

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah swt., atas izin dan karunia-Nya, kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan susah payah. Shalawat 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 Menggunakan Buah-Buahan Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat**”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan strata satu pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini 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.

Oleh sebab itu, ungkapan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ungkapkan kepada Ayahanda **Amat Jumara** dan Ibunda **Indrawati** tercinta yang telah bersusah payah membesarkan dan mendidik peneliti sehingga tumbuh dan beranfaat bagi manusia yaitu sebagai guru. Semoga Allah swt., senantiasa memberikan ganjaran yang berlipat ganda kepada Ayah dan Ibunda tercinta. Selanjutnya ungkapan yang sebesar-besarnya juga peneliti haturkan untuk suamiku tercinta **Edi Syahputra , SE .** yang telah banyak membantu baik moril maupun materil sehingga skripsi ini dapat peneliti susun. Kepada anakku tersayang **Dimas Syahputra, Shafa Azzahra, Arfan Naufal Syahputra** yang telah banyak memberikan bantuan dan pengertian selama peneliti memasuki jenjang perkuliahan sehingga mampu menyelesaikan pendidikan ini. Semoga anakku menjadi anak yang sholeh dan sholeha, tercapai semua cita-cita. Ibu tidak akan pernah berhenti untuk selalu berdo`a untuk ananda tercinta semoga Allah swt mengabulkannya, sehingga kebahagiaan dunia dan akhirat dapat digapai.

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 **Dra. Hj. Indra Mulya, MA.** selaku pembimbing yang banyak memberikan masukan dan kritikan kepada peneliti untuk kebaikan penulisan skripsi ini.
7. Staf Biro Bapak **Sulpan Lubis, SH, Ibrahim Saufi, S. Kom** 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, MA, Drs. Lisanuddin, M.Pd, Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA. Robie Fahreza, M.Pd.I, Drs. Al-Hilal Sirait, MA.** Selanjutnya **Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi, Dra. Hj. Indra Mulya, MA, Ibu Mawaddah Nasution, M.Psi, Widia Masithah, S.Psi, M. Psi. Rizka Harfiani, S.Pd.I, M.Psi, Juli Maini Sitepu, S. Psi, MA. dan Dra. Hj. Halimatussa`diyah** yang telah memberikan ilmu bermanfaat.
9. Ketua Yayasan, dan Kepala RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat beserta Staf yang telah memberikan izin dan memberikan data serta informasi dalam penulisan skripsi ini.

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

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

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

Langkat, 28 Februari 2019

Hormat Saya,

IKA WIJAYANTI
NPM. 1701240039 P

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Pemecahan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Hipotesis Tindakan.....	6
G. Manfaat Penelitian	6
BAB II: LANDASAN TEORETIS	8
A. Kreativitas	8
1. Pengertian Kreativitas.....	8
2. Proses dan Faktor Kreativitas	9
3. Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas Anak	10
4. Karakteristik Anak Kreatif	11
5. Tujuan Pengembangan Kreativitas	13
B. Media Pembelajaran.....	15
1. Pengertian Media	16
2. Manfaat Dan Fungsi Media.....	17
3. Tujuan Penggunaan Media.....	17
4. Kriteria Pemilihan Media.....	18

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	28
1. Deskripsi Pra Siklus	29
2. Deskripsi Siklus I.....	29
a. Tahap Perencanaan.....	29
b. Tahap Pelaksanaan	29
c. Tahap Pengamatan	30
d. Tahap Refleksi	30
3. Deskripsi Siklus II.....	30
a. Tahap Perencanaan.....	30
b. Tahap Pelaksanaan	30
c. Tahap Pengamatan	30
d. Tahap Refleksi	31
4. Deskripsi Siklus III	31
a. Tahap Perencanaan.....	31
b. Tahap Pelaksanaan	31

c. Tahap Pengamatan	31
d. Tahap Refleksi	31
I. Personalia Penelitian	32
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penelitian Pra Siklus.....	33
B. Deskripsi Siklus I.....	38
C. Deskripsi Siklus II.....	45
D. Deskripsi Siklus III.....	51
E. Pembahasan	56
BAB V: SIMPULAN DAN SARAN.....	58
A. Simpulan.....	58
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas	20
Tabel 02. Sumber Data Anak	23
Tabel 03. Sumber Data Guru	24
Tabel 04. Lembar Observasi	26
Tabel 05. Indikator Kinerja	27
Tabel 06. Tim Peneliti	32
Tabel 07. Hasil Observasi Pada Pra Siklus	34
Tabel 08. Kondisi Kreativitas Anak Pada Pra Siklus	35
Tabel 09. Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Pra Siklus	37
Tabel 10. Hasil Observasi Pada Siklus I	40
Tabel 11. Kondisi Kreativitas Anak Pada Siklus I	41
Tabel 12. Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus I	43
Tabel 13. Hasil Observasi Pada Siklus II	46
Tabel 14. Kondisi Kreativitas Anak Pada Siklus II	47
Tabel 15. Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus II	49
Tabel 16. Hasil Observasi Pada Siklus III	52
Tabel 17. Kondisi Kreativitas Anak Pada Siklus III	53
Tabel 18. Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus III	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Kerangka Pemecahan Masalah.....	6
Gambar 02. Alur Penelitian Tindakan Kelas	22

DAFTAR GRAFIK

Grafik 01. Kondisi Kreativitas Anak Pada Pra Siklus	36
Grafik 02. Kondisi Kreativitas Anak Pada Siklus I	42
Grafik 03. Kondisi Kreativitas Anak Pada Siklus II	48
Grafik 04. Kondisi Kreativitas Anak Pada Siklus III	54
Grafik 05. Peningkatan Kreativitas Anak	57

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang memiliki karakteristik berbeda dari pendidikan lainnya. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah bangsa.² Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan formal. Ketika anak masuk 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.

Anak adalah generasi penerus yang akan membangun bangsa ini menjadi bangsa yang lebih maju dengan kemampuan yang mereka miliki dan harus diasah sejak usia dini. 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.³

¹Elizar & Rusdinal, *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Depdiknas, 2010), h. 3.

²Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2010), h. 3.

³*Ibid.*, h. 5.

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.⁴

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. Salah satu potensi itu 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.⁵

Proses meningkatkan kreativitas anak secara optimal, dibutuhkan pendampingan dan perhatian yang khusus dari pendidik atau orang tua. Hal tersebut tidak dapat diajarkan secara instan. Kreativitas anak tidak dapat ditumbuhkan dengan waktu yang singkat, dibutuhkan waktu yang lama untuk meningkatkan kreativitas anak. Oleh sebab itu, peningkatan kreativitas anak harus dimulai sejak anak masih berusia dini. 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

⁴Ernawulan Syaodih, *Bimbingan Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Depdiknas, 2009), h. 11.

⁵Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jogjakarta: DIVA Press, 2009), h. 42.

berperan dalam proses pengembangan pendidikan anak usia dini, dan guru sangat berperan penting dalam meningkatkan kreativitas anak.⁶

Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa terutama pada masa kanak-kanak. Keingin tahun anak untuk belajar menjadikan anak kreatif dan eksploratif.⁷ Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu yang singkat beralih ke hal lain untuk dipelajari. 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.⁸ 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.⁹

Upaya mengembangkan kreativitas anak dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam media dalam pembelajaran. Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan kemampuan dalam penyajian agar mendapat stimulus yang tepat, mengakomodasikan respons anak yang tepat, dan pemilihan media utama dan sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus.¹⁰ Agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien dalam mewujudkan tujuan yang hendak dicapainya, diperlukan dukungan dari media pembelajaran. Namun dalam memilih media pembelajaran, tidaklah semudah membalikkan telapak tangan. Memilih media yang terbaik untuk mewujudkan tujuan pembelajaran bukan merupakan pekerjaan yang mudah.

⁶Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009), h. 47.

⁷Hasan, *Pendidikan...*, h. 21.

⁸*Ibid.*, h. 22.

⁹Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada, 2010), h.27.

¹⁰Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), h. 69.

Melalui pemilihan media, guru diharapkan dapat lebih mudah memilih media mana yang akan digunakan dalam pembelajaran guna mempermudah tugas-tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran tidak boleh dipaksakan bila hal tersebut dapat mempersulit tugas guru sebagai pengajar, akan tetapi sebaliknya, yakni dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan pada anak RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat, kreativitas anak masih terlihat sangat rendah. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran berlangsung. Pada saat itu anak-anak sedang melipat kertas membuat bentuk ikan. Anak-anak belum tampak memiliki bakat mengembangkan kreativitas karena kurangnya fasilitas yang ada dan pendidik yang kurang kreatif. Pada kegiatan pembelajaran, anak-anak melakukan kegiatan masih mencontoh guru. Pada saat proses pembelajaran, guru menjelaskan masih media papan tulis untuk digambar, sehingga tidak menarik bagi anak. Pada proses pembelajaran guru lebih menekankan pada pelajaran membaca khususnya membaca huruf abjad dan menulis huruf serta angka, sehingga anak merasa bosan dan jenuh.

Metode pembelajaran yang digunakan guru terlihat monoton sehingga membuat anak bosan dan tidak kreatif. Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan tentang meningkatkan kreativitas anak, maka tertarik hati peneliti untuk berupaya melakukannya dalam bentuk penelitian tindakan kelas. Hal ini peneliti susun dalam sebuah judul **”Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Menggunakan Buah-Buahan Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, muncul berbagai masalah yang dapat peneliti identifikasi diantaranya:

1. Anak belum berani melakukan hal-hal yang sulit.
2. Anak belum dapat mengeksplorasikan imajinasinya
3. Anak belum dapat melakukan berbagai hal sendiri
4. Media pembelajaran yang digunakan guru tidak bervariasi

C. Rumusan Masalah

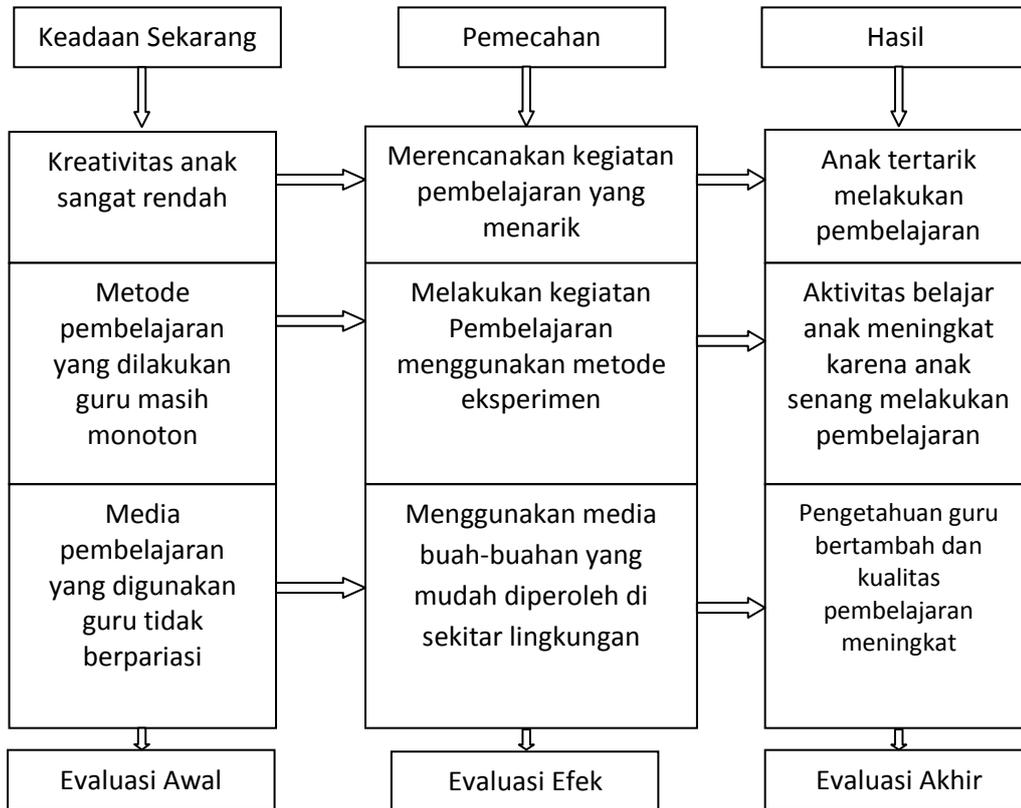
Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dan identifikasi yang dapat peneliti utarakan, bahwa kreativitas anak masih sangat, rendah, anak belum mandiri karena masih melihat hasil kerja temannya, serta metode yang digunakan guru masih tidak dapat membuat anak menarik dalam proses belajar, maka rumusan masalah dalam penelitian ini apakah dengan menggunakan buah-buahan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat?

D. Alternatif dan Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat, maka peneliti berusaha melakukan pemecahan masalah yang terjadi pada anak RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat. Upaya memecahkan persoalan tersebut melalui buah-buahan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak. Pemilihan buah-buahan sebagai media pembelajaran hemat peneliti karena buah-buahan dapat dikombinasikan dengan berbagai macam makanan untuk meningkatkan kreatifitas anak. Melalui penggunaan buah-buahan yang banyak dijumpai di pasar dan lingkungan sekolah, peneliti berharap anak dapat memanfaatkan buah-buahan agar kreativitas anak dapat meningkat lebih baik

Melalui penggunaan buah-buahan yang banyak dijumpai di pasar dan lingkungan sekolah, peneliti berharap anak dapat memanfaatkan buah-buahan agar kreativitas anak dapat meningkat lebih baik. Dengan demikian anak dapat memanfaatkan buah-buahan yang ada di lingkungan masing-masing menjadi sebuah makanan atau minuman yang bermanfaat bagi anak itu sendiri. Buah-buahan tersebut akan diuraikan oleh anak untuk melatih kreativitas anak RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat. Hal ini bertujuan agar anak dapat mengasah kemampuan dan potensi diri yang dimiliki oleh anak guna meningkatkan kreativitas anak RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat. Adapun alternatif pemecahan masalah ini diharapkan dapat menjadi solusi terhadap rendahnya kemampuan kreativitas anak. Hal ini dapat peneliti gambarkan pada diagram berikut ini:

Gambar 01.
Kerangka Pemecahan Masalah



E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat menggunakan buah-buahan sebagai media pembelajaran.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang dan cara pemecahan masalah, maka hipotesis dalam tindakan ini adalah melalui penggunaan buah-buahan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk meningkatkan kreativitas anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak

- Meningkatkan kreativitas anak.
- Memperoleh pengalaman langsung mengenai pemanfaatan buah-buahan .

b. Bagi Guru

- Sebagai masukan dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak.
- Meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan dan melaksanakan media pembelajaran yang bervariasi.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk mengaplikasikan keilmuan yang peneliti peroleh dalam pendidikan, serta menambah pengetahuan, dan referensi baru bagi peneliti lain.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kreativitas

Kreativitas erat kaitannya dengan hal yang baru atau penemuan yang belum pernah ada. Namun pada pendidikan anak usia dini kreativitas dapat dimaknai bagaimana anak dapat mengkombinasikan sesuatu sehingga menjadi hal yang menarik atau baru atau belum pernah ada sebelumnya.

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.¹¹ Lawrence dalam Suratno menyatakan kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti.¹² Berbeda dengan Lawrence, Chaplin dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam bidang seni atau dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.¹³

Suratno mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang memanasifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berdaya guna menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan suatu persoalan dengan cara tersendiri.¹⁴ Utami Munandar menjelaskan bahwa biasanya orang yang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru.¹⁵ Sesungguhnya hal-hal yang diciptakan itu tidak perlu yang baru atau sama dengan aslinya, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari

¹¹Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2009), h. 599.

¹²Suratno, *Pengembangan...*, h. 24.

¹³Rachmawati, *Strategi...*, h. 16.

¹⁴Suratno, *Pengembangan...*, h. 24.

¹⁵Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010), h. 45.

hal-hal yang sudah ada sebelumnya atau sesuai dengan pengalaman yang diperoleh seseorang selama hidupnya.

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. Proses dan Faktor Kreativitas

Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati proses kreativitas hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, yaitu:¹⁶

1. *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang sama untuk memecahkan suatu masalah.
2. *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
3. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
4. *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
5. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Sementara itu, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas menurut Rogers dalam Munandar adalah:¹⁷

1. Faktor internal individu

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

- a. Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan individu

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

¹⁷Munandar, *Kreativitas...*h. 113-114.

menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, dengan demikian individu kreativitas adalah individu yang mampu menerima perbedaan.

- b. Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan, dan dapat menerima kritik dari orang lain.
- c. Kemampuan untuk bermaian dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

2. 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:¹⁸

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

3. Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas Anak

Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati kreativitas anak dapat berkembang dengan baik bila didukung oleh beberapa faktor diantaranya:¹⁹

¹⁸Hurlock, *Perkembangan Anak* (Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrasa) (Jakarta: Erlangga, 2010) 14.

¹⁹Rachmawati, , *Strategi...*, h. 30-31.

- 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.

Faktor pendukung pengembangan kreativitas dalam penelitian ini adalah pemberian rangsangan, menciptakan lingkungan yang kondusif, serta peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak. Pemberian rangsangan dan peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas dapat diwujudkan melalui *reward* yang diberikan guru sehingga membuat anak-anak menjadi semangat. Sedangkan lingkungan yang kondusif dapat wujudkan melalui keadaan lingkungan disekitar anak yang membuat anak merasa nyaman.

4. Karakteristik Anak Kreatif

Suratno, menyebutkan karakteristik tindakan kreatif anak usia dini adalah:²⁰

- a. Anak yang kreatif belajar dengan cara-cara yang eksploratif, dalam proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan beresplorasi 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

²⁰Suratno, *Pengembangan...*, h. 11.

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.

Catron dan Allen dalam Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, menjelaskan ada 12 indikator kreatif anak usia dini, antara lain:²¹

- 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.
- i. Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dan bermain terutama dalam bermain pura-pura.
- j. Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya.
- k. Anak bereksplorasi dan bereksperimen dengan obyek, contoh, memasukkan atau menjadikan sesuatu bagaikan dari tujuan.
- l. Anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu.

Karakteristik dalam penelitian ini 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.

5. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Mengapa kreativitas anak perlu dikembangkan sejak anak berusia dini?, pertanyaan ini dijawab oleh Utami Munandar dalam Suratno bahwa alasan utama untuk mengembangkan kreativitas adalah untuk merealisasikan perwujudan diri,

²¹Sujiono, *Bermain...*h. 40.

untuk memecahkan suatu masalah, untuk memuaskan diri, dan untuk meningkatkan kualitas hidup.²² Pengembangan kreativitas anak pada pendidikan usia dini dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran.

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

Agar program pengembangan kreativitas pada pendidikan anak usia dini khususnya RA., program yang dapat dilakukan para pendidik yaitu:

- a. Kegiatan belajar bersifat menyenangkan (*Learning is Fun*). Faktor emosi merupakan faktor penting dan menentukan efektivitas proses pembelajaran. Proses belajar yang menyenangkan akan sangat berarti bagi anak dan bermanfaat hingga ia dewasa. Jika pendidik berhasil menanamkan kesan positif pada anak, maka anak akan menyukai proses belajar hingga dewasa.
- b. Pembelajaran dalam bentuk kegiatan bermain. Bagi seorang anak kegiatan bermain jauh lebih efektif mencapai tujuan dibandingkan dengan proses pembelajaran instruksional di kelas. Melalui bermain anak dapat mempelajari banyak hal tanpa ia sadari, diantaranya belajar tentang peraturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, mengalah, sportif, dan sikap-sikap positif lainnya. Dalam Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak, bermain juga merupakan prinsip dalam pembelajaran di taman kanak-kanak.
- c. Mengaktifkan siswa. Proses belajar mengajar di taman kanak-kanak tidak hanya dilaksanakan di dalam kelas saja, tetapi juga bisa dilaksanakan di luar kelas. Pelaksanaan proses pembelajaran yang lebih bermakna dengan anak melakukan eksplorasi tanpa batas terhadap segala informasi yang mereka dapatkan akan membantu memfasilitasi perkembangan dan pertumbuhan mereka dengan baik. Dengan belajar aktif proses belajar yang berlangsung merupakan

²²Suratno, *Pengembangan...*, h. 5-6.

- inisiatif dari anak, tidak lagi monopoli dari guru atau juga menerima hanya jika guru menyampaikan.
- d. Memadukan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan. Pembelajaran yang dikembangkan dalam kegiatan di taman kanak-kanak merupakan satu kesatuan, yaitu memadukan semua komponen pembelajaran dan perkembangan yang dimiliki anak dan tidak hanya berpusat pada pengembangan kreativitas saja.
 - e. Pembelajaran dalam bentuk konkret. Bagi anak usia taman kanak-kanak yang masih pada tahap perkembangan kognitif pra operasional dan operasional konkret contoh nyata menjadi sangat penting. Penjelasan guru tentang sesuatu tanpa dibarengi dengan pengetahuan tentang objeknya secara nyata akan dirasakan berat bagi anak karena bersifat abstrak.²³

Adapun tujuan pengembangan kreativitas anak sejak dini dapat disimpulkan bahwa:

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

B. Media Pembelajaran

Media dapat membantu tercapainya proses pembelajaran, oleh sebab itu, media pembelajaran selalu terdiri dari dua unsur pokok yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Unsur pesan adalah informasi atau bahan ajar dalam tema atau topik tertentu yang akan disampaikan atau dipelajari. Sedangkan unsur perangkat keras adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut.

²³Kurniati, *Strategi...*, h. 41-44.

1. Pengertian Media

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”, media merupakan semua bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.²⁴ Menurut Gerlach & Ely yang dikutip Sadiman bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.²⁵

Secara lebih khusus, pengertian media dapat diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Media didefinisikan sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat merangsangnya untuk belajar.²⁶

Pendapat lain mengemukakan bahwa pengertian media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.²⁷

Setelah sejumlah defenisi dikemukakan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu dalam lingkungan anak dan merupakan non personal (bukan manusia) yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan anak dalam proses belajar mengajar. Secara sederhana, media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa/anak agar tujuan pengajaran tercapai.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada anak. Selain itu media juga harus merangsang anak mengingat apa yang telah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga dapat mengaktifkan

²⁴ Arsyad, *Media....* h. 3.

²⁵ Arif S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), h. 23

²⁶ *Ibid.*, h. 24.

²⁷ Badru Zaman, dkk, *Media Dan Sumber Belajar TK* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), h. 9.

anak dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong anak untuk melakukan praktik dengan benar.

2. Manfaat dan Fungsi Media

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Hal ini tentunya dapat tercapai apabila media pembelajaran yang digunakan tepat, atau sesuai dengan materi. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci yang dapat diketahui yaitu:

- a. Anak dapat berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
- b. Keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak.
- c. Membangkitkan motivasi belajar anak.
- d. Menyajikan informasi secara konsisten sesuai kebutuhan.
- e. Menyajikan pesan /informasi belajar secara serempak.
- f. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- g. Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.²⁸

Sementara itu fungsi media adalah:

- a. Konsep yang abstrak menjadi konkrit.
- b. Konsep berbahaya menjadi tidak berbahaya.
- c. Menampilkan objek yang besar menjadi kecil.
- d. Mengamati gerakan yang sangat cepat.
- e. Untuk membangkitkan motivasi.
- f. Memungkinkan anak memilih kegiatan belajar dengan kemampuan, bakat, dan minatnya.²⁹

3. Tujuan Penggunaan Media

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi secara verbal ataupun non verbal.

Secara umum media mempunyai kegunaan sebagai:

²⁸*Ibid*, h..11.

²⁹Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2009), h. 17.

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis,
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera,
- c. Mengatasi sikap pasif anak,
- d. Memberi perangsang, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.³⁰

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai daya tarik, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lebih menarik, anak lebih bergairah dan termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran, serta materi yang disampaikan dapat diserap oleh anak dengan baik. Pada penelitian ini, kesimpulan fungsi media dalam pembelajaran berperan penting sebagai daya tarik dalam kegiatan belajar mengajar, dan media akan mempermudah guru dalam memberikan pemahaman kepada anak tentang sesuatu hal, dengan adanya media maka akan diperoleh hasil optimal, dan pembelajaran akan lebih efektif dan menyenangkan.

4. Kriteria Pemilihan Media

Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat, mengakomodasikan respons siswa yang tepat, dan pemilihan media utama dan sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus.³¹ Agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien dalam mewujudkan tujuan yang hendak dicapainya, diperlukan dukungan dari media pembelajaran. Namun dalam memilih media pembelajaran, tidaklah semudah membalikkan telapak tangan. Memilih media yang terbaik untuk mewujudkan tujuan pembelajaran bukan merupakan pekerjaan yang mudah.

Melalui pemilihan media, guru diharapkan dapat lebih mudah memilih media mana yang akan digunakan dalam pembelajaran guna mempermudah tugas-tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran tidak boleh dipaksakan bila hal tersebut dapat mempersulit tugas

³⁰Sadiman, *Media...* h. 12-18.

³¹Arsyad, *Media...*, h. 69.

guru sebagai pengajar, akan tetapi sebaliknya, yakni dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran buah-buahan karena media ini masih sesuai dengan ketentuan penggunaan media pembelajaran, selain tidak sulit, harga terjangkau dan anak-anak dapat mengalami langsung proses pembelajaran.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

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

2. Waktu Penelitian

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

**Tabel 01
Jadwal Penelitian Tindakan Kelas**

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

3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

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

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

Penelitian Tindakan Kelas diartikan suatu kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukan, serta untuk memperbaiki kondisi-kondisi dimana praktek pembelajaran dilakukan.³² Defenisi lain bahwa penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.³³ Penelitian tindakan kelas memiliki beberapa karakteristik, menurut Zaenal Aqib karakteristik penelitian tindakan kelas meliputi:

1. Didasarkan pada masalah yang dihadapi guru dalam intruksional
2. Adanya kolaborasi dalam pelaksanaannya.
3. Peneliti Sekaligus sebagai praktisi yang melakukan refleksi
4. Bertujuan memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas praktik intruksional
5. Dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus.³⁴

Berdasarkan paparan yang terurai di atas karakteristik penelitian tindakan kelas pada intinya merupakan refleksi guru dalam kegiatan mengajar dan penelitian tindakan kelas harus memiliki siklus, dimana penelitian tindakan kelas dilakukan secara kolaborasi dengan mengangkat masalah nyata yang dihadapi guru dan siswa di kelas. Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah menggunakan model penelitian tindakan kelas Kemmis & Mc. Taggart, langkah-langkah yang digunakan yaitu: perencanaan (*plan*), melaksanakan tindakan (*actuating*), pengamatan (*observe*), dan mengadakan refleksi/analisis (*reflection*).³⁵ Langkah-langkah tersebut dapat digambarkan berikut ini:

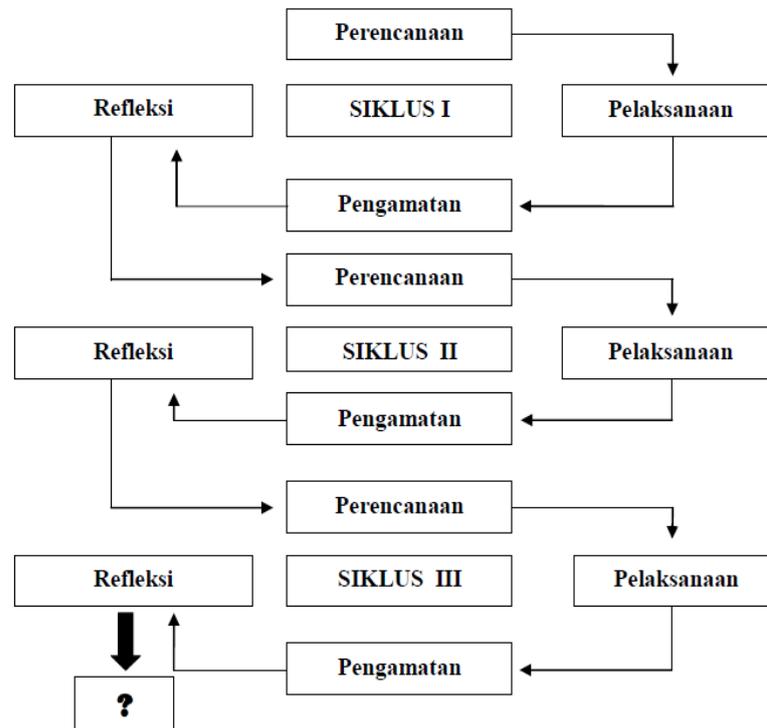
³²Wahidmurni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikann Agama dan Umum dari Teori Menuju Praktik Disertai Contoh Hasil Penelitian* (Malang: UM press, 2010), h. 14.

³³ Rochiati Wiraatmadja, *Model Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 12.

³⁴Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Yrama Widya, 2009), h. 16

³⁵Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 16.

Gambar 02.
Model Penelitian Tindakan Kelas³⁶



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 buah-buahan sebagai media pembelajaran pada anak RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat. RPPM dan RPPH yang disusun terlebih dahulu dan didiskusikan dengan Kepala RA Al-Hidayah, beserta seluruh guru dan teman sejawat.

C. Subjek Penelitian

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

³⁶ *Ibid*

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

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Anak

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

Tabel 02.
Sumber Data Anak

NO	Nama Anak	Laki-Laki/ Perempuan
1	Aditya	L
2	Ahza Alhafizh Sembiring	L
3	Aisyah Ramadhania	P
4	Ananda Syahreza	L
5	Damar Lintang	L
6	Davin Pangestu	L
7	Fahri Al-Akbar	L
8	Fariz Hardana	L
9	Fauzan Kamil	L
10	Felicia Alzaina	P
11	Fitri Syavira	P
12	Kinanti Adinda	P
13	M. Naufal	L
14	Nadia Salsabila	P
15	Retno Andira	P
16	Vika Anjana	P

17	Wildan Praditia	L
18	Zafrain	L

2. Guru.

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

Tabel 03.
Sumber Data Guru

NO	Nama	Status
1	Ika Wijayanti	Guru
2	Tahura, S.Pd.	Guru
3	Yuli Rusmayanti, S.Pd.	Guru

3. Teman Sejawat.

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

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Bagian penting dalam suatu penelitian adalah pengumpulan data, pengumpulan data adalah pencatatan peristiwa-peristiwa, hal-hal atau keterangan-

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

1. Teknik Pengumpulan Data

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

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah panduan observasi. Instrumen observasi yang digunakan pada PTK ini ialah *check list* atau daftar cek.

Check list atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda ada atau tidak adanya dengan tanda cek (√) tentang aspek yang diobservasi. Adapun alat pengumpul data pada penelitian ini adalah:

Tabel 04
Lembar Observasi

N O	NAMA ANAK	Indikator Observasi															
		Anak berani membuat hal-hal yang sulit				Anak dapat melakukan berbagai hal dengan caranya sendiri				Anak dapat mengekspresikan imajinasinya				Anak memiliki bakat dalam mendesain sesuatu			
		BB	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	BB	M B	B S H	BS B	B B	M B	BS H	BS B
1	Aditya																
2	Ahza Alhafizh Sembiring																
3	Aisyah Ramadhania																
4	Ananda Syahreza																
5	Damar Lintang																
6	Davin Pangestu																
7	Fahri Al-Akbar																
8	Fariz Hardana																
9	Fauzan Kamil																
10	Felicia Alzaina																
11	Fitri Syavira																
12	Kinanti Adinda																
13	M. Naufal																
14	Nadia Salsabila																
15	Retno Andira																
16	Vika Anjana																
17	Wildan Praditia																
18	Zafrain																

Keterangan:

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

F. Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu anak dikategorikan berhasil apabila hasil belajar anak/kemampuan anak atau kreativitas anak mencapai 80% dari seluruh anak, dengan standart ketuntasan nilai minimal Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjutan dalam siklus selanjutnya dan juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, serta pertimbangan dalam penentuan model pembelajaran yang tepat.³⁷ Indikator sebagai penentu keberhasilan tersebut adalah:

Tabel 05
Indikator Kinerja

Anak	Guru
Penugasan diberikan kepada anak untuk dapat mengetahui kreativitas anak menggunakan buah-buahan sebagai media pembelajaran	Dokumentasi yang berisikan foto kegiatan anak
Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang situasi dan aktivitas anak dan guru terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan buah-buahan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan	Daftar hadir anak selama kegiatan penelitian

³⁷Zainal Aqib, dkk, *Prosedur Penelitian Kelas*, (Jakarta: Salemba Empat, 2009) h. 41.

keaktivitas anak.	
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.³⁸
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 anak³⁹

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

³⁸*Ibid.*, h. 45

³⁹*Ibid.*

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. Secara rinci tahapan penelitian ini dapat dijabarkan dalam gambar berikut ini.

1. Deskripsi Pra Siklus

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

2. Deskripsi Siklus I

a. Tahap Perencanaan

- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan yaitu buah mangga, belimbing, jeruk, alpukat, dan apel.
- Membuat lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

- Guru menerapkan metode pembelajaran melalui metode eksperimen.
- Anak melakukan pembelajaran kreativitas menggunakan buah-buahan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak.

c. Tahap Pengamatan

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

d. Tahap Refleksi

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

3. Deskripsi Siklus II

a. Tahap Perencanaan

- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan yaitu buah pir, kueni, nenas, anggur, dan melon
- Membuat lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

- Guru menerapkan metode pembelajaran melalui metode eksperimen untuk melakukan kegiatan kreativitas sesuai tema yang berlangsung.
- Anak melakukan pembelajaran kreativitas anak.

c. Tahap Pengamatan

- Memonitor kegiatan anak dalam melakukan kegiatan.

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

d. Tahap Refleksi

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

4. Deskripsi Siklus III

a. Tahap Perencanaan

- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan menggunakan buah-buahan sebagai media pembelajaran yaitu buah nangka, bengkoang, anggur, timun, dan tomat.
- Membuat lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

- Guru menerapkan metode pembelajaran melalui metode demonstrasi.
- Anak melakukan pembelajaran sesuai dengan tema yang berlangsung untuk meningkatkan kreativitas anak.

c. Tahap Pengamatan

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

d. Tahap Refleksi

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

I. Personalia Penelitian

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

Tabel 06
Tim Peneliti

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pra Siklus

Pengamatan peneliti sebagai guru di RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat, proses dan gaya belajar anak cenderung bersifat monoton. Peneliti menyadari salah satu penyebabnya ada pada pendidik sebagai guru selama ini. Proses pembelajaran lebih terfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, selanjutnya metode ceramah menjadi pilihan utama dalam pendekatan proses belajar, sehingga kurang memberdayakan anak. Kelemahan proses belajar yang terjadi pada anak RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat, menyebabkan rendahnya tingkat pencapaian perkembangan anak. Hal ini diketahui bahwa kreativitas anak belum berkembang sesuai usianya, selain itu, ketika anak diminta untuk melakukan kegiatan kreativitas sebagian besar anak tidak mampu melakukannya. Hal lain yang mengindikasikan rendahnya kreativitas anak bahwa sebagian besar anak tidak mampu melakukan kegiatan kreativitas.

Kreativitas merupakan pikiran, melalui pikiran yang dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Adapun perkembangan kreativitas adalah perkembangan daya pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses dari otak, pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami. Aktifitas kreativitas sangat bergantung pada kemampuan, baik secara lisan maupun tulisan, karena bahasa adalah alat berpikir, dimana dalam berpikir digunakan pikiran. Kreativitas manusia di susun dalam suatu sistem yang disebut struktur. Perkembangan struktur antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk bangun ruang, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segi empat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20, kemampuan anak untuk hal ini masih rendah. Hasil observasi pada pra siklus ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 07

Hasil Observasi Pada Pra Siklus

N O	NAMA ANAK	Indikator Observasi															
		Anak berani membuat hal-hal yang sulit				Anak dapat melakukan berbagai hal dengan caranya sendiri				Anak dapat mengekspresikan imajinasinya				Anak memiliki bakat dalam mendesain sesuatu			
		BB	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	BB	M B	B S H	BS B	B B	M B	BS H	BS B
1	Aditya	√				√				√				√			
2	Ahza Alhafizh Sembiring		√					√			√				√		
3	Aisyah Ramadhania	√				√				√				√			
4	Ananda Syahreza		√					√			√				√		
5	Damar Lintang				√			√				√				√	
6	Davin Pangestu			√			√				√				√		
7	Fahri Al-Akbar			√			√				√				√		
8	Fariz Hardana	√				√				√				√			
9	Fauzan Kamil		√					√			√				√		
10	Felicia Alzaina	√				√				√				√			
11	Fitri Syavira		√					√				√				√	
12	Kinanti Adinda				√			√				√					√
13	M. Naufal	√				√				√				√			
14	Nadia Salsabila		√					√				√				√	
15	Retno Andira				√			√				√					√
16	Vika Anjana	√				√				√				√			
17	Wildan Praditia	√				√				√				√			
18	Zafrain			√				√				√				√	

Keterangan

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 08
Kondisi Kreativitas Anak Pada Pra Siklus

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kemampuan (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Anak berani membuat hal-hal yang sulit	7	5	3	3	18
		38,8%	27,8%	16,7%	16,7%	100%
2	Anak dapat melakukan berbagai hal dengan caranya sendiri	7	2	9	0	18
		38,9%	11,1%	50%	0%	100%
3	Anak dapat mengekspresikan imajinasinya	7	4	5	2	18
		38,9%	22,2%	27,8%	11,1%	100%
4	Anak memiliki bakat dalam mendesain sesuatu	7	4	5	2	18
		38,9%	22,2%	27,8%	11,1%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

Keterangan

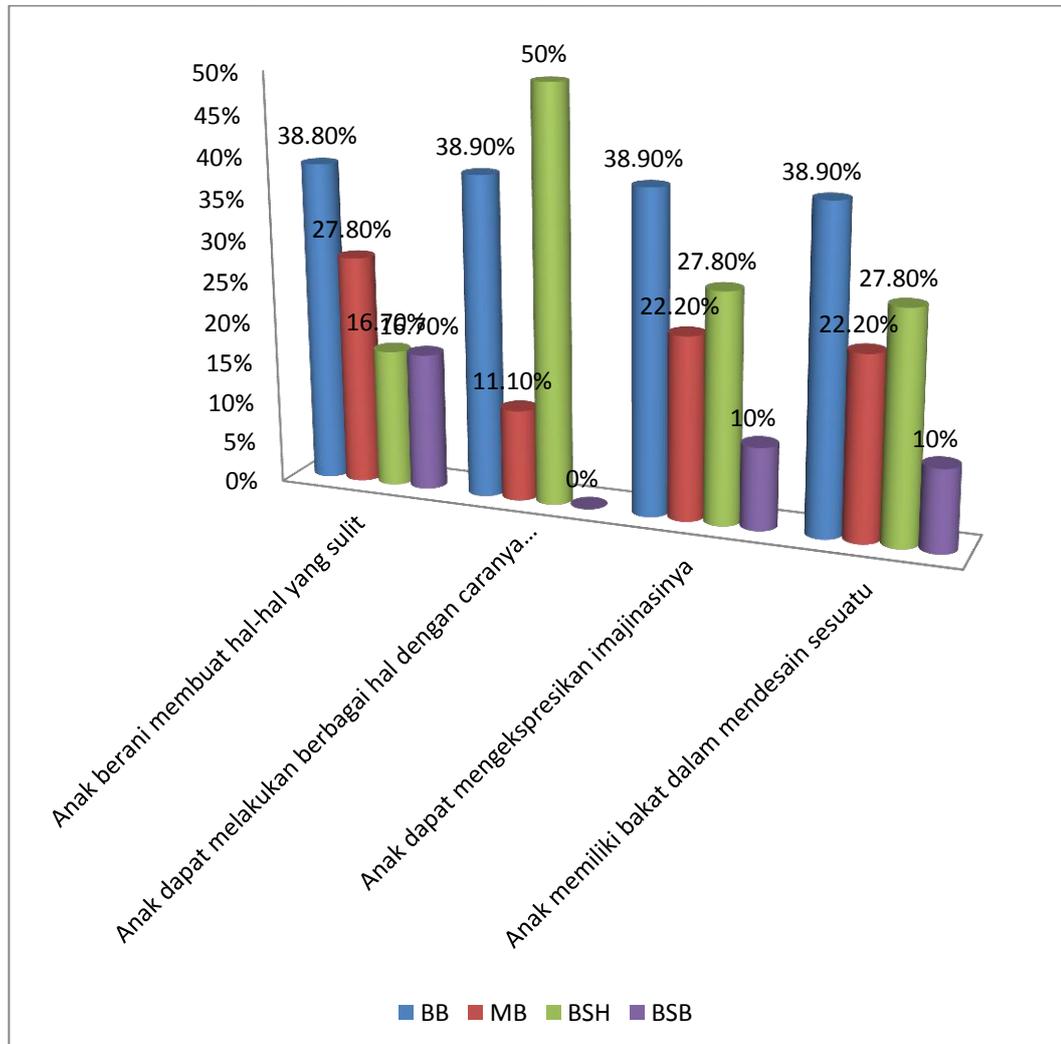
P = Presentase ketuntasan

f = Jumlah nilai anak

n = Jumlah anak

Grafik 01

Kondisi 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 berani membuat hal-hal yang sulit, 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 melakukan berbagai hal dengan caranya sendiri, yang belum berkembang ada 7 anak (38,9%), mulai berkembang ada 2 anak (11,1%),

berkembang sesuai harapan ada 9 anak (50%), berkembang sangat baik tidak ada .

3. Anak dapat mengekspresikan imajinasinya, yang belum berkembang ada 7 anak (38,9%), mulai berkembang ada 4 anak (22,2%), berkembang sesuai harapan ada 5 anak (27,8%), berkembang sangat baik ada 2 anak (11,1%).
4. Anak memiliki bakat dalam mendesain sesuatu, 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 09
Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Pra Siklus

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kreativitas (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Anak berani membuat hal-hal yang sulit	3	3	6
		16,7%	16,7%	33,4%
2	Anak dapat melakukan berbagai hal dengan caranya sendiri	9	0	9
		50%	0%	50%
3	Anak dapat mengekspresikan imajinasinya	5	2	7
		27,8%	11,1%	38,9%
4	Anak memiliki bakat dalam mendesain sesuatu	5	2	7
		27,8%	11,1%	38,9%
Rata-Rata				40,3%

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

1. Anak berani membuat hal-hal yang sulit, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 3 anak (16,7%).
2. Anak dapat melakukan berbagai hal dengan caranya sendiri, yang berkembang sesuai harapan ada 9 anak (50%), berkembang sangat baik tidak ada .
3. Anak dapat mengekspresikan imajinasinya, yang berkembang sesuai harapan ada 5 anak (27,8%), berkembang sangat baik ada 2 anak (11,1%).
4. Anak memiliki bakat dalam mendesain sesuatu, 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 40,3% 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: Tanaman ciptaan Allah swt., dengan sub tema Tanaman obat.
- 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 buah-buahan.

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 pembelajaran.
- b. Melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak.

3. Tahap Pengamatan

Adapun hasil pengamatan pada siklus I ini adalah:

Tabel 10

Hasil Observasi Pada Siklus I

N O	NAMA ANAK	Indikator Observasi															
		Anak berani membuat hal-hal yang sulit				Anak dapat melakukan berbagai hal dengan caranya sendiri				Anak dapat mengekspresikan imajinasinya				Anak memiliki bakat dalam mendesain sesuatu			
		BB	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	BB	M B	B S H	BS B	B B	M B	BS H	BS B
1	Aditya	√				√				√				√			
2	Ahza Alhafizh Sembiring			√			√					√			√		
3	Aisyah Ramadhania	√				√				√				√			
4	Ananda Syahreza			√			√					√			√		
5	Damar Lintang			√				√				√				√	
6	Davin Pangestu		√				√				√				√		
7	Fahri Al-Akbar		√					√			√					√	
8	Fariz Hardana	√				√				√				√			
9	Fauzan Kamil			√			√					√			√		
10	Felicia Alzaina	√				√				√				√			
11	Fitri Syavira			√				√				√				√	
12	Kinanti Adinda			√					√			√					√
13	M. Naufal	√				√				√				√			
14	Nadia Salsabila			√				√				√				√	
15	Retno Andira			√					√			√					√
16	Vika Anjana	√				√				√				√			
17	Wildan Praditia	√				√				√				√			
18	Zafrain			√				√				√				√	

Keterangan

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

Tabel 11
Kognitif Anak Pada Siklus I

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kemampuan (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Anak berani membuat hal-hal yang sulit	7	2	9	0	18
		38,9%	11,1%	50%	0%	100%
2	Anak dapat melakukan berbagai hal dengan caranya sendiri	7	4	5	2	18
		38,9%	22,2%	27,8%	11,1%	100%
3	Anak dapat mengekspresikan imajinasinya	7	2	9	0	18
		38,9%	11,1%	50%	0%	100%
4	Anak memiliki bakat dalam mendesain sesuatu	7	4	5	2	18
		38,9%	22,2%	27,8%	11,1%	100%

Rumus Data Kuantitatif

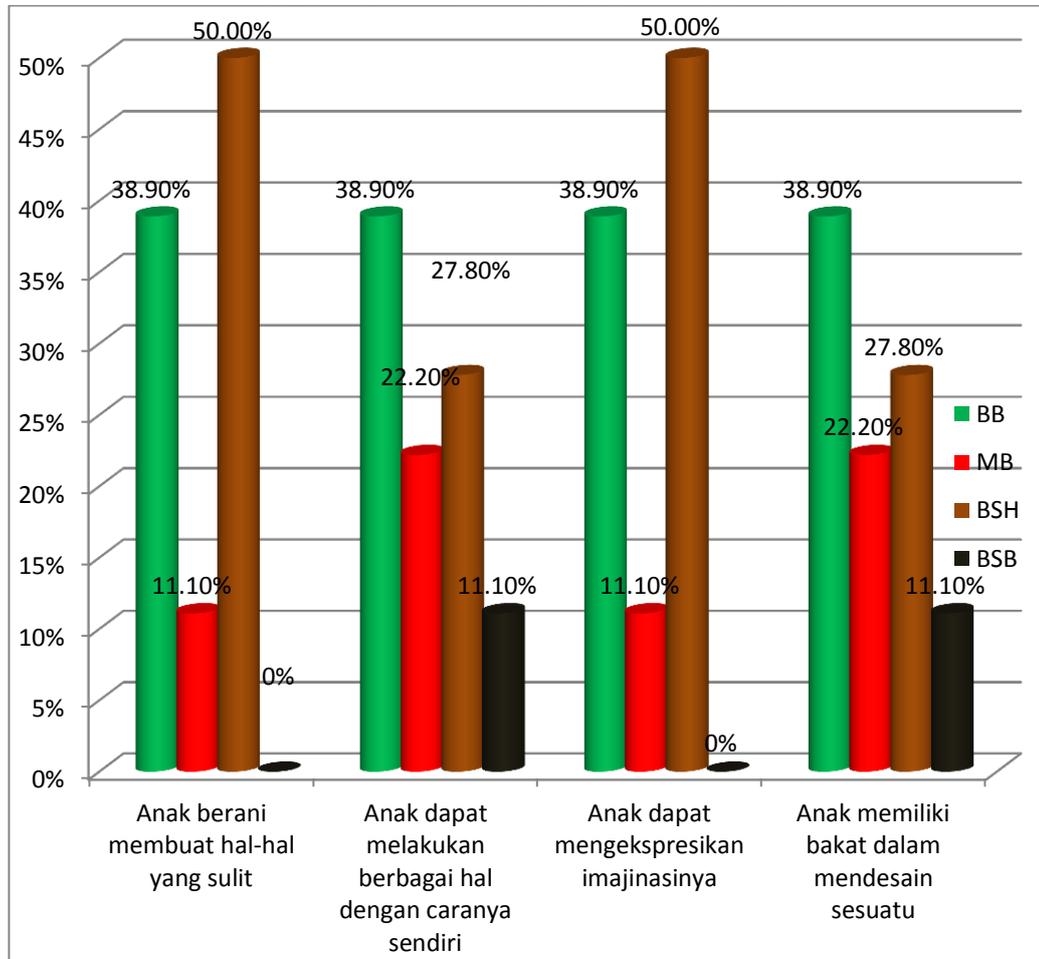
$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan

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

Grafik 02

Kondisi kreatifitas Anak Pada Siklus I



Pada tabel dan grafik di atas dapat dirincikan kondisi kreativitas anak pada siklus I atau setelah dilakukan penelitian yaitu:

1. Anak berani membuat hal-hal yang sulit, 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 melakukan berbagai hal dengan caranya sendiri, 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. Anak dapat mengekspresikan imajinasinya, 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.
4. Anak memiliki bakat dalam mendesain sesuatu, 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 siklus I ini dapat diperoleh rata-ratanya adalah:

Tabel 12
Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus I

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kemampuan (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Anak berani membuat hal-hal yang sulit	9	0	9
		50%	0%	50%
2	Anak dapat melakukan berbagai hal dengan caranya sendiri	5	2	7
		27,8%	11,1%	38,9%
3	Anak dapat mengekspresikan imajinasinya	9	0	9
		50%	0%	50%
4	Anak memiliki bakat dalam mendesain sesuatu	5	2	7
		27,8%	11,1%	38,9%
Rata-Rata				44,45%

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

1. Anak berani membuat hal-hal yang sulit, yang berkembang sesuai harapan ada 9 anak (50%), berkembang sangat baik tidak ada.
2. Anak dapat melakukan berbagai hal dengan caranya sendiri, yang berkembang sesuai harapan ada 5 anak (27,8%), berkembang sangat baik ada 2 anak (11,1%) .
3. Anak dapat mengekspresikan imajinasinya, yang berkembang sesuai harapan ada 9 anak (50%), berkembang sangat baik tidak ada.
4. Anak memiliki bakat dalam mendesain sesuatu, 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 siklus I ini adalah 44,45% 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 kreativitas.
 - 2) Sebahagian anak masih merasa bingung bagaimana melakukan pembelajaran dengan buha-buahan.
- 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 tanaman ciptaan Allah swt., dengan sub tema tanaman umbi-umbian.
- 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 buah-buahan .

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 akan digunakan.
- b. Melakukan pembelajaran kreativitas anak menggunakan buah-buahan.

3. Tahap Pengamatan

Adapun hasil pengamatan pada siklus II ini adalah

Tabel 13

Hasil Observasi Pada Siklus II

N O	NAMA ANAK	Indikator Observasi															
		Anak berani membuat hal-hal yang sulit				Anak dapat melakukan berbagai hal dengan caranya sendiri				Anak dapat mengekspresikan imajinasinya				Anak memiliki bakat dalam mendesain sesuatu			
		BB	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	BB	M B	B S H	BS B	B B	M B	BS H	BS B
1	Aditya				√				√				√				√
2	Ahza Alhafizh Sembiring				√				√				√				√
3	Aisyah Ramadhania				√				√				√				√
4	Ananda Syahreza				√				√				√				√
5	Damar Lintang				√				√				√				√
6	Davin Pangestu				√				√				√				√
7	Fahri Al-Akbar		√			√				√					√		
8	Fariz Hardana		√			√				√					√		
9	Fauzan Kamil			√			√			√						√	
10	Felicia Alzaina			√			√			√						√	
11	Fitri Syavira	√				√				√				√			
12	Kinanti Adinda			√			√			√						√	
13	M. Naufal				√			√			√						√
14	Nadia Salsabila				√			√				√					√
15	Retno Andira				√				√				√				√
16	Vika Anjana				√				√				√				√
17	Wildan Praditia				√				√				√				√
18	Zafrain				√				√				√				√

Keterangan

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

Tabel 14
Kondisi Kreativitas Anak Pada Siklus II

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kemampuan (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Anak berani membuat hal-hal yang sulit	1	2	3	12	18
		5,5%	11,1%	16,7%	66,7%	100%
2	Anak dapat melakukan berbagai hal dengan caranya sendiri	3	3	2	10	18
		16,7%	16,7%	11,1%	55,5%	100%
3	Anak dapat mengekspresikan imajinasinya	6	1	1	10	18
		33,3%	5,6%	5,6%	55,5%	100%
4	Anak memiliki bakat dalam mendesain sesuatu	1	2	3	12	18
		5,5%	11,1%	16,7%	66,7%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

Keterangan

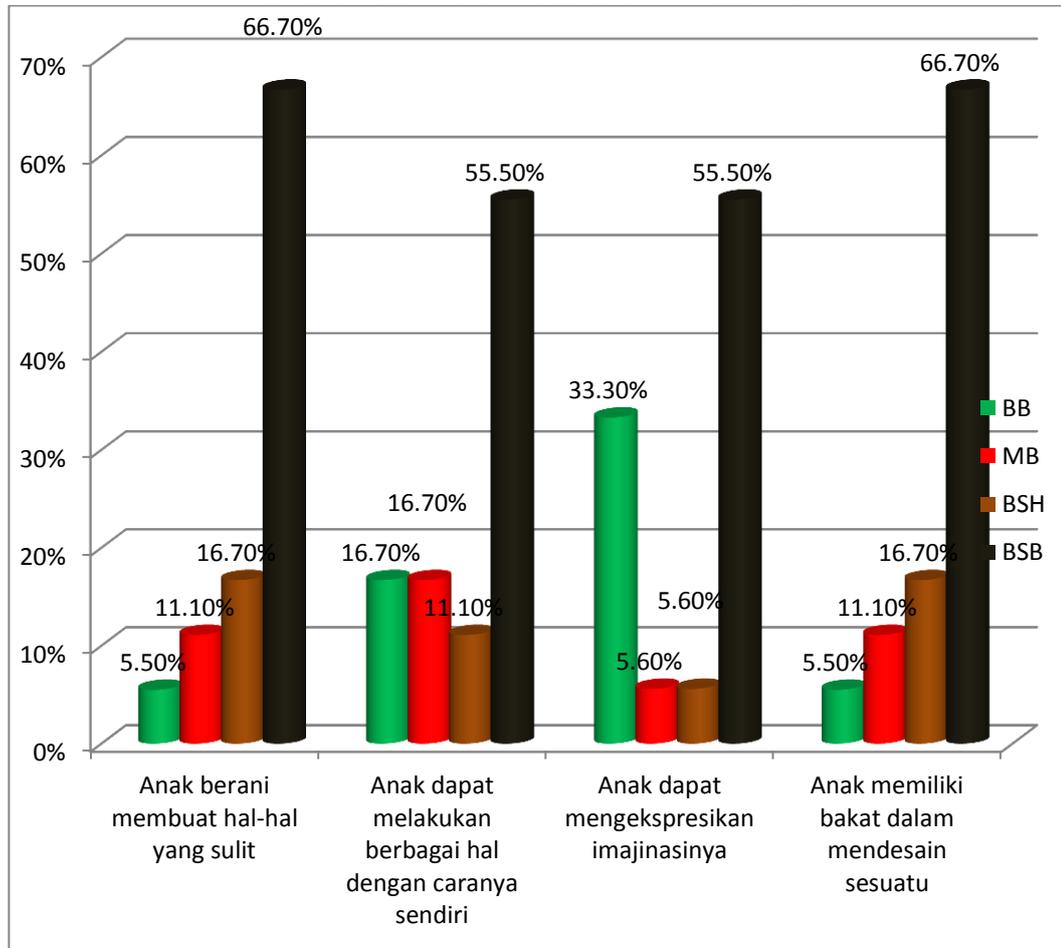
P = Presentase ketuntasan

f = Jumlah nilai anak

n = Jumlah anak

Grafik 03

Kondisi Kreativitas Anak Pada Siklus II



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

1. Anak berani membuat hal-hal yang sulit, 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 melakukan berbagai hal dengan caranya sendiri, yang belum berkembang ada 3 anak (16,7%), mulai berkembang ada 3 anak (16,7%), berkembang sesuai harapan ada 2 anak (11,1%), berkembang sangat baik ada 10 anak (55,5%).

3. Anak dapat mengekspresikan imajinasinya, yang belum berkembang ada 6 anak (33,3%), mulai berkembang ada 1 anak (5,6%), berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5,6%), berkembang sangat baik ada 10 anak (55,5%).
4. Anak memiliki bakat dalam mendesain sesuatu, 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 15
Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus II

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kemampuan (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Anak berani membuat hal-hal yang sulit	3	12	15
		16,7%	66,7%	83,4%
2	Anak dapat melakukan berbagai hal dengan caranya sendiri	2	10	12
		11,1%	55,5%	66,6%
3	Anak dapat mengekspresikan imajinasinya	1	10	11
		5,6%	55,5%	61,1%
4	Anak memiliki bakat dalam mendesain sesuatu	3	12	15
		16,7%	66,7%	83,4%
Rata-Rata				73,6%

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 berani membuat hal-hal yang sulit, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).
2. Anak dapat melakukan berbagai hal dengan caranya sendiri, yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak (11,1%), berkembang sangat baik ada 10 (55,5%). .
3. Anak dapat mengekspresikan imajinasinya, yang berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5,6%), berkembang sangat baik ada 10 anak (55,5%).
4. Anak memiliki bakat dalam mendesain sesuatu yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%)

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh rata-rata kreativitas anak pada siklus II ini adalah 73,6% 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.
 - 2) Sebahagian anak masih merasa bingung bagaimana melakukan pembelajaran kreativitas dengan buah-buahan.
- 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 kendaraan.
- 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 buah-buahan.

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 yaitu berkeaktivitas dengan buah-buahan.
- b. Melakukan pembelajaran kreativitas

3. Tahap Pengamatan

Adapun hasil pengamatan pada siklus III ini adalah

Tabel 16

Hasil Observasi Pada Siklus III

N O	NAMA ANAK	Indikator Observasi															
		Anak berani membuat hal-hal yang sulit				Anak dapat melakukan berbagai hal dengan caranya sendiri				Anak dapat mengekspresikan imajinasinya				Anak memiliki bakat dalam mendesain sesuatu			
		BB	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	BB	M B	B S H	BS B	B B	M B	BS H	BS B
1	Aditya				√				√				√				√
2	Ahza Alhafizh Sembiring				√				√				√				√
3	Aisyah Ramadhania				√				√				√				√
4	Ananda Syahreza				√				√				√				√
5	Damar Lintang				√				√				√				√
6	Davin Pangestu				√				√				√				√
7	Fahri Al-Akbar		√						√				√				√
8	Fariz Hardana		√						√				√				√
9	Fauzan Kamil			√					√				√				√
10	Felicia Alzaina			√					√				√				√
11	Fitri Syavira	√				√				√				√			
12	Kinanti Adinda			√					√				√				√
13	M. Naufal				√				√				√				√
14	Nadia Salsabila				√				√				√				√
15	Retno Andira				√				√				√				√
16	Vika Anjana				√				√				√				√
17	Wildan Praditia				√				√				√				√
18	Zafrain				√				√				√				√

Keterangan

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

Tabel 17
Kondisi Kreativitas Anak Pada Siklus III

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kemampuan (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Anak berani membuat hal-hal yang sulit	1	2	3	12	18
		5,5%	11,1%	16,7%	66,7%	100%
2	Anak dapat melakukan berbagai hal dengan caranya sendiri	1	2	3	12	18
		5,5%	11,1%	16,7%	66,7%	100%
3	Anak dapat mengekspresikan imajinasinya	1	2	3	12	18
		5,5%	11,1%	16,7%	66,7%	100%
4	Anak memiliki bakat dalam mendesain sesuatu	1	2	3	12	18
		5,5%	11,1%	16,7%	66,7%	100%

Rumus Data Kuantitatif

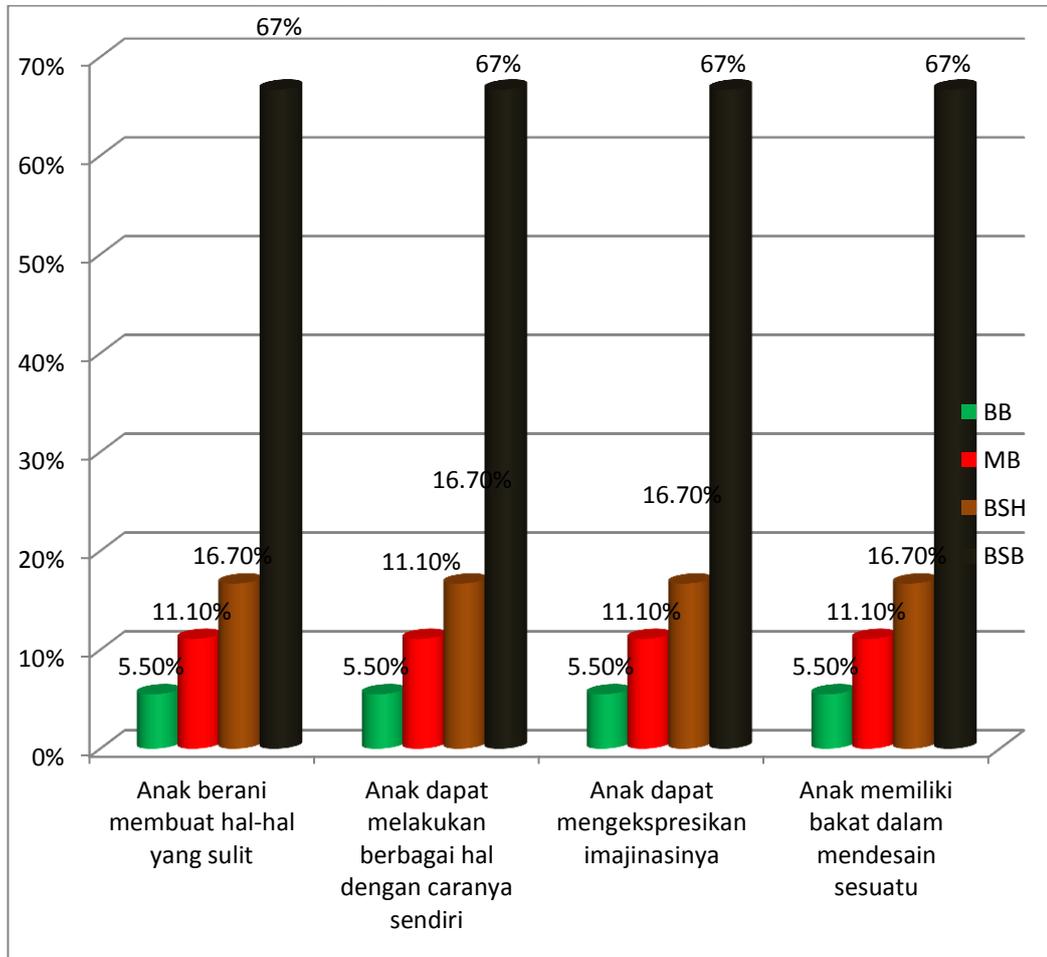
$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan

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

Grafik 04

Kondisi Kreativitas Anak Pada Siklus III



Pada tabel dan grafik di atas dapat dirincikan kondisi kreativitas anak pada siklus III setelah dilakukan penelitian yaitu:

1. Anak berani membuat hal-hal yang sulit, 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 melakukan berbagai hal dengan caranya sendiri, yang belum berkembang ada 1 anak (5,5%), mulai berkembang ada 2 anak (11,1%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).

3. Anak dapat mengekspresikan imajinasinya, yang belum berkembang ada 1 anak (5,5%), mulai berkembang ada 2 anak (11,1%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).
4. Anak memiliki bakat dalam mendesain sesuatu, 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 18
Rata-Rata Kreativitas Anak Pada Siklus III

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kemampuan (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Kemampuan motorik halus anak	3	12	15
		16,7%	66,7%	83,4%
2	Anak dapat mengekspresikan diri melalui lukisan	3	12	15
		16,7%	66,7%	83,4%
3	Kreativitas anak dalam melukis	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 berani membuat hal-hal yang sulit, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).
2. Anak dapat melakukan berbagai hal dengan caranya sendiri, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).
3. Anak dapat mengekspresikan imajinasinya, berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).
4. Anak memiliki bakat dalam mendesain sesuatu, 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

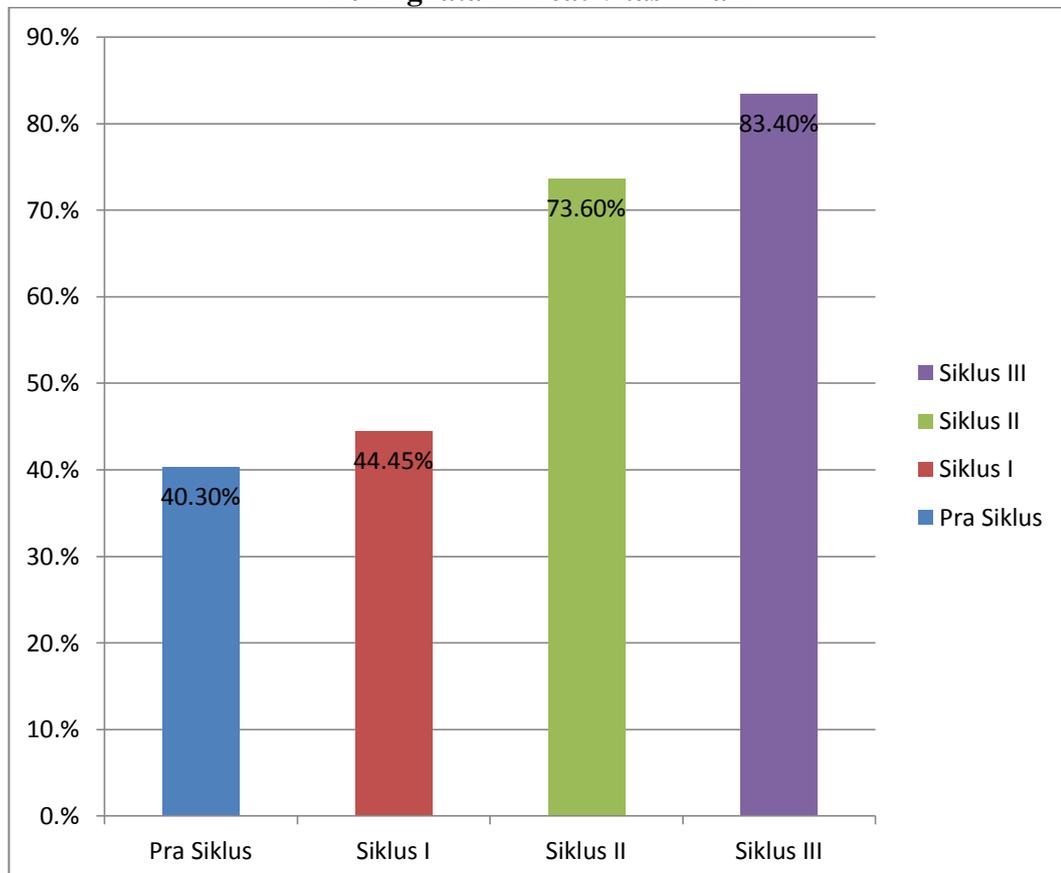
- a. Pelaksanaan kegiatan telah berjalan sesuai dengan RPPH yang direncanakan
- b. Strategi yang digunakan membuat anak senang.
- c. Penilaian/observasi anak sesuai perkembangan anak.

E. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas anak melalui buah-buahan pada anak kelompok B RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat 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 40,3%, selanjutnya siklus satu rata-ratanya adalah 44,45%, pada siklus dua terjadi peningkatan sangat signifikan dengan rata-rata, 73,6%, 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



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas anak melalui media buah-buahan pada anak kelompok B RA Al-Hidayah Kabupaten Langkat 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 40,3%, selanjutnya siklus satu rata-ratanya adalah 44,45%, pada siklus dua terjadi peningkatan sangat signifikan dengan rata-rata, 73,6%, selanjutnya pada siklus tiga rata-rata yang diperoleh anak adalah 83,4%. Berdasarkan deskripsi tersebut, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui buah-buahan dapat meningkatkan kreativitas anak.

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.

3. Bagi lembaga, kiranya dapat mendukung bentuk bentuk penelitian untuk mendukung keberhasilan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS.
- Aqib, Zainal, dkk. 2009. *Prosedur Penelitian Kelas*. Jakarta: Salemba Empat.
- _____. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hafnita, Mutia. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Hamijaya, Ahmad. 2010. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung*. Semarang: UPUD Press.
- Hartuti, Haryanti. 2009. *Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Cipta Pustaka.
- Hasan, Maimunah. 2010. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Hurlock. 2010. *Perkembangan Anak*. Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrassa. Jakarta: Erlangga.
- Munandar, Utami. 2009. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Natawidjaya, Rochman. 2009. *Konsep Dasar Penelitian Tindakan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Rachmawati, Yeni & Kurniati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ramayulis. 2013. *Profesi Dan Etika Keguruan*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Sadiman, Arif, S. 2009. *Media Pembelajaran*. Semarang. Masykur Office.
- Sanjaya, Sukardi. 2009. *Media Abakus*. Jakarta: Masykur Office.
- Sudjana. 2011. *Mengenal Macam-Macam Benda Teknik (Engineering Teknik)*. Jakarta: Erlangga.

- Sujiono, Yuliani Nurani & Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Suratno. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suyanto, Slamet. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Syaifuddin. 2009. *Agar Anda Menjadi Jauh Lebih Cerdas*. Solo: Al-Jadid.
- Wahidmurni dan Ali, Nur. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum dari Teori Menuju Praktik Disertai Contoh Hasil Penelitian*. Malang: UM press.
- Wardhani, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wibawa, Basuki. 2009. *Antara Emosional dan Kecerdasan*. Jakarta: Indeks.
- Wiratmadja, Rochiati. 2009. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yukananda. 2010. *Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Peningkatan Keterampilan Mencetak Timbul*. Jakarta: Cipta Pustaka.