

**PENERAPAN MEDIA BONEKA JARI UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI  
(Penelitian Tindakan Kelas di TK Al-Mustariyyah)**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Sebagai Salah Satu Persyaratan  
Menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1)  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)



**DISUSUN OLEH:  
IDA ROHMANI  
NPM. 151320804**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT PERGURUAN TINGGI ILMU AL QURAN JAKARTA  
2019 M / 1441 H**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

- a. Nama : Ida Rohmani
- b. Nomor Pokok Mahasiswa : 151320804
- c. Jurusan/Konsentrasi : PIAUD
- d. Fakultas/Program : Tarbiyah
- e. Judul Skripsi : PENERAPAN MEDIA BONEKA JARI  
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS  
ANAK USIA DINI (Penelitian Tindakan  
Kelas di TK Al-Mustariyyah)

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah murni hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya akan mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
2. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan sanksi yang berlaku di lingkungan Institut PTIQ dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Jakarta, September 2019

Yang Membuat Pernyataan



**IDA ROHMANI**

## TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

PENERAPAN MEDIA BONEKA JARI UNTUK MENINGKATKAN  
KREATIVITAS ANAK USIA DINI  
(Penelitian Tindakan Kelas di TK Al-Mustariyyah)

### Skripsi

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah  
Untuk memenuhi syarat-syarat memperoleh gelar Sarjana (S1)

Disusun oleh : **IDA ROHMANI**

NPM: 151320804

Telah selesai dibimbing oleh kami, dan menyetujui untuk selanjutnya dapat  
diujikan.

Jakarta, September 2019

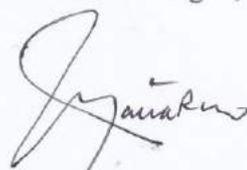
Menyetujui:

Pembimbing I,



Dr. H. Abdur Rokhim Hasan, MA.

Pembimbing II,



Yunia Kusminarsih, M.Pd.

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah  
Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur'an Jakarta



Dr. H. Bacti Rohman, MA

## TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

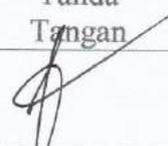
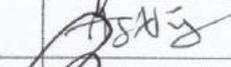
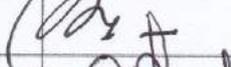
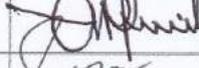
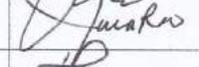
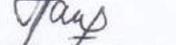
PENERAPAN MEDIA BONEKA JARI UNTUK MENINGKATKAN  
KREATIVITAS ANAK USIA DINI  
(Penelitian Tindakan Kelas di TK Al-Mustariyyah)

Disusun Oleh :

Nama : IDA ROHMANI  
Nomor Pokok Mahasiswa : 151320804  
Jurusan/Konsentrasi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas/Program : Tarbiyah

Telah diujikan pada sidang munaqasah pada tanggal : 11 Oktober 2019

### TIM PENGUJI

No.	Nama Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan
1	Dr. H. Baeti Rohman, MA	Dekan Fakultas Tarbiyah	
2	Desy Ayuningrum, M.Psi.	Penguji 1	
3	H. Shalehuddin A. Syukur, M.Ag.	Penguji 2	
4	Dr. H. Abdur Rokhim Hasan, MA.	Pembimbing 1	
5	Yunia Kusminarsih, M.Pd.	Pembimbing 2	
6	Eri Anggraini	Sekretaris Sidang	

Jakarta, Oktober 2019

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah  
Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur'an Jakarta

  
Dr. H. Baeti Rohman, MA

## ABSTRAK

**IDA ROHMANI : PENERAPAN MEDIA BONEKA JARI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI (Penelitian Tindakan Kelas di TK Al-Mustariyyah). Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur'an (PTIQ) Jakarta September 2019.**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas anak melalui media boneka jari, mendeskripsikan proses pembelajaran anak menggunakan media boneka jari, serta mendeskripsikan hasil karya penerapan media boneka jari yang dibuat para peserta didik dalam proses pembelajaran di TK Al-Mustariyyah. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian yaitu anak kelas B TK Al-Mustariyyah yang berjumlah 16 anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan bercerita dengan media boneka jari, dimana pada kondisi awal indikator pertama yaitu siswa mampu memberi gagasan didapat hasil sebesar 22 atau 34% meningkat pada siklus I menjadi 42 atau 66% dan pada siklus II meningkat menjadi 59 atau 92%. Kemudian indikator kedua yaitu siswa mampu memberi gagasan pada keadaan awal didapat hasil sebesar 25 atau 39% meningkat pada siklus I menjadi 43 atau 67% dan pada siklus II meningkat menjadi 57 atau 89%. Indikator ketiga yaitu siswa mampu menciptakan sendiri tanpa bantuan pada keadaan awal didapat hasil sebesar 26 atau 41% meningkat pada siklus I menjadi 44 atau 69% dan pada siklus II meningkat menjadi 62 atau 97%. Indikator keempat yaitu siswa mampu menjawab pertanyaan sederhana pada keadaan awal didapat hasil sebesar 22 atau 34% meningkat pada siklus I menjadi 42 atau 66% dan pada siklus II meningkat menjadi 61 atau 95%. Dan indikator kelima yaitu siswa memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan pada keadaan awal didapat hasil sebesar 24 atau 38% meningkat pada siklus I menjadi 43 atau 67% dan pada siklus II meningkat menjadi 60 atau 64%. Dan dilihat dari hasil nilai rata-rata tiap siklus didapat pada keadaan awal rata-rata prosentase sebesar 37% dalam kategori kurang, pada siklus I naik menjadi 67% dan masih dalam kategori kurang, kemudian pada siklus II menjadi peningkatan menjadi 95% dalam kategori sangat baik. Hal ini dapat dikatakan bahwa penggunaan media boneka jari untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dikatakan sangat baik dan berhasil..

Kata Kunci : *media boneka jari, kreativitas* .

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran illahi rabbi, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis. Sholawat dan salam semoga tercurah kepada jujungan Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabatnya.

Skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya berkat adanya bantuan dari berbagai pihak, yang membuat semangat saya hidup untuk terus maju ke depan menuju masa depan yang lebih baik. Oleh karenanya, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Nasaruddin Umar, MA, selaku Rektor Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al Quran Jakarta.
2. Bapak Dr. H. Baeti Rohman, MA, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al Quran Jakarta.
3. Bapak H. Ali Imran, MA, selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut PTIQ Jakarta
4. Bapak Dr. H. Abdur Rokhim Hasan, MA., selaku dan selaku Pembimbing I Skripsi yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan dan petunjuk dengan ikhlas serta penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Ibu Yunia Kusminarsih, M.Pd. selaku Pembimbing II Skripsi yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan dan petunjuk dengan ikhlas serta penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Bapak H. Dedi Santosa selaku Kepala BAZIS Jakarta Barat, beserta staf BAZIS Jakarta Barat yang telah memberikan kesempatan kepada penulis, sehingga penulis dapat kuliah di Istitut PTIQ Jakarta.
7. Kepala BAZNAS DKI Jakarta yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti perkuliahan di Institut PTIQ Jakarta.

8. Bapak H. Shalehuddin A. Syukur, M.Ag. yang telah memberikan tempat dan waktu perkuliahan bagi penulis dalam menyelesaikan studi jenjang S1 di Istitut PTIQ Jakarta.
9. Bapak H. Qomaruddin, SE., selaku Kepala TK Al-Mustariyyah yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Guru-guru TK Al-Mustariyyah yang telah membantu penulis dalam mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penyusunan Skripsi ini.
11. Suami dan anakku tercinta yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil sehingga dapat terselesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman civitas akademika Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al Quran Jakarta yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat terutama bagi penulis dan para pembaca umumnya.

Jakarta, Oktober 2019

Peneliti

Ida Rohmani

## DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL .....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Perumusan Masalah .....	7
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	8
F. Kajian Pustaka.....	9
G. Metode Penelitian.....	11
H. Sistematika Penelitian .....	11
I. Sistematika Penulisan .....	11
<b>BAB II    KAJIAN TEORI</b>	
A. Anak Usia Dini .....	13
1. Pengertian Anak Usia Dini .....	13
2. Karakteristik Anak Usia Dini.....	15
3. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini .....	18
B. Kreativitas Anak Usia Dini .....	20
1. Pengertian Kreativitas .....	20
2. Ciri-ciri Kreativitas .....	23

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kreatifitas.....	27
4. Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini.....	30
C. Media Pembelajaran .....	33
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	33
2. Manfaat Media Pembelajaran .....	34
3. Pengertian Boneka jari .....	35
4. Manfaat Boneka Jari .....	38
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	40
C. Kelas dan Subyek Penelitian.....	41
D. Rancangan atau Tahap-Tahap Penelitian.....	41
E. Sumber Data.....	45
F. Prosedur Pengumpulan Data .....	45
G. Analisis Data .....	46
H. Pengecekan Keabsahan Data.....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	49
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	50
1. Kondisi Awal .....	50
2. Siklus I .....	54
3. Siklus II .....	59
C. Pembahasan.....	64
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	69
B. Saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1	Prosentase Analisa Data.....	48
Tabel 4.1	Lembar Observasi Kondisi Awal Anak .....	51
Tabel 4.2	Rekapitulasi Pembelajaran Kondisi Awal.....	53
Tabel 4.3	Lembar Observasi Siklus I.....	56
Tabel 4.4	Rekapitulasi Pembelajaran Siklus I.....	58
Tabel 4.5	Lembar Observasi Siklus II.....	62
Tabel 4.6	Rekapitulasi Pembelajaran Siklus II .....	63
Tabel 4.7	Data Frekuensi dan prosentase pembelajaran Tiap Siklus.....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis dan Mc Taggart .....	43
Gambar 4.1 Struktur Organisasi TK Al Mustariyyah .....	50
Gambar 4.2 Grafik Frekuensi Kondisi Awal .....	53
Gambar 4.3 Grafik Frekuensi Siklus I .....	58
Gambar 4.4 Grafik Frekuensi Siklus II .....	63
Gambar 4.5 Grafik Frekuensi Tiap Siklus .....	66
Gambar 4.6 Grafik Prosentase Tiap Siklus .....	67

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Peranan pendidikan di setiap negara sangatlah di butuhkan untuk kemajuan bangsa dan negara, karena pada dasarnya pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia agar dapat bersosialisasi dengan sesama dan bersaing secara global. Negara maju maupun Negara berkembang seperti Indonesia sangatlah bergantung pada peranan pendidikan dan ideologi untuk memajukan bangsa dan menyejahterakan rakyat. Untuk memajukan bangsa dan menyejahterakan rakyatnya, di setiap negara mempunyai ideologi yang berbeda. Ideologi tersebut yang kemudian dijabarkan dan di tuangkan dalam berbagai kebijakan-kebijakan yang akan ditempuh untuk mencapai tujuan yang telah disepakati bersama. Kebijakan tersebut kemudian dijabarkan kembali dalam bentuk visi misi untuk mempermudah langkah mencapai tujuan utama. Pada umumnya tujuan pendidikan di suatu negara adalah sama, yaitu memajukan kesejahteraan dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Berbagai landasan Hukum dan Hak Asasi Manusia (HAM) sangat mengatur warganya agar mendapat pendidikan dan penghidupan yang layak demi memajukan bangsa dan mencapai tujuan bersama. Pendidikan mempunyai kontribusi yang sangat besar dalam memajukan kehidupan suatu bangsa. Hal ini tercantum dalam Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang tujuan pendidikan nasional, yaitu :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Asa Mandiri, 2006), h. 53

Tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU SISDIKNAS tersebut dapat menjadi pijakan keberhasilan proses pendidikan nasional dan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Salah satu kebijakan pendidikan yang diterapkan di Indonesia adalah kebijakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Pendidikan berkualitas yang ditanamkan semenjak dini merupakan salah satu kunci untuk membentuk manusia yang berkualitas baik mental maupun intelektual. Karena karakter dan kecerdasan seseorang sangat dipengaruhi oleh pendidikan yang didapat sejak ia masih kecil dan pengalaman masa kecilnya akan sangat berpengaruh untuk bekal kehidupan hingga ia dewasa nanti. Pendidikan merupakan usaha yang sengaja dan terencana untuk membantu perkembangan dan potensial anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang pribadi dan sebagai seorang masyarakat.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu yang diatur dan dirancang demi terselenggaranya jalur pendidikan anak usia dini sesuai usia dan kemampuan yang dimiliki para anak. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini dilandasi dengan kesadaran bahwa masa kanak-kanak (usia 0-6 tahun) adalah masa-masa keemasan (*golden age*). Pada usia ini anak sangat membutuhkan nutrisi baik secara psikologis, biologis, sosiologis, dan psikomotorik. Pendidikan masa kanak-kanak sejak lahir hingga usia 6 tahun di atur berdasarkan Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi : “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar.” (UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS).”

Salah satu aspek yang dapat mengasah kecerdasan anak yaitu dengan adanya kreativitas. Kreativitas pada perkembangan anak sangat di perlukan, mengingat masa-masa *golden age* merupakan masa yang terjadi hanya sekali

seumur hidup. Pada usia *golden age* dapat diperinci menjadi 2 masa, yaitu masa vital dan masa estetik. Pada masa vital, anak menggunakan fungsi-fungsi biologisnya untuk menemukan berbagai hal dalam dunianya. Sementara pada masa estetik, dianggap sebagai masa perkembangan rasa keindahan. Pada masa ini, anak menggunakan panca inderanya untuk berkreasi di bidang seni. Kegiatan membentuk dan menghasilkan suatu karya melalui berbagai variasi bahan merupakan salah satu kegiatan anak dalam berkreasi di bidang seni. Karena melalui kegiatan tersebut, anak dapat mengembangkan imajinasi dan rasa percaya diri, sehingga kreativitas anak di masa *golden age* dapat berkembang dengan baik. Namun terkadang kreativitas anak dapat terhambat karena kurangnya latihan dan kurangnya imajinasi anak dalam membentuk, sehingga antusiasme anak dalam berkreasi dapat berkurang.

Seorang guru dituntut untuk membuat media pembelajaran agar minat belajar anak lebih meningkat. Dengan adanya media pembelajaran, hal tersebut dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak, dengan media yang bermacam-macam itu dapat lebih memudahkan anak dalam mengingat pembelajaran dihari itu. Media pembelajaran adalah alat atau metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat sesuatu yang baru dan bernilai sosial. kreativitas merupakan kebutuhan pada masa kini dan masa yang akan datang. Kreativitas diperlukan agar dapat menjemput abad persaingan pengembangan kreativitas seseorang yang menghasilkan karya inovatif atau sesuatu yang baru dan dibutuhkan pada zaman sekarang.

Pengembangan kreativitas menurut Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 78 yang diimplementasikan dalam pendidikan taman kanak-kanak. Surat An-Nahl ayat 78 telah dapat dijadikan patokan dalam pengembangan kreativitas bagi anak-anak yang masih duduk di bangku taman kanak-kanak. Hal ini

dikarenakan dalam surat tersebut menekankan kemampuan manusia yakni akal (kognisi), indra (afeksi), dan nurani (hati). Tiga komponen itulah yang akan mempengaruhi perilaku seorang anak (psikomotorik), sehingga dalam awal pendidikannya yaitu pada masa pra sekolah (masa taman kanak-kanak) ke-tiga potensi tersebut harus dikembangkan secara seimbang. Apabila salah satu dari ketiga potensi itu tidak seimbang maka seseorang akan tumbuh secara tidak normal.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ  
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya ; “... dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apa pun dan Dia Allah memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati agar kamu bersyukur” (Q.s. An-Nahl [16]: 78).

Semua kemampuan yang Allah SWT berikan (sesuai dengan Q.S An-Nahl : 78) tersebut dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kreativitas manusia khususnya kreativitas seorang anak. Pada masa kanak-kanak merupakan masa pembentukan sikap initiative versus guilt (inisiatif dihadapkan pada rasa bersalah). Anak-anak yang mendapat lingkungan pengasuhan dan pendidikan yang baik, akan mampu mengembangkan sikap kreatif; antusias untuk bereksplorasi, bereksperimen, berimajinasi, serta berani mencoba dan mengambil resiko. Namun, semua itu bergantung pada lingkungan belajar anak; apakah memang kondusif untuk mencapai perkembangan tersebut atau tidak. Bila pada usia tersebut otak anak tidak mendapatkan rangsangan yang maksimal maka otak anak tidak akan berkembang secara optimal sehingga pada masa tersebut sangatlah penting untuk merangsang pertumbuhan otak anak dengan memberikan perhatian terhadap kesehatan anak, penyediaan gizi yang cukup, dan pelayanan pendidikan

Berdasarkan pernyataan para ahli diatas, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menciptakan suatu karya yang didapatkan dari berbagai

macam ide, gagasan, dan imajinasi orang itu sendiri. Adanya kreativitas, orang-orang bisa melakukan kegiatan yang dapat menghibur diri sendiri dan juga menghasilkan karya yang diinginkan.

Kreativitas Anak usia dini dapat ditingkatkan dengan menggunakan berbagai cara seperti mendongeng, menggambar dan bermain dengan menggunakan alat selain itu suasana yang harus diciptakan juga harus menyenangkan bagi anak. Meningkatkan kreativitas anak usia dini dapat menggunakan permainan, karena permainan merupakan salah satu media yang dapat memotivasi anak untuk mengurangi rasa bosan dan jenuh pada saat kegiatan belajar mengajar

Media yang digunakan dalam penelitian yang peneliti lakukan adalah dengan menggunakan media boneka jari. Media ini merupakan suatu permainan edukatif yang baru dan belum terlalu banyak orang yang mengetahui media ini. Media ini akan membantu untuk meningkatkan kreativitas anak. Tekstur dari media ini sangat menarik bagi anak, karena mempunyai bentuk yang unik, bagus, mempunyai beberapa macam warna, mempunyai beberapa aksesoris untuk dihias, juga ringan pada saat dipegang sehingga mempunyai daya tarik untuk dimainkan oleh anak. Penggunaan media yang baru ini membantu agar anak dapat berimajinasi dan menemukan ide yang akan dibuat.

Dari hasil observasi yang dilakukan di lapangan yaitu di TK Al Mustariyyah, masih ada anak-anak yang kreativitasnya belum terlalu diperlihatkan oleh anak-anak dengan baik. Didapatkan pada saat pembelajaran yang dilakukan, masih ada anak-anak yang diberikan media. Hal ini membuktikan kreativitas anak belum berkembang dengan baik. Dari permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian untuk membantu anak-anak dalam meningkatkan kreativitas anak-anak melalui penggunaan media boneka jari di TK Al Mustariyyah.

Media boneka jari merupakan jenis boneka yang seukuran jari tangan manusia dan dimainkan menggunakan jari. Boneka jari biasanya dibuat

dengan menggunakan alat-alat sederhana ataupun hanya menggunakan jari tangan yang diberi gambar. Boneka jari merupakan media edukatif yang memberikan manfaat luar biasa bagi siswa dan para guru. Bagi siswa, selain melatih keterampilan jari jemari tangan, boneka jari juga membantu mengembangkan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, mengajak anak belajar bersosialisasi dan bergotong-royong.

Media pembelajaran adalah alat atau metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.

Boneka jari adalah media pembelajaran di PAUD yang dimainkan menggunakan jari tangan. Menurut zaman Boneka jari adalah salah satu alat permainan edukatif (APE) yang diciptakan pertama kali oleh Peabody untuk membantu perkembangan sosial emosional pada anak. Media tersebut dimainkan dengan menggunakan keterampilan jari-jari para pemainnya dan sekaligus melihat kemampuan berinteraksi dengan orang lain (sosial emosional anak). Tujuan permainan boneka jari yaitu untuk mengembangkan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, mengajak anak belajar bersosialisasi, dan bergotong royong disamping melatih keterampilan jari jemari tangan.

Kreativitas salah satu potensi yang dimiliki anak dan perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif dan ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan karena itu perlu dipupuk sejak dini. Dalam pengembangan kreativitas sejak usia dini, peran pendidik yaitu orang tua dan guru sangatlah penting. Di sekolah guru bertugas merangsang dan membina perkembangan kognitif, afektif, pskimotorik, perkembangan kepribadian, emosional, sosial dan kepribadian siswa. Mengembangkan kreativitas bisa dilakukan dengan berbagai metode dan kegiatan, salah satu dengan penggunaan media boneka jari.

Dari uraian tersebut tersebut peneliti berupaya untuk menuntaskan pembelajaran dalam kreativitas dengan melakukan Penelitian yang berjudul “Penerapan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Anak Usia Dini (Penelitian Tindakan Kelas di TK Al-Mustariyyah)”

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah tersebut di atas, maka masalah-masalah yang terkait dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Guru belum pernah menggunakan media yang tepat dalam proses pembelajaran
2. Kreativitas anak belum sepenuhnya meningkat
3. Respon anak selama proses pembelajaran dinilai masih kurang, karena sebagian anak tidak terlalu antusias dengan media yang digunakan pada proses pembelajaran.
4. Anak belum dapat mengapresiasi kreativitasnya dengan baik karena keterbatasan media

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penelitian dilaksanakan di TK Al Mustariyyah belum dikembangkan media pembelajaran dengan menggunakan boneka jari guna meningkatkan kreativitas anak dalam proses pembelajaran. Penelitian ini hanya dibatasi pada peningkatan kreativitas anak melalui media boneka jari di TK Al Mustariyyah.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan pokok yang hendak dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peningkatan kreativitas anak melalui media boneka jari di TK Al Mustariyyah?
2. Bagaimana tingkat kreativitas anak setelah guru menggunakan penerapan media boneka jari di TK Al Mustariyyah?

## **E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas anak melalui media boneka jari di TK Al Mustariyyah.
- b. Untuk mengetahui tingkat kreativitas anak setelah guru menggunakan penerapan media boneka jari di TK Al Mustariyyah

### **2. Kegunaan Penelitian**

#### **a. Kegunaan Teoritis**

- 1) Menambah kajian studi pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan boneka jari di pendidikan formal maupun nonformal pada jalur Pendidikan Anak Usia Dini, Taman Kanak-kanak, atau Kelompok Bermain.
- 2) Memacu penelitian yang relevan dengan penelitian ini disertai dengan pengembangannya.

#### **b. Kegunaan Praktis**

##### **1) Bagi anak:**

- a) Untuk membantu kreativitas siswa dalam pembelajaran dengan adanya media boneka jari
- b) Untuk membantu keberanian anak dalam meningkatkan keberaniannya dalam mengeluarkan ide-ide ataupun gagasan

##### **2) Bagi guru:**

- a) Membantu guru menemukan strategi mengajar yang tepat, dan dengan suasana kelas yang tidak pasif karna adanya media boneka jari
- b) Melalui media boneka jari guru dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang masih belum tepat.

- 3) Bagi sekolah:
  - a) Melalui boneka jari, memberikan gambaran kepada pihak sekolah untuk menyiapkan fasilitas-fasilitas yang cukup untuk membantu kelangsungan proses pembelajaran.
  - b) Melalui media boneka jari, pihak sekolah bisa menyiapkan media-media yang lebih menarik dan bermakna untuk anak.
  - c) Meningkatkan prestasi sekolah melalui prestasi belajar anak dan prestasi kinerja guru yang kreatif.

## **F. Kajian Pustaka**

1. Penelitian yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Anak melalui Media Plastisin Tepung di TK Negeri Pembina Purwokerto”, yang dilakukan oleh Manda Rahma Noviyati

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: Peningkatan kreativitas ini di ukur dengan menggunakan skor yang ditinjau dari segi orisinalitas, warna dan bentuk. Pada kegiatan pretest skor keseluruhan aspek kreativitas sebesar 276,31 atau dalam prosentase sebesar 61,18% dan pada akhir siklus III skor keseluruhan aspek kreativitas anak sebesar 326,55 atau sebesar 72,57%. Melalui pengukuran tersebut, kreativitas anak mengalami peningkatan sejumlah 50,24 atau sebesar 11,39%.

Pada pengamatan respon anak selama proses pembelajaran, aspek antusiasme, konsentrasi, mengikuti arahan, menyimak, motorik halus, ketepatan waktu dan penggunaan alat menjadi pedoman untuk menilai pergerakan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Secara umum respon anak selama mengikuti kegiatan belajar mengajar menggunakan media plastisin tepung dapat meningkat dengan baik, hal ini dapat dilihat dari peningkatan skor yang di dapat pada kegiatan pretest sejumlah 22,67 atau sebesar 64,76% dan pada akhir siklus III skor yang didapat sejumlah 27,01 atau sebesar 77,14%. Dari pengukuran tersebut, proses pembelajaran mengalami peningkatan dengan baik sejumlah 4,34 atau sebesar 12,38%.

Hasil karya anak selama pelaksanaan tindakan sebanyak tiga siklus mengalami peningkatan yang cukup berarti, peningkatan tersebut terlihat dari segi orisinalitas, serta karya anak yang memiliki keragaman warna dan bentuk.

2. Penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Magic Puffer Ball”, yang dilakukan oleh Lanny Wijayaningsih

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak melalui penggunaan media “*magic puffer ball*”, yaitu kreativitas pada pra siklus sebesar 22% dari 20 anak, peningkatan kreativitas pada siklus I pertemuan pertama sebesar 38% dari 20 anak, siklus I pertemuan ke dua sebesar 44% dan peningkatan kreativitas disiklus II pertemuan pertama sebesar 61% dari 20 anak, siklus II pertemuan kedua sebesar 75%. Adapun indikator yang digunakan yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media “*magic puffer ball*” dapat meningkatkan kreativitas anak.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Novianti Eka Purnama Sari (2009) dengan judul “Peningkatan Ketrampilan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Membentuk Menggunakan Adonan Tepung, Plastisin, dan Tanah Liat Pada Kelompok A di TK ABA Sukoharjo”,

hasil penelitian berdasar pada siklus I,II,III,dan IV. Pada siklus I bentuk yang dibuat anak cenderung sama dan belum jelas maksudnya, tetapi pada pelaksanaan siklus IV hasil karya siswa lebih bebas, sesuai dengan tema, menunjukkan imajinasi anak, dan faktor pendukung dari guru dan anak nampak antusias dan senang saat pelaksanaan membentuk menggunakan bahan yang baru (adonan tepung, tanah liat dan plastisin).

## G. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom action research*). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas.<sup>2</sup>

Penelitian ini bersifat kolaboratif karena peneliti bekerja sama dengan guru kelas dalam melakukan proses pembelajaran. Pihak yang melakukan tindakan adalah guru kelas, sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti.<sup>3</sup>

Penelitian ini merupakan penelitian mix methods, yaitu suatu langkah penelitian dengan menggabungkan dua bentuk pendekatan dalam penelitian, yaitu kualitatif. Kurt Lewin menyatakan bahwa PTK terdiri atas beberapa siklus, setiap siklus terdiri atas empat langkah, yaitu: (1) perencanaan, (2) aksi atau tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.<sup>4</sup>

## H. Sistematika Penulisan

Penulisan dalam skripsi ini berpedoman pada buku “Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, Skripsi/Tesis Institut PTIQ Jakarta”<sup>5</sup>.

## I. Sistematika Penyusunan

Untuk memudahkan dalam penulisan skripsi ini maka penulis membagi skripsi ini ke dalam lima bab dengan penjelasan sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Merupakan pendahuluan yang berisi Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah,

---

<sup>2</sup> Kasbolah, E.S, Kasihani, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Malang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2010), h.59.

<sup>3</sup> Suharsimi Arikunto dan Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Bumi Aksara, 2006), h. 18.

<sup>4</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), h. 134.

<sup>5</sup> *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Skripsi)*, (Jakarta : Fakultas Tarbiyah Institut PTIW Jakarta, 2019).

Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan dan Sistematika Penyusunan.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

Dalam tinjauan teoritis di bahas teori – teori yang yang berkaitan dengan judul penelitian.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini berisi mengenai pendekatan dan jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, kelas dan subyek penelitian, rancangan atau tahap-tahap penelitian, sumber data, prosedur pengumpulan data, analisis data, dan pengecekan keabsahan data.

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini dibahas mengenai hasil penelitian dan penjelasan mengenai proses dan hasil penelitian pada setiap siklusnya, dan diakhiri dengan pembahasan.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab V merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan merupakan rangkuman dari hasil penelitian dan saran.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Anak Usia Dini

##### 1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun<sup>1</sup>.

Masa usia dini merupakan suatu masa pada anak mengalami perjalanan baru yang berbeda dari pengalaman sebelumnya yang selalu di lingkungan rumah bersama orang tuanya. Anak mulai belajar bergaul dengan teman sebayanya, mengekspresikan pengalaman, kegembiraan dan juga menunjukkan kekurangan senang secara spontan. Bahasa anak mulai berkembang dengan sangat cepat, kesalahan tata bahasa sudah mampu dikoreksi, sudah memiliki kemampuan fisik dan ketrampilan motorik dengan baik seperti berjalan cepat, berlari, melompat mendaki dan memutar badan. Anak mulai menunjukkan ketrampilan dalam bermain.

Trianto berpendapat bahwa anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) di mana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat, begitu pun dengan perkembangan fisiknya. Dengan kata lain, bahwa anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta : PT Indeks, 2011), h, 6

<sup>2</sup> Trianto, *Desai Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak usia Kelas Awal SD/MI*. (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 14

Anak usia dini merupakan periode perkembangan yang cepat yang terjadi dalam banyak aspek perkembangan dan memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Ia memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia dewasa sutuhnya<sup>3</sup>.

Menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*).<sup>4</sup>

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa, anak usia dini merupakan kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Anak usia dini terbagi menjadi 4 (empat) tahapan yaitu masa bayi dari usia lahir sampai 12 (dua belas) bulan, masa kanak-kanak/batita dari usia 1 sampai 3 tahun, masa prasekolah dari usia 3 sampai 5 tahun dan masa sekolah dasar dari usia 6 sampai 8 tahun.

Setiap tahapan usia yang dilalui anak akan menunjukkan karakteristik yang berbeda. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak haruslah memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan. Apabila perlakuan yang diberikan tersebut tidak didasarkan pada karakteristik perkembangan anak, maka hanya akan menempatkan anak pada kondisi yang menderita. Pendidikan bagi anak Usia Dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi,

---

<sup>3</sup> Uyu Wahyudin Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, (Bandung : PT. Refika Aditama, 2011), h. 7

<sup>4</sup> Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010), h. 1.13

membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.

## 2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Menurut Siti Aisyah, dkk karakteristik anak usia dini antara lain; a) memiliki rasa ingin tahu yang besar, b) merupakan pribadi yang unik, c) suka berfantasi dan berimajinasi, d) masa paling potensial untuk belajar, e) menunjukkan sikap egosentris, f) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, g) sebagai bagian dari makhluk sosial<sup>5</sup>, penjelasannya adalah sebagai berikut.

Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak.

Anak usia dini suka berfantasi dan berimajinasi. Hal ini penting bagi pengembangan kreativitas dan bahasanya. Anak usia dini suka membayangkan dan mengembangkan suatu hal melebihi kondisi yang nyata. Salah satu khayalan anak misalnya kardus, dapat dijadikan anak sebagai mobil-mobilan. Menurut Berg, rentang perhatian anak usia 5 tahun untuk dapat duduk tenang memperhatikan sesuatu adalah sekitar 10 menit, kecuali hal-hal yang biasa membuatnya senang. Anak sering merasa bosan dengan satu kegiatan saja. Bahkan anak mudah sekali mengalihkan

---

<sup>5</sup> Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010), h. 1.4-1.9

perhatiannya pada kegiatan lain yang dianggapnya lebih menarik. Anak yang egosentris biasanya lebih banyak berpikir dan berbicara tentang diri sendiri dan tindakannya yang bertujuan untuk menguntungkan dirinya, misalnya anak masih suka berebut mainan dan menangis ketika keinginannya tidak dipenuhi. Anak sering bermain dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya. Melalui bermain ini anak belajar bersosialisasi.

Apabila anak belum dapat beradaptasi dengan teman lingkungannya, maka anak akan dijauhi oleh teman-temannya. Dengan begitu anak akan belajar menyesuaikan diri dan anak akan mengerti bahwa dia membutuhkan orang lain di sekitarnya.

Pendidik perlu memahami karakteristik anak untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Pendidik dapat memberikan materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak. Pendapat lain tentang karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut<sup>6</sup>.

a. Usia 0–1 tahun

Perkembangan fisik pada masa bayi mengalami pertumbuhan yang paling cepat dibanding dengan usia selanjutnya karena kemampuan dan keterampilan dasar dipelajari pada usia ini. Kemampuan dan keterampilan dasar tersebut merupakan modal bagi anak untuk proses perkembangan selanjutnya. Karakteristik anak usia bayi adalah sebagai berikut: 1) keterampilan motorik antara lain anak mulai berguling, merangkak, duduk, berdiri dan berjalan, 2) keterampilan menggunakan panca indera yaitu anak melihat atau mengamati, meraba, mendengar, mencium, dan mengecap dengan memasukkan setiap benda ke mulut, 3) komunikasi sosial anak yaitu komunikasi dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon verbal dan non verbal bayi.

---

<sup>6</sup> Hibana S. Rahman, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Galah, 2015), h. 43-44

b. Anak Usia 2–3 tahun

Usia ini anak masih mengalami pertumbuhan yang pesat pada perkembangan fisiknya. Karakteristik yang dilalui anak usia 2-3 tahun antara lain: 1) anak sangat aktif untuk mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya. Eksplorasi yang dilakukan anak terhadap benda yang ditemui merupakan proses belajar yang sangat efektif, 2) anak mulai belajar mengembangkan kemampuan berbahasa yaitu dengan berceloteh. Anak belajar berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikiran, 3) anak belajar mengembangkan emosi yang didasarkan pada faktor lingkungan karena emosi lebih banyak ditemui pada lingkungan.

c. Anak usia 4–6 tahun

Anak pada usia ini kebanyakan sudah memasuki Taman Kanak-kanak. Karakteristik anak 4-6 tahun adalah: 1) perkembangan fisik, anak sangat aktif dalam berbagai kegiatan sehingga dapat membantu mengembangkan otot-otot anak, 2) perkembangan bahasa semakin baik anak mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya, 3) perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat ditunjukkan dengan rasa keingintahuan anak terhadap lingkungan sekitarnya. Anak sering bertanya tentang apa yang dilihatnya, 4) bentuk permainan anak masih bersifat individu walaupun dilakukan anak secara bersama-sama.

Anak memiliki daya imajinasi yang berkembang melebihi apa yang dilihatnya. Anak juga memiliki daya perhatian yang pendek kecuali terhadap hal-hal yang bersifat menyenangkan bagi anak. Berbagai perbedaan yang dimiliki anak penanganan yang berbeda mendorong pada setiap anak. Pada masa belajar yang potensial ini, anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang dengan cepat.

Anak usia dini merupakan masa peka dalam berbagai aspek perkembangan yaitu masa awal pengembangan kemampuan fisik

motorik, bahasa, sosial emosional, serta kognitif. Menurut Piaget anak memiliki 4 tingkat perkembangan kognitif yaitu tahapan sensori motorik (0-2 tahun), pra operasional konkrit (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas)<sup>7</sup>.

Dalam tahap sensori motorik (0-2 tahun), anak mengembangkan kemampuannya untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan dengan gerakan dan tindakan fisik. Anak lebih banyak menggunakan gerak reflek dan inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Pada perkembangan pra operasional, proses berpikir anak mulai lebih jelas dan menyimpulkan sebuah benda atau kejadian walaupun itu semua berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya. Pada tahap operasional konkrit, anak sudah dapat memecahkan persoalan-persoalan sederhana yang bersifat konkrit dan dapat memahami suatu pernyataan, mengklasifikasikan serta mengurutkan. Pada tahap operasional formal, pikiran anak tidak lagi terbatas pada benda-benda dan kejadian di depan matanya. Pikiran anak terbebas dari kejadian langsung.

Dilihat dari perkembangan kognitif, anak usia dini berada pada tahap pra operasional. Anak mulai proses berpikir yang lebih jelas dan menyimpulkan sebuah benda atau kejadian walaupun itu semua berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya. Anak mampu mempertimbangkan tentang besar, jumlah, bentuk dan benda-benda melalui pengalaman konkrit. Kemampuan berfikir ini berada saat anak sedang bermain.

### **3. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini**

Menurut Bredekamp dan Coople dalam Siti Aisyah dkk, beberapa prinsip perkembangan anak usia dini yaitu sebagai berikut: Aspek-aspek perkembangan anak seperti aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif

---

<sup>7</sup> Suyanto, *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2005), hal. 56

satu sama lain saling terkait secara erat<sup>8</sup>. Perkembangan anak tersebut terjadi dalam suatu urutan yang berlangsung dengan rentang bervariasi antar anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi. Perkembangan berlangsung ke arah kompleksitas, organisasi, dan internalisasi yang lebih meningkat. Pengalaman pertama anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak. Perkembangan dan belajar dapat terjadi karena dipengaruhi oleh konteks sosial dan kultural yang merupakan hasil dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun sosial tempat anak tinggal. Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan ketika mereka mengalami tantangan. Sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak serta merefleksikan perkembangan anak yaitu dengan bermain. Melalui bermain anak memiliki kesempatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya sehingga anak disebut dengan pembelajar aktif. Anak akan berkembang dan belajar dengan baik apabila berada dalam suatu konteks komunitas yang aman (fisik dan psikologi), menghargai, memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisiknya, dan aman secara psikologis. Anak menunjukkan cara belajar yang berbeda untuk mengetahui dan belajar tentang suatu hal yang kemudian mempresentasikan apa yang mereka tahu dengan cara mereka sendiri.

Dari berbagai uraian, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip anak usia dini adalah anak merupakan pembelajar aktif. Perkembangan dan belajar anak merupakan interaksi anak dengan lingkungan antara lain melalui bermain. Bermain itu sendiri merupakan sarana bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Melalui bermain anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan yang baru diperoleh sehingga perkembangan anak akan mengalami percepatan.

---

<sup>8</sup> Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010), h. 1.17-1.23

## **B. Kreativitas Anak Usia Dini**

### **1. Pengertian Kreativitas**

Secara etimologi, istilah kreatif berasal dari bahasa Latin dan merupakan istilah yang diperuntukkan baik untuk Tuhan, Dewa dan manusia<sup>9</sup>.

Kreativitas merupakan salah satu ciri dari perilaku inteligen karena kreativitas juga merupakan manifestasi dari suatu proses kognitif. Meskipun demikian, hubungan antara kreativitas dan inteligensi tidak selalu menunjukkan bukti-bukti yang memuaskan. Walau ada anggapan bahwa kreativitas mempunyai hubungan yang bersifat kurva linear dengan inteligensi, tetapi bukti-bukti yang diperoleh dari berbagai penelitian tidak mendukung hal itu. Skor IQ yang rendah memang diikuti oleh tingkat kreativitas yang rendah pula. Namun semakin tinggi skor IQ, tidak selalu diikuti tingkat kreativitas yang tinggi pula. Sampai pada skor IQ tertentu, masih terdapat korelasi yang cukup berarti.

Tetapi lebih tinggi lagi, ternyata tidak ditemukan adanya hubungan antara IQ dengan tingkat kreativitas. Berkenaan dengan hasil penelitian dari Renzulli, dkk tentang keberbakatan dan anak berbakat dapat disimpulkan bahwa yang menentukan keberbakatan seseorang pada hakikatnya dapat dikelompokkan dalam 3 ciri- ciri, yaitu : kemampuan di atas rata-rata, kreativitas, pengikatan diri (tanggung jawab terhadap tugas). Seseorang yang berbakat adalah seseorang yang memiliki ketiga ciri tersebut. Masing-masing ciri mempunyai peran yang sama-sama menentukan. Seseorang dapat dikatakan mempunyai bakat

Intelektual, apabila ia mempunyai inteligensi tinggi atau kemampuan di atas rata-rata dalam bidang intelektual yang antara lain mempunyai daya abstraksi, kemampuan penalaran, dan kemampuan memecahkan masalah.

---

<sup>9</sup> Primadi Tabrani, *Kreativitas dan Humanistic*, (Yogyakarta : Jalasutra, 2006), h. 18.

Akan tetapi, kecerdasan yang cukup tinggi belum menjamin keberbakatan seseorang. Kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya, adalah sama pentingnya.

Demikian juga, hal yang sama berlaku bagi pengikatan diri terhadap tugas yang mendorong seseorang untuk tekun dan ulet bekerja meskipun mengalami macam-macam rintangan dan hambatan, melakukan dan menyelesaikan tugas yang telah menjadi tanggung jawabnya, karena ia telah mengikatkan dirinya terhadap tugas tersebut atas kehendaknya sendiri.

James J.Gallagher yang dikutip oleh Yeni Rachmawaty mengatakan bahwa “kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru atau menggabungkan antara keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya.”<sup>10</sup>

Sementara itu Montolalu mengungkapkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada, dan merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir yang ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, integrasi antara setiap tahap perkembangan.<sup>11</sup>

Dalam referensi lain juga dijelaskan oleh SC. Utami Munandar bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada.<sup>12</sup> Dalam hal ini biasanya orang

---

<sup>10</sup> Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Kencana, 2010), h. 15

<sup>11</sup> Montolalu, *Bermain Permainan Anak*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2009), h. 7.11-7,12

<sup>12</sup> Utami Munandar, *Pengembangan kreativitas anak berbakat*, (Jakarta, Rinika Cipta, 2009), h. 10

mengartikan kreativitas sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru.

Sementara itu dalam referensi lain lebih lanjut Munandar menjelaskan bahwa kreativitas merupakan perubahan variabel yang menjemuk meliputi faktor sikap, motivasi dan temperamen di samping kemampuan kognitif.<sup>37</sup> Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa potensi pada diri anak (kreativitas) kemampuan yang dimilikinya di tandai dengan senang meniru, karena salah satu proses pembentukan tingkah laku mereka adalah di peroleh dengan cara meniru. oleh sebab itu guru di tuntutan untuk bisa memberikan contoh – contoh ide yang nyata akan hal-hal yang baik.

Clark Moustakis yang dikutip oleh Utami Munandar menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan dengan orang lain<sup>13</sup>.

Menurut Chaplin yang dikutip oleh Yeni Euis Rachmawati mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni atau dalam persenian atau dalam memecahkan masalah dengan metode-metode baru<sup>14</sup>.

Kreativitas menurut James J. Gallagher yang dikutip oleh Yeni Euis Rachmawati mengatakan bahwa Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya<sup>15</sup>.

---

<sup>13</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 18

<sup>14</sup> Yeni Euis Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 14

<sup>15</sup> Yeni Euis Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 14

Kreativitas mengandung beragam definisi di dalamnya. Lawrence dalam Suratno menyatakan kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti<sup>16</sup>.

Menurut Rothemberg, kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari<sup>17</sup>.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru, maupun karya nyata yang berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya dan merupakan hasil dari pikiran yang berdaya serta memecahkan masalah sesuai dengan tingkat berfikirnya.

## 2. Ciri-ciri Kreativitas

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreatifitas yang hanya mungkin di lakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreativitas dan lingkungan yang turut mempengaruhinya.

Manurut Paul Torance yang dikutip oleh Suratno menyebutkan bahwa ciri-ciri tindakan kreatif anak TK adalah<sup>18</sup> :

- a. Anak TK yang kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif.

Guru dalam membelajarkan anak sesuai dengan kebutuhan dan keinginan, maka anak akan belajar secara mengesankan. Pada umumnya anak menyenangi eksperimen, eksplorasi, manipulasi dan permainan.

---

<sup>16</sup> Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jakarta : Depdiknas, 2010), h. 24.

<sup>17</sup> Dianah Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 42

<sup>18</sup> Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jakarta : Depdiknas, 2010), h. 11-14.

- b. Anak TK yang kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap yang membutuhkan usaha kreatif.

Pada umumnya anak mempunyai perhatian dan tertarik terhadap sesuatu yang baru, hanya akan bertahan selama 15 menit, kemudian anak bosan dan meninggalkan. Hal tersebut jauh berbeda dengan anak kreatif. Anak kreatif dalam mengeksplorasi, eksperimen, memanipulasi dan memainkan bisa lebih lama waktu yang dibutuhkan.

- c. Anak kreatif mempunyai suatu kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan.

Sekelompok anak ketika sedang bermain sering ditemukan ada anak yang sekedar jadi pengikut, tetapi ada yang lebih aktif. Anak yang kreatif pada umumnya pandai dalam mengorganisasikan teman-temannya untuk mengikuti apa yang diinginkan. Anak yang kreatif adalah anak yang berdaya , dengan demikian anak kreatif sering merasa lebih daripada anak yang lain.

- d. Anak yang 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.

- e. Anak yang kreatif belajar banyak melalui fantasi dan memecahkan masalah dengan menggunakan pengalamannya.

Anak kreatif akan selalu haus akan pengalaman baru. Dengan demikian anak kreatif tidak bosan-bosannya belajar untuk memperoleh pengalaman baru.

- f. Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alamiah.

Ada beberapa pertimbangan dasar mengapa kreativitas perlu dipupuk sejak dini. Selain karena usia prasekolah merupakan usia yang subur untuk mengembangkan kreativitas anak. Juga anak taman kanak-

kanak memiliki banyak ciri kepribadian kreatif. Kreatif anak taman kanak-kanak nampak dari kecenderungan untuk mengenal dunianya, menjajaki lingkungannya, menemukan sesuatu yang baru (baru bagi dirinya), membentuk dengan cara-cara yang unik dan kreatif.

Guilford yang dikutip oleh Dianah Mutiah mengemukakan ciri-ciri kreativitas sebagai berikut<sup>19</sup> :

- a. Kelancaran berfikir (*Fluency of thinking*), suatu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- b. Keluwesan berfikir (*Flexibility*) yaitu kemampuan untuk mengemukakan pemecahan masalah.
- c. Keaslian (*Originality*), merupakan kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli
- d. Kerincian (*Elaboration*), yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara perinci,
- e. Perumusan kembali (*Redefinition*), yaitu kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan sudut pandang yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui oleh orang lain.

Ciri-ciri pribadi kreatif anak taman kanak-kanak dapat terlihat apabila anak dibimbing dengan benar oleh guru atau pembimbingnya. Anak yang kreatif tidak harus memiliki semua pribadi tersebut di atas, tetapi apabila dua atau tiga dari ciri tersebut di atas sudah dimiliki anak, maka anak tersebut sudah termasuk kreatif.

Menurut Robert J. Stenberg yang dikutip oleh Dianah Mutiah seorang anak dikatakan memiliki kreativitas di kelas manakala mereka senantiasa menunjukkan<sup>20</sup>:

- a. Merasa penasaran dan memiliki rasa ingin tahu, mempertanyakan dan menantang serta tidak terpaku dengan kaidah-kaidah yang ada.

---

<sup>19</sup> Dianah Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 41-42

<sup>20</sup> Dianah Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 44

- b. Memiliki kemampuan berpikir *lateral* dan mampu membuat hubungan-hubungan baru di luar hubungan yang lazim.
- c. Memimpikan tentang sesuatu, dapat membayangkan, melihat berbagai kemungkinan, bertanya ‘apa jika seandainya; dan melihat sesuatu dengan pandangan yang berbeda.
- d. Mengeksplorasi berbagai pemikiran dan pilihan, memainkan idenya, mencoba alternatif dengan melalui pendekatan yang segar, memelihara penilaian yang terbuka dan memodifikasi pemikirannya untuk memperoleh hasil yang kreatif.
- e. Merefleksikan secara kritis atas setiap gagasan, tindakan dan hasil meninjau ulang kemajuan yang telah dicapai, mengundang dan memanfaatkan umpan balik, mengkritik secara konstruktif dan dapat melakukan pegamatan secara cerdas.

Cirri-ciri kreativitas dapat di kelompokkan dalam kategori kognitif, dan nonkognitif. Ciri-ciri kognitif diantaranya arisininalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan cirri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian berkreaitiv. Kedua ciri -ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak tunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun<sup>38</sup>. Artinya kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang yang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variable emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali menghasilkan karya kreatif.

- a. Antusias,
- b. Banyak akal,
- c. Berpikiran terbuka,
- d. Bersikap spontan
- e. Cakap
- f. Dinamis,
- g. Giat dan rajin,

- h. Idealis,
- i. Ingin tahu,
- j. Kritis dan lain sebagainya.<sup>21</sup>

Dari karakteristik tersebut dapat kita pahami bahwa betapa beragamnya kepribadian orang yang kreatif. Dimana orang yang kreatif memiliki potensi kepribadian diri yang positif dan negative. Oleh karena itu di sinilah peran penting kehadiran guru sebagai pembimbing yang turut membantu anak dalam menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya melalui eksplorasi dengan pembelajaran sains, sehingga anak kreatif dan berkembang secara optimal, tidak hanya berkembang pada intelegensi tetapi juga perkembangan sosial emosinya.

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kreatifitas

Elizabeth Hurlock mengemukakan beberapa kondisi yang mempengaruhi kreativitas yaitu<sup>22</sup> :

- a. Waktu artinya untuk menjadi kreatif, kegiatan anak tidak diatur atau dibatasi karena anak akan sulit bermain-main dengan gagasan dan konsep serta mencoba dalam bentuk baru.
- b. Kesempatan menyendiri artinya anak akan menjadi kreatif bila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial.
- c. Dorongan artinya orang tua atau guru sebaiknya dapat memberi motivasi pada anak, bukan mengejek kelemahan anak.
- d. Sarana belajar dan bermain untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi yang merupakan unsure penting dan kreatif.
- e. Lingkungan yang merangsang artinya lingkungan rumah atau sekolah harus mampu memberikan bimbingan dan dorongan untuk memotivasi anak.

---

<sup>21</sup> Utami Munandar, *Pengembangan kreativitas anak berbakat*, (Jakarta, Rinika Cipta, 2009), h. 15

<sup>22</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2011), h.11

- f. Cara mendidik anak, artinya cara mendidik yang demokratis dan permisif akan dapat meningkatkan kreativitas anak, sebaliknya yang otoriter dapat memadamkan kreativitas anak.
- g. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan artinya semakin banyak pengetahuan akan semakin baik dasar anak untuk mengembangkan kreativitas anak.

Dari paparan tersebut di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa ada banyak kondisi yang dapat diciptakan untuk meningkatkan kreativitas anak yang diantaranya dengan menyediakan waktu, memberi kesempatan untuk menyendiri, dorongan atau motivasi dan juga sarana, dan cara mendidik anak. Cara mendidik anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemberian konseling kelompok dengan pendekatan behavioristik.

Selain faktor-faktor tersebut di atas, ada juga faktor pendukung dan penghambat kreativitas<sup>23</sup>:

a. Faktor pendukung

1) Rangsangan mental

Rangsangan mental diberikan secara terpadu dan menyeluruh. Pada aspek kognitif stimulasi melalui permainan balok, tebak angka dan jumlah gambar, serta bermain manipulatif lainnya. Perkembangan kepribadian anak distimulasi dan dilatih rasa percaya diri, keberanian, ketahanan diri.

2) Iklim dan kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan harus diciptakan untuk menumbuhkan jiwa-jiwa yang kreatif.

3) Peran orang tua

Sikap orang tua yang dapat menunjang tumbuhnya kreativitas bagi anak usia dini yaitu: menghargai pendapat anak dan mendorong

---

<sup>23</sup> Luluk Asmawati, *Dasar-dasar Pendidik Anak Usia Dini Secara Islami : Pengembangan Multipotensi dan Multikecerdasan*, (Jakarta: Penerbit STIT INSID Darul Qalam Jakarta, 2008), h. 105-109.

anak untuk mengungkapkan pendapat, ide dan gagasannya, memberikan waktu kepada anak untuk berpikir, merenung dan berkhayal, membolehkan anak mengambil keputusan sendiri, mendorong anak untuk menjajaki dan mempertanyakan hal-hal yang baru, menyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba oleh anak.

#### 4) Peran guru

Guru adalah satu orang yang bermakna dan berjasa dalam kehidupan anak usia dini. Guru yang kreatif adalah pendidik yang secara kreatif menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar mengajar dan membimbing peserta didik anak usia dini untuk menemukan dirinya melalui aktivitas-aktivitas yang diberikan kepada anak usia dini.

#### b. Faktor penghambat

Faktor penghambat kreativitas pada anak usia dini meliputi:

- 1) Menghukum anak bila melakukan kesalahan
- 2) Peserta didik anak usia dini tidak boleh bertanya penyebab orang tua atau pendidik marah
- 3) Peserta didik anak usia dini tidak boleh mempertanyakan keputusan yang diambil oleh orang tua dan pendidik
- 4) Membatasi pergaulan peserta didik anak usia dini dengan teman sebaya
- 5) Peserta didik anak usia dini tidak boleh ribut
- 6) Orang tua dan guru anak usia dini terlalu ketat mengawasi aktivitas peserta didik
- 7) Orang tua dan guru yang terlalu detil dalam memberikan arahan
- 8) Orang tua yang kritis dan menolak ide anak
- 9) Orang tua dan guru anak usia dini yang tidak sabar terhadap perilaku peserta didik

10) Orang tua dan peserta didik adu kekuatan

11) Orang tua yang menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.

Jadi dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung dan faktor penghambat pengembangan dan peningkatan kreativitas karena kurangnya rangsangan mental, kondisi lingkungan kurang kondusif, minimnya peran orang tua, dan peran guru.

#### 4. Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini

Semua anak mempunyai bakatnya masing-masing. Sebagian berhasil mengembangkannya, sedangkan yang lain tidak menyadari bakat yang mereka miliki. Ada yang pandai bernyanyi, memasak, melukis, menulis. Setiap potensi membutuhkan tempat untuk mengekspresikannya. Sedangkan masa kanak-kanak adalah masa yang tepat untuk memunculkan bakat-bakat itu. Jika didukung sejalan dengan kecenderungan alaminya, dia akan mengembangkan bakatnya itu dan menjadi orang yang berhasil.

Kreativitas menjadikan ilmu pengetahuan, imajinasi, logika, intuisi, kejadian aksidental dan evaluasi konstruktif menemukan hubungan baru antara ide dan objek.<sup>24</sup>

Kreativitas dapat membuat individu mewujudkan diri dalam menggapai sukses yang diangan-angankan dan mampu melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Selain itu, kreativitas juga dapat meningkatkan kualitas hidup dengan menyertakan ide-ide baru, penemuan baru dan teknologi.<sup>25</sup>

Saat ini, semakin banyak orang menyadari bahwa kreativitas memainkan peran teramat penting dalam meraih kebahagiaan pribadi dan keunggulan profesional. Orang kreatif adalah mereka yang unggul dalam

---

<sup>24</sup> Nissa Tarnoto dan Alfi Purnamasari, *Perbedaan Kreativitas Siswa SMP N. 2 Moyudan ditinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu*. Jurnal Humanitas, Vol. 2009

<sup>25</sup> S.C. MunandarUtami, *Kreativitas dan Keberbakatan*, (Jakarta: Gramedia. Pustaka Utama, 2009), h. 61

pekerjaan, mendirikan usaha baru, menemukan berbagai produk, memproduksi film dan musik, melukis serta menghasilkan berbagai karya keindahan. Manusia kreatif memiliki kehidupan sosial yang baik, berinteraksi dengan banyak orang, serta menjelajahi tempat-tempat menawan.<sup>26</sup>

Kreativitas disamping bermakna penting bagi individu, juga penting bagi kesejahteraan masyarakat. Orang-orang yang kreatif melalui karya-karyanya telah memberikan sumbangan besar bagi masyarakat. Bahkan, perlu kita sadari bahwa majunya peradaban manusia saat ini dengan segala kemudahan dalam kehidupan adalah sumbangan besar dari sedikit orang-orang kreatif.<sup>27</sup>

Menurut Safaria ada beberapa alasan mengapa kreativitas perlu dipupuk sejak dini.<sup>28</sup> Pertama, proses kreatif merupakan perwujudan dari aktualisasi diri. Kedua, kreativitas adalah kemampuan untuk menemukan cara-cara baru dalam memecahkan masalah. Ketiga, menyibukkan diri dalam proses kreatif bermanfaat bagi masyarakat dan juga bagi anak karena dari kegiatan kreatif anak akan mendapatkan kepuasan yang tinggi, sehingga hal ini akan meningkatkan makna dan kebahagiaan hidup anak. Keempat, kreativitas menjadikan peradaban manusia berkembang dengan pesat.

Usia dini atau disebut juga sebagai usia prasekolah adalah suatu masa ketika anak-anak belum memasuki pendidikan formal. Oleh sebab itu, pada rentang usia dini adalah saat yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak. Pengembangan kreativitas anak secara terarah pada rentang usia tersebut akan berdampak pada kehidupannya di masa depan. Tapi sebaliknya, jika orangtua tidak dapat memperhatikan pengembangan

---

<sup>26</sup> E. J. Ayan, *Ways to Free Your Creative Spirit and Find Your Great Ideas*. Terj. Ibnu Setiawaan. (Bandung: Kaifa, 2012), h. 101

<sup>27</sup> Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 86

<sup>28</sup> Safaria, *Interpersonal Intelligence: Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*, (Yogyakarta : Amara Books, 2015), h.19

kreativitas anak secara benar dan terarah, bisa jadi akan berakibat fatal terhadap kreativitas anak yang sebenarnya.<sup>29</sup>

Faktor lingkungan seperti keluarga dan sekolah dapat berfungsi sebagai pendorong dalam mengembangkan kreativitas anak sehingga peran orangtua dan pendidik sangat penting dalam memberikan dorongan dan tuntutan bagi anak. Kreativitas dapat didorong perkembangannya dengan menciptakan kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Menurut Hurlock<sup>30</sup> kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah waktu, kesempatan menyendiri, dorongan, sarana, lingkungan yang merangsang, hubungan orang tua dan anak yang tidak posesif, cara mendidik anak, serta kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Pada masa sekolah, anak-anak memiliki ciri-ciri kepribadian kreatif yang besar. Namun, begitu masuk sekolah, kreativitasnya menurun, sebab pikiran dan ungkapannya yang spontan, terbuka, dan bebas, kurang mendapat perhatian, begitu juga dengan rasa ingin tahu, rasa takjub, daya imajinasi dan kesenangannya bertanya di sekolah tidak mendapat tanggapan.<sup>31</sup>

Hal tersebut sangat disayangkan, karena justru pada usia sekolah inilah anak memiliki kesempatan yang sangat besar untuk mengembangkan dan mengungkapkan kreativitasnya. Penurunan kreativitas tersebut terjadi karena disekolah anak tidak terlatih untuk berpikir kreatif, yaitu cara berpikir mendorong mereka untuk mengemukakan macam-macam jawaban. Muatan kurikulum hanya menuntut siswa untuk berpikir konvergen dengan satu jawaban untuk satu pertanyaan.

---

<sup>29</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 69

<sup>30</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2011), h.116

<sup>31</sup> Widiarmi Wijayana, dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. (Jakarta : Universitas Terbuka, 2013). h. 21

## C. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah *media* berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah (وسائل) perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan<sup>32</sup>. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Basyaruddin “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”.<sup>33</sup> Sedangkan pengertian lain media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.<sup>34</sup>

Berdasarkan definisi-definisi tersebut dapat dikatakan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Sedangkan pembelajaran atau ungkapan yang lebih dikenal sebelumnya “pengajaran” adalah upaya untuk membelajarkan siswa.<sup>35</sup> Oemar Hamalik menuturkan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>36</sup> Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.<sup>37</sup> Dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat atau metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan

---

<sup>32</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015), h. 3.

<sup>33</sup> Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2012), h. 11.

<sup>34</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2016), h. 136.

<sup>35</sup> Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2012), h. 183.

<sup>36</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 57.

<sup>37</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2012), h. 117.

interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.

## 2. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:<sup>38</sup>

### a. Penyampaian Materi Pembelajaran Dapat Diseragamkan

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada

### b. Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Jelas dan Menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

### c. Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Interaktif

Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

### d. Efisiensi dalam Waktu dan Tenaga

Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

---

<sup>38</sup> Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran AUD*, (Malang: Gunung Samudra, 2016), h. 23.

e. Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.

f. Media Memungkinkan Proses Belajar Dapat Dilakukan di Mana Saja dan Kapan Saja.

Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.

g. Media Dapat Menumbuhkan Sikap Positif Siswa Terhadap Materi dan Proses Belajar

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

h. Mengubah Peran Guru ke Arah yang Lebih Positif dan Produktif

Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.<sup>39</sup>

### 3. Pengertian Boneka jari

Boneka jari adalah media pembelajaran di PAUD yang dimainkan menggunakan jari tangan. Menurut Zaman Boneka jari adalah salah satu alat permainan edukatif (APE) yang diciptakan pertama kali oleh Peabody

---

<sup>39</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 15.

untuk membantu perkembangan sosial emosional pada anak<sup>40</sup>. Media tersebut dimainkan dengan menggunakan keterampilan jari-jari para pemainnya dan sekaligus melihat kemampuan berinteraksi dengan orang lain (sosial emosional anak). Tujuan permainan boneka jari yaitu untuk mengembangkan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, mengajak anak belajar bersosialisasi, dan bergotong royong disamping melatih keterampilan jari jemari tangan.

Boneka sekarang ini menjadi barang yang marak dipasarkan melalui internet banyak distributor dan suplier boneka berlomba lomba untuk memasarkan serta menjual produknya dengan cara yang efektif dan efisien. Dalam penggunaan boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka.

Boneka merupakan model dari manusia, atau yang menyerupai manusia (contohnya Bert), atau hewan. Seringkali boneka dimaksudkan untuk dekorasi atau koleksi untuk anak yang sudah besar atau orang dewasa, namun kebanyakan boneka ditujukan sebagai mainan untuk anak-anak, terutama anak perempuan.

Sejak tahun 1940-an pemakaian boneka dipergunakan sebagai media pendidikan menjadi populer dan banyak digunakan di Sekolah Dasar dan Taman Kanak-kanak. Di Indonesia penggunaan boneka sebagai media pendidikan massa bukan merupakan sesuatu yang asing. Di Jawa Barat dikenal boneka tongkat yang disebut “Wayang Golek” dipakai untuk memainkan cerita-cerita Mahabarata dan Ramayana. Di Jawa Timur dan di Jawa Tengah dibuat pula boneka tongkat dalam dua dimensi yang dibuat dari kayu dan disebut dengan nama “Wayang Krucil”. Di Jawa Tengah dan di Jawa Timur pula dikenal dengan boneka bayang-bayang yang disebut “Wayang Kulit”. Untuk keperluan sekolah dapat dibuat boneka yang disesuaikan dengan cerita-cerita jaman sekarang. Untuk tiap daerah pembuatan boneka ini disesuaikan dengan keadaan daerah masing-masing.

---

<sup>40</sup> Zaman. *Pengembangan alat permainan Edukatif di lembaga Pendidikan Anak usia*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 10

Boneka merupakan salah satu model perbandingan adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang. Sebagai media pembelajaran, dalam penggunaannya boneka dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka. Pengertian boneka jari adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang dengan memainkan satu tangan dimana bagian badan dan kakinya hanya merupakan baju yang akan menutup lengan orang yang memainkannya

Boneka adalah tiruan dari bentuk manusia dan bahkan sering termasuk tiruan dari binatang. Untuk keperluan sekolah dapat dibuat boneka yang disesuaikan dengan cerita-cerita zaman sekarang<sup>41</sup>. Boneka merupakan alat peraga yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Piaget menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada masa Praoperasional. Pada masa ini anak mampu mengadakan representatif dunia pada tingkatan yang kongkrit. Boneka menjadi alat peraga yang dianggap mendekati naturalitas bercerita. Tokoh-tokoh yang diwujudkan melalui boneka berbicara dengan gerakan-gerakan yang mendukung cerita dan mudah diikuti anak. Melalui boneka anak tahu tokoh mana yang sedang berbicara, apa isi pembicaraannya, bagaimana pelakunya<sup>42</sup>

Simanjuntak dalam Latif mengungkapkan bahwa boneka dapat digunakan sebagai alat peraga untuk membawakan cerita kepada anak-anak, karena boneka merupakan objek yang dekat dengan mereka<sup>43</sup>.

Sedangkan menurut Dhieni bercerita menggunakan boneka jari adalah cerita dengan menggunakan boneka yang dapat dimasukkan ke tangan<sup>44</sup>. Boneka jari mengandalkan keterampilan guru dalam menggerakkan ibu jari dan telunjuk yang berfungsi sebagai tulang tangan. Boneka jari biasanya kecil dan dapat digunakan tanpa alat bantu yang lain,

---

<sup>41</sup> Asfandiyar Yudha, *Cara Pintar Mendongeng*. (Bandung : PT. Mizan Pustaka, 2009), h. 19

<sup>42</sup> Tadkiroatun Musfiroh.. *Bermain Sambil Belajar dan mengash Kecerdasan*. (Jakarta : Depdiknas, 2009), h. 147

<sup>43</sup> Mukhtar Latif, *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta : Kencana, 2014), h. 42

<sup>44</sup> Dhieni, Nurbiana, Lara Fridani, Gusti Yarmi, & Nany Kusniaty. *Metode Pengembangan Bahasa*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 6.52

guru perlu memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba boneka jari sambil menceritakan kembali isi cerita tersebut guna mengembangkan kemampuan berbahasa anak<sup>45</sup>.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bercerita menggunakan boneka jari merupakan cara penyajian cerita dengan menggunakan alat peraga berupa boneka yang dimasukkan dan digerakan oleh tangan. Boneka dipilih karena sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun yang mampu mengadakan resperentatif dunia pada tingkatan yang kongkrit.

Boneka jari merupakan boneka yang terbuat dari kain fanel yang dibentuk pola menyerupai bentuk manusia, binatang, buah dan lain sebagainya yang dimasukkan ke jari-jari tangan manusia dan dimainkan sesuai dengan karakter yang dimainkan. Boneka jari sangat menarik bagi anak karena bentuknya bermacam-macam seperti binatang, buah dan lain-lain, tetapi ada juga yang bisa didapatkan per set, seperti boneka jari dengan set keluarga yang terdiri anggota keluarga inti yaitu kakek, nenek, ayah, ibu, anak perempuan dan anak laki-laki. Boneka jari juga kadang dibuat dengan membentuk tokoh tokoh dengan tema animasi dan kartun.<sup>46</sup>

#### 4. Manfaat Boneka Jari

Adapun beberapa manfaat yang diambil dari permainan menggunakan media boneka jari ini, antara lain:<sup>47</sup>

- a. Tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya, dan persiapan yang terlalu rumit
- b. Tidak banyak memakan tempat, panggung sandiwara boneka dapat dibuat cukup kecil dan sederhana.

---

<sup>45</sup> Suhartono. *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. (Jakarta : Depdiknas,2015), h. 7

<sup>46</sup> Sukartini, *Mengembangkan Kemampuan Berbicara Menggunakan Media Boneka Jari Pada Anak-Anak Kelompok A Paud Menur Kecamatan Besuki KabupatenTulungagung Tahun Ajaran 2014/2015*, Skripsi, pdf.

<sup>47</sup> Musfiroh, Tadkiroatun, *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah. Kecerdasan*. (Jakarta: Depdiknas, 2015), h. 23.

- c. Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi pemakainya.
- d. Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat boneka jari begitu banyak, salah satunya adalah untuk membantu anak dalam mengeluarkan pendapat, melalui boneka jari ini anak tidak memerlukan waktu yang banyak untuk mempersiapkannya cukup dengan boneka jari sebagai alat media bermain anak.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom action research*). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas.<sup>1</sup> Penelitian ini bersifat kolaboratif karena peneliti bekerja sama dengan guru kelas dalam melakukan proses pembelajaran. Pihak yang melakukan tindakan adalah guru kelas, sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti.<sup>2</sup>

Penelitian ini merupakan penelitian *mix methods*, yaitu suatu langkah penelitian dengan menggabungkan dua bentuk pendekatan dalam penelitian, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Penelitian campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dengan penelitian kuantitatif.<sup>3</sup> Kurt Lewin menyatakan bahwa PTK terdiri atas beberapa siklus, setiap siklus terdiri atas empat langkah, yaitu: (1) perencanaan, (2) aksi atau tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.<sup>4</sup>

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di TK Al Mustariyyah yang berlokasi di Jl. Madrasah I Gg. MM Rt. 05 Rw 09 No. 42 Kelurahan Sukabumi Utara, Kecamatan Kebon Jeruk Kotamadya Jakarta Barat. Sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran yang di miliki TK Al Mustariyyah sudah mencukupi, walaupun belum lengkap, namun

---

<sup>1</sup> Kasbolah, E.S, Kasihani, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Malang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2010), h.59.

<sup>2</sup> Suharsimi Arikunto, Suhardjono dan Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*,(Bandung: Bumi Aksara, 2006), h. 18.

<sup>3</sup> Creswell, J. W, *Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*, (Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar, 2010), h. 94.

<sup>4</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), h. 134.

demikian kreativitas pendidik/guru masih sangat diharapkan agar proses kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik serta dapat memanfaatkan segala fasilitas yang ada, menggunakan secara bervariasi guna mengurangi kebosanan peserta didik.

## **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan pada semester ganjil yaitu pada bulan Juli sampai dengan Agustus 2019.

## **C. Kelas dan Subyek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5- 6 tahun pada kelompok B TK Al-MUstariyyah. Alasan peneliti mengambil kelas ini karena pada usia ini anak-anak memiliki keinginan untuk bergerak, bermain, membutuhkan banyak perbendaharaan kata untuk berbahasa dan kreatifitas.

## **D. Rancangan dan Tahap-tahap Penelitian**

Metode penelitian yang dilakukan adalah metode *action research* atau penelitian tindakan yang dilakukan dalam bentuk spiral. Rancangan penelitian yang digunakan sesuai dengan kaidah-kaidah penelitian tindakan dan disesuaikan dengan kondisi spesifik subjek penelitian serta kebutuhan pengukuran parameter penelitian. Penelitian tindakan ini dilakukan sebagai perbaikan suatu praktek melalui pemberian pendidikan berdasarkan refleksi dari pemberian tindakan. Bentuk penelitian tindakan pada penelitian ini yaitu dengan memberikan suatu tindakan pada subjek yang diteliti dengan pembelajaran area untuk diketahui pengaruhnya terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan karena adanya pemberian tindakan yang diberikan.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah model dari Kemmis dan Taggart berupa suatu siklus spiral. Pengertian siklus disini adalah suatu putaran kegiatan yang meliputi tahap-tahap rancangan pada setiap putarannya, yaitu (1) Perencanaan (*planning*); (2) Tindakan (*acting*); (3) Observasi (*observation*); (4) Refleksi (*reflection*).

#### Tahap 1: Perencanaan Tindakan

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.

#### Tahap 2: Pelaksanaan Tindakan (aksi)

Pada tahap ini pelaksana (guru) harus ingat dan berusaha mentaati apa yang sudah dirumuskan dalam rencana tindakan, tetapi juga harus berlaku wajar dan tidak dibuat-buat.

#### Tahap 3: Pengamatan Terhadap Tindakan (observasi)

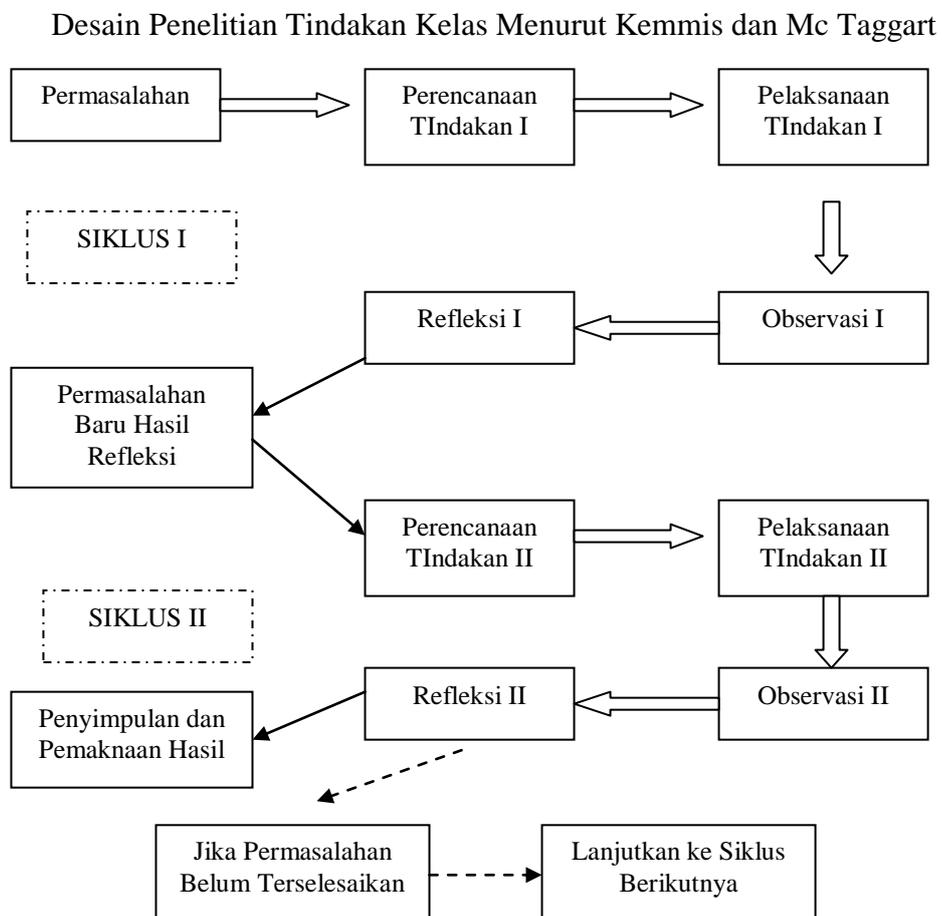
Kegiatan pengamatan tidak akan terpisahkan dengan pelaksanaan tindakan karena pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Jadi keduanya berlangsung dalam waktu yang sama.

#### Tahap 4: Refleksi

Dalam tahap ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan “refleksi”. Kegiatan ini sebetulnya lebih tepat dikenakan ketika pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Intinya yaitu ketika pelaksana tindakan mengatakan kepada peneliti pengamatan tentang hal-hal yang dirasakan sudah berjalan dengan baik dan bagian mana yang belum.

Antara langkah satu dengan langkah berikutnya yang secara singkat akan dapat digambarkan seperti berikut :

Gambar 3.1



Bentuk metode penelitian tindakan dipilih atas pemikiran bahwa guru TK adalah yang melaksanakan tugas pembelajaran di kelas dan mampu mengidentifikasi permasalahan pembelajaran namun memiliki keterbatasan kemampuan dalam masalah khususnya yang berkaitan dengan perkembangan sosial. Peneliti bermaksud melakukan penelitian tindakan dan bekerja sama dengan guru kelas untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penggunaan media boneka jari.

Langkah-langkah analisis data model penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Menyusun Rancangan Tindakan (*Planning*)

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Penelitian

tindakan yang ideal, dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan. Istilah untuk cara ini adalah penelitian kolaborasi. Cara ini dikatakan ideal karena adanya upaya untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan amatan yang dilakukan.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahap ke-2 dari penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas. Hal yang perlu di ingat adalah bahwa pelaksana guru harus ingat dan berusaha menaati apa yang sudah di rumuskan dalam rancangan. Dalam kegiatan ini keterkaitan antara pelaksanaan dengan perencanaan perlu diperhatikan secara saksama agar sinkron dengan maksud semula.

3. Pengamatan (*Observing*)

Tahap ke-3 yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Sebetulnya sedikit kurang tepat bila pengamatan ini dipisahkan dengan pelaksanaan tindakan, karena seharusnya pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Jadi, keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Dalam kegiatan ini peneliti yang juga bertindak sebagai guru mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Tahap ke-4 merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Istilah *refleksi* berasal dari kata bahasa Inggris *reflection*, yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia *pemantulan*. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Istilah refleksi di sini sama dengan “memantul” seperti halnya memancar dan menatap mengenai kaca.

Keempat tahap dalam penelitian tindakan tersebut adalah unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun, yang kembali ke langkah semula. Jadi, satu siklus adalah dari tahap penyusunan rancangan

sampai dengan refleksi, yang tidak lain adalah evaluasi. Bentuk penelitian tindakan tidak pernah merupakan kegiatan tunggal, tetapi selalu harus berupa rangkaian kegiatan yang akan kembali ke asal, yaitu dalam bentuk siklus.

#### **E. Sumber Data**

Sumber data merupakan subjek dari mana data dapat diperoleh.<sup>5</sup> Sumber data penelitian ini adalah sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer yaitu informan (orang) yang dapat memberikan informasi tentang data penelitian. Informan dalam penelitian ini adalah siswa TK Al Mustariyyah yang berjumlah 15 orang. Hal ini menjadi pertimbangan untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa dengan penerapan media boneka jari.

Sumber data sekunder yaitu sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data tersebut adalah data hasil yang dikumpulkan, data pendukung dalam penelitian ini adalah data dari kepala sekolah dan guru TK Al Mustariyyah. Jenis data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah aktivitas, lokai dan dokumentasi.

#### **F. Prosedur Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau fakta-fakta di lapangan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Observasi**

Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk memantau guru dan anak selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan oleh peneliti bersamaan dengan berlangsungnya tindakan, yaitu penggunaan media boneka jari dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang diisi dengan

---

<sup>5</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Prakteik*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2010), h. 107

tanda centang atau *chec-klis* yang terdiri dari beberapa item yang meliputi aktivitas guru dan peningkatan kreativitas anak.

## 2. Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan lisan dan dijawab dengan lisan juga. Dalam penelitian ini menggunakan wawancara tidak berstruktur (*unstructured interview*). Wawancara tidak berstruktur yaitu wawancara menggunakan pedoman wawancara berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.<sup>6</sup>

## G. Analisis Data

Setelah semua kegiatan selesai dilakukan, maka langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah melakukan analisis terhadap semua data yang diperoleh selama penelitian. Tujuan analisis data ini adalah untuk menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan.

Setelah keseluruhan data terkumpul, maka tahap berikutnya adalah pengolahan data atau hasil penelitian untuk memperoleh sebuah kesimpulan. Untuk menganalisa data hasil belajar siswa, penulis menggunakan rumus presentase, yang bertujuan untuk mengetahui apakah metode yang digunakan sesuai dengan yang telah direncanakan.

## H. Pengecekan Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini pada dasarnya menggunakan analisis data kualitatif. Data yang diperoleh, dari hasil observasi, wawancara dan studi dokumentasi dianalisis dalam bentuk deskripsi.

### 1. Telaah Model Tindakan

Pada prinsipnya analisis dan pengolahan data dilakukan secara terus-menerus dari awal hingga akhir penulisan. Dengan kata lain analisis data dilakukan selama pengumpulan data di lapangan dan setelah data

---

<sup>6</sup> Sugiyono..*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*,(Bandung: Alfabeta, 2007), h. 50

terkumpul. Data dan informasi yang telah terkumpul selanjutnya dilakukan pengorganisasian data dan analisis satu persatu sesuai dengan fokus permasalahan penelitian yang dirumuskan dalam penelitian.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Hopkins, yaitu: Pengolahan data dan analisis data pada metode penelitian tindakan kelas dilakukan secara terus menerus sepanjang penelitian, berlangsung dari awal hingga akhir yaitu mulai dari tahap observasi awal sampai tahap berakhirnya program tindakan sesuai dengan pokok permasalahan dan tujuan penelitian yang selanjutnya dituangkan dalam bentuk deskriptif<sup>7</sup>.

Secara ringkas analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan cara menyimpulkan berbagai informasi yang didapat dari hasil observasi, wawancara dan studi dokumentasi dalam bentuk deskriptif. Analisis dilakukan secara terus menerus dari awal sampai akhir pemberian tindakan. Dalam melakukan analisis data ada beberapa langkah yang harus ditempuh oleh seorang peneliti, yaitu:

a. Reduksi data

Data yang telah terkumpul dan diperoleh dari lapangan kemudian dirangkum dan disusun secara sistematis dalam bentuk uraian atau laporan agar mudah dipahami.

b. Display data

Untuk mempermudah dalam membaca data yang diperoleh dan melihat gambaran penelitian secara keseluruhan, maka data yang telah direduksi tersebut kemudian disajikan dalam grafik, matrik, tabel atau deskripsi

menyeluruh pada setiap aspek penelitian.

c. Kesimpulan dan Verifikasi

Merupakan suatu kegiatan untuk mencari makna data yang telah terkumpul dengan cara mencari pola atau tema hubungan.

---

<sup>7</sup> Rochiati Wiriatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2007), h. 96

## 2. Validasi Data

Data utama dianalisis yaitu hasil observasi aktivitas yang dilakukan anak selama kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil wawancara dianalisis secara deskriptif berdasarkan pada informasi yang disampaikan guru. Sedangkan data hasil informasi setiap butir aspek yang diamati akan dihitung dengan persentase.

Analisis data yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini dengan menggunakan rumus prosentase. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka prosentase

R = Jumlah Skor Perkategori

SM = Skor Maksimal

Dengan klasifikasi tingkat keberhasilan sebagai berikut :

Tabel 3.1

Prosentase Analisa Data

<b>Prosentase</b>	<b>Keterangan</b>
≤ 70%	Kurang
70% - 79%	Sedang
80% - 89%	Baik
90% - 100%	Sangat baik

Perhitungan prosentase tersebut digunakan pada pengolahan data selanjutnya setelah dilaksanakan tindakan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian<sup>1</sup>**

##### **1. Sejarah Singkat**

TK Al-Mustariyyah didirikan pada tanggal 10 April 2002. Tanah di beli dengan beberapa orang di antaranya H. Tari H. Muhajar H. Asti tujuannya untuk membangun sekolah TK Anak yatim. Karena terlalu sulit menemukan anak yatim jadi anak yang tidak yatim boleh ikut sekolah tetapi tetap membayar.

Dengan berjalannya waktu TK Al-Mustariyyah semakin tumbuh berkembang dan dicintai masyarakat. Hal ini tampak dengan bertambahnya jumlah siswa dari tahun ke tahun.

##### **2. Alamat**

TK Al-Mustariyyah beralamat di Jl. Madrasah I Gg. MM Rt. 05 Rw 09 No. 42 Kelurahan Sukabumi Utara, Kecamatan Kebon Jeruk Kotamadya Jakarta Barat .

##### **3. Visi dan Misi**

###### **a. Visi**

Menyiapkan generasi muslim yang berakhlak mulia, kreatif cerdas, dan mandiri

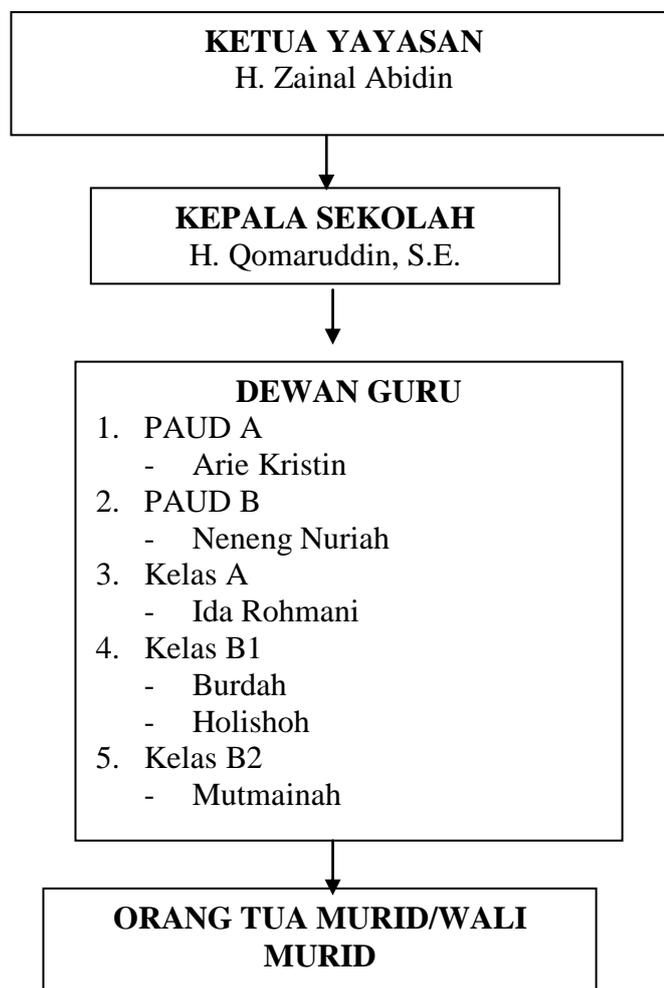
###### **b. Misi**

- 1) Membekali anak didik dengan berbagai kempuan sesuai karakteristik anak usia dini.
- 2) Menanamkan nilai keagamaan dan ketaqwaan terhadap tuhan yg maha Esa.

---

<sup>1</sup> H. Qomaruddin, SE., *Hasil Wawancara Kepala TK Al-Mustariyyah*

#### 4. Struktur Organisasi



Gambar 4.1 Struktur Organisasi TK Al Mustariyyah

## B. Deskripsi Hasil Penelitian

### 1. Kondisi Awal

Sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan pengambilan skor terhadap kreativitas siswa melalui media boneka jari dengan menggunakan teknik observasi. Pelaksanaan Pratindakan ini dilakukan untuk mengetahui kreativitas anak melalui media boneka jari sebelum dilakukannya tindakan. Guru sebagai pelaksana pembelajaran melakukan Pratindakan sebelum Siklus I yaitu pada hari Rabu tanggal 14 Oktober 2019. Pelaksanaan Pratindakan ini menggunakan tiga teknik

pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi yang berupa lembar observasi *check list*, catatan-catatan selama proses kegiatan berlangsung, video, gambar atau foto selama kegiatan berlangsung serta bukti tertulis berupa Rencana Kegiatan Harian, dan lembar wawancara.

Pelaksanaan Pratindakan berupa kegiatan bermain boneka jari dilanjutkan dengan menyebutkan masing-masing nama-nama boneka jari yang telah diberikan guru melalui lembar observasi yang berupa *checklist* digunakan untuk menyampaikan maksud (ide, pikiran, gagasan, dan perasaan kepada orang lain dan membuat kalimat sederhana dalam bahasa lisan dan struktur lengkap). Hasil kreativitas pada Pratindakan ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa melalui media boneka jari pada anak Kelompok B di TK Al-Mustariyyah perlu ditingkatkan. Upaya peningkatan kreativitas anak yaitu dengan media boneka jari. Kegiatan bermain boneka jari dikemas dengan pembagian kelompok yang selalu diawasi dan didampingi oleh guru.

Adapun hasil dari kondisi awal pra siklus bahwa nilai observasi sebagai berikut :

Tabel 4.1

Lembar Observasi Kondisi Awal Anak

No	Nama Siswa	Indikator Kreativitas																			
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				Indikator 4				Indikator 5			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Maulana	√					√			√				√				√			
2	Hilal	√					√				√				√				√		
3	Raka		√			√				√				√				√			
4	Syarifah		√			√					√			√					√		
5	Qiera	√				√				√				√				√			
6	Alif		√				√				√				√				√		
7	Dzulfikar	√					√			√					√				√		
8	Mika	√				√				√					√			√			
9	Fachry			√			√				√					√				√	
10	Arvazio	√				√				√				√				√			

No	Nama Siswa	Indikator Kreativitas																			
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				Indikator 4				Indikator 5			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
11	Azka	√					√			√				√				√			
12	Arkan	√					√				√			√				√			
13	Akhdan	√				√				√				√				√			
14	Malika		√			√					√			√				√			
15	Khanza	√					√				√			√				√			
16	Tiara	√				√					√			√				√			
Jumlah		22				25				26				22				24			
Skor Maksimal		64				64				64				64				64			
Prosentase Keberhasilan		34%				39%				41%				34%				38%			

Keterangan indikator pencapaian kreativitas :

Indikator 1. Mampu memberi gagasan

Indikator 2. Mempunyai rasa keingintahuan yang besar

Indikator 3. Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan

Indikator 4. Mampu menjawab pertanyaan sederhana

Indikator 5. Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan

Keterangan penilaian:

1 : artinya anak belum berkembang (BB)

2 : artinya anak mulai berkembang (MB)

3 : artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)

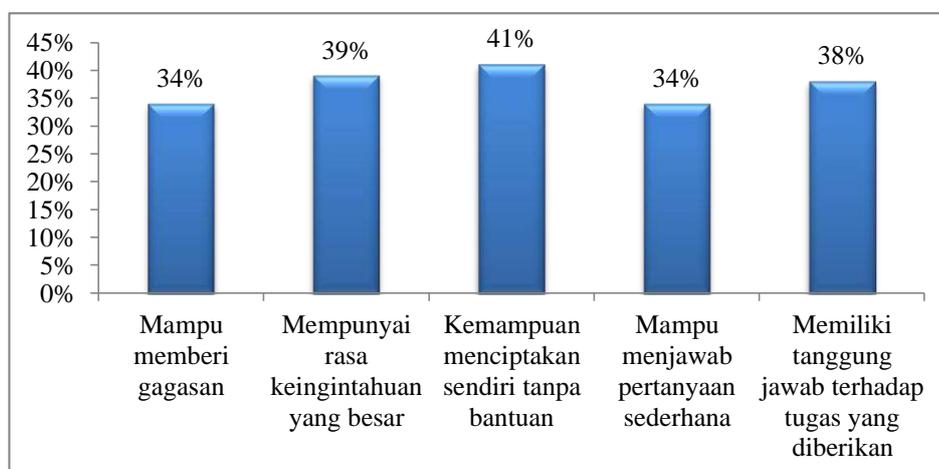
4 : artinya anak berkembang sangat baik /optimal (BSB)

Tabel 4.2  
Rekapitulasi Pembelajaran Kondisi Awal

No	Indikator	Hasil	Persentase	Keterangan
1	Mampu memberi gagasan	22	34%	Kurang
2	Mempunyai rasa keingintahuan yang besar	25	39%	Kurang
3	Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan	26	41%	Kurang
4	Mampu menjawab pertanyaan sederhana	22	34%	Kurang
5	Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan	24	38%	Kurang
	Rata-rata		37%	Kurang

Gambar 4.2

Grafik Frekuensi Kondisi Awal



Dari tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa pada kondisi awal pada indikator keberhasilan kreativitas siswa didapat indikator pertama yaitu mampu memberi gagasan sebesar 34%, indikator kedua yaitu mempunyai rasa keingintahuan yang besar sebesar 39%, indikator ketiga yaitu kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan sebesar 41%, indikator keempat mampu menjawab pertanyaan sederhana sebesar 34%, dan indikator kelima memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang

diberikan sebesar 38%. Dikarenakan pada kondisi awal tingkat prosentase masih rendah yaitu 37% mengenai kreativitas siswa maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas.

## 2. Siklus I

### a. Perencanaan

- 1) Membuat RKH (Rencana Kegiatan Harian) berdasarkan RKM (Rencana Kegiatan Mingguan).
- 2) Membuat perangkat penilaian.
- 3) Menyiapkan alat/bahan pembelajaran. Peneliti menggunakan media boneka jari.
- 4) Menyusun skenario pembelajaran.
- 5) Menyiapkan lembar pengamatan.

### b. Pelaksanaan

#### 1) Kegiatan awal

a) Peneliti mengajak anak berdo'a bersama, kemudian mengucapkan salam.

b) Peneliti mengajak bernyanyi "Assalamu"alaikum".

Lirik lagu: Assalamu"alaikum

*Assalamu "alaikum...salam selamat dan sejahtera.*

*Saling mendo "akan diantara kita*

*Jawablah wa "alaikumussalam... 2x*

c) Peneliti menjelaskan materi yang akan disampaikan.

Materi pada saat itu adalah tentang adab apabila bertemu teman atau kerabat di jalan dan mengajarkan hadist menebarkan salam.

#### 2) Kegiatan inti

a) Peneliti mengatur posisi duduk anak. Dengan bimbingan guru, anak mengatur posisi duduknya.

- b) Peneliti menyiapkan alat peraga. Anak memperhatikan peneliti saat menyiapkan alat peraga. Alat peraga yang digunakan yaitu media boneka jari.
  - c) Peneliti memberikan pengarahan kepada siswa. Peneliti memberikan pengarahan kepada anak supaya anak termotivasi untuk mendengarkan cerita.
  - d) Peneliti bercerita tentang adab apabila bertemu teman atau kerabat di jalan dan hadits menebarkan salam.
  - e) Peneliti membimbing dan mengawasi siswa. Pada saat bercerita, peneliti membimbing dan mengawasi anak.
  - f) Setelah selesai bercerita, peneliti memberi kesempatan anak untuk memberi kesimpulan. Kemudian peneliti menyampaikan kesimpulan.
- 3) Kegiatan Penutup
- a) Peneliti melakukan tanya jawab dengan anak mengenai kegiatan inti dan mengevaluasi kegiatan sehari.
  - b) Berdo'a
  - c) Salam
- c. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan pada hari Selasa, 15 Oktober 2019 di TK Al-Mustariyyah diperoleh gambaran tentang proses belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar diawali dengan pendahuluan. Peneliti mengajak bernyanyi dengan judul "Assalamu"alaikum" lalu dilanjutkan dengan memberi penjelasan materi yang akan disampaikan.

Kemudian peneliti melakukan tanya jawab mengenai pengalaman anak apabila bertemu dengan teman atau kerabat di jalan. Peneliti memberi kesempatan anak untuk mengutarakan pengalamannya ketika bertemu teman di jalan. Setelah itu, peneliti menunjukkan gambar lalu bercerita tentang adab apabila bertemu teman atau kerabat di jalan dan mengajarkan hadits menebarkan salam.

Kemudian peneliti mencoba memberi kesempatan anak untuk menceritakan kembali dan melafalkan hadits menebarkan salam.

Pada kondisi awal, sebagian besar anak ramai dan gaduh. Mereka tidak memperhatikan ketika peneliti menerangkan. Namun setelah dilakukan tindakan pada siklus I yaitu dengan menggunakan media boneka jari. Sebagian besar anak sudah mulai menambah kosa kata dengan baik dan memperhatikan ketika peneliti bercerita dengan menggunakan gambar tunggal. Selain itu, ada beberapa anak yang berani mengungkapkan pendapatnya bahkan ada yang berani maju ke depan kelas untuk melafalkan hadist menebarkan salam beserta artinya. Hal tersebut dikarenakan anak mulai tertarik dengan media yang digunakan, yang sebelumnya hanya dengan menggunakan metode ceramah saja. Tetapi masih ada beberapa anak yang masih ramai berbicara dengan teman sebangkunya dan bermain sendiri. Apalagi dengan anak yang duduknya jauh dengan peneliti.

Adapun hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3

## Lembar Observasi Siklus I

No	Nama Siswa	Indikator Kreativitas																			
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				Indikator 4				Indikator 5			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Maulana		√				√				√					√			√		
2	Hilal	√					√				√				√				√		
3	Raka		√					√				√			√					√	
4	Syarifah				√				√				√			√					√
5	Qiera			√				√				√				√				√	
6	Alif			√			√					√				√					√
7	Dzulfikar		√					√				√				√				√	
8	Mika			√				√				√				√			√		
9	Fachry			√					√			√				√				√	
10	Arvazio				√		√					√				√			√		

No	Nama Siswa	Indikator Kreativitas																			
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				Indikator 4				Indikator 5			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
11	Azka			√				√			√					√				√	
12	Arkan		√					√			√		√			√				√	
13	Akhdan			√				√				√				√				√	
14	Malika		√				√					√			√					√	
15	Khanza			√			√				√				√					√	
16	Tiara		√				√					√			√					√	
Jumlah		42				43				44				42				43			
Skor Maksimal		64				64				64				64				64			
Prosentase Keberhasilan		66%				67%				69%				66%				67%			

Keterangan indikator pencapaian kreativitas :

Indikator 1. Mampu memberi gagasan

Indikator 2. Mempunyai rasa keingintahuan yang besar

Indikator 3. Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan

Indikator 4. Mampu menjawab pertanyaan sederhana

Indikator 5. Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan

Keterangan penilaian:

1 : artinya anak belum berkembang (BB)

2 : artinya anak mulai berkembang (MB)

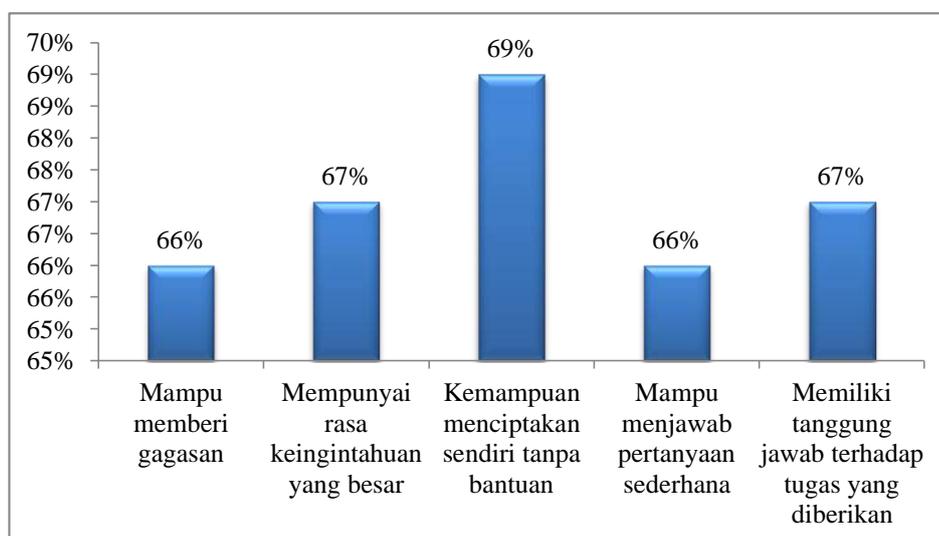
3 : artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)

4 : artinya anak berkembang sangat baik /optimal (BSB)

Tabel 4.4  
Rekapitulasi Pembelajaran Siklus I

No	Indikator	Hasil	Persentase	Keterangan
1	Mampu memberi gagasan	42	66%	Kurang
2	Mempunyai rasa keingintahuan yang besar	43	67%	Kurang
3	Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan	44	69%	Kurang
4	Mampu menjawab pertanyaan sederhana	42	66%	Kurang
5	Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan	43	67%	Kurang
	Rata-rata		67%	Kurang

Gambar 4.3  
Grafik Frekuensi Siklus I



Dari tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa pada siklus I pada indikator keberhasilan kreativitas siswa didapat indikator pertama yaitu mampu memberi gagasan sebesar 66%, indikator kedua yaitu mempunyai rasa keingintahuan yang besar sebesar 67%, indikator ketiga yaitu kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan sebesar 69%, indikator keempat mampu menjawab pertanyaan

sederhana sebesar 66%, dan indikator kelima memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan sebesar 67%. Dikarenakan pada kondisi awal tingkat prosentase masih rendah yaitu 67% mengenai kreativitas siswa maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas kepada siklus selanjutnya.

d. Refleksi

Pengembangan dalam kegiatan kreativitas pada anak mengalami peningkatan, tetapi belum sesuai dengan harapan. Hal tersebut disebabkan:

- 1) Posisi peneliti tidak hanya berada di depan kelas saja ketika proses pembelajaran berlangsung, tetapi juga harus berkeliling agar lebih mudah dalam memonitor siswa. Apabila ada siswa ramai atau bermain sendiri bisa langsung ditegur, sehingga pengondisian kelas akan lebih mudah dan siswa dapat belajar dengan tenang.
- 2) Banyaknya siswa yang berada di dalam kelas membuat suara peneliti tidak bisa didengar baik oleh siswa.
- 3) Media boneka jari yang digunakan guru terlalu kecil dan kurang menarik bagi siswa.
- 4) Peneliti dalam menyampaikan kegiatan bercerita kurang maksimal dalam berekspresi dan menjiwai perannya.

Karena peningkatan belum sesuai dengan apa yang diharapkan, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

### 3. Siklus II

a. Perencanaan

- 1) Membuat RKH (Rencana Kegiatan Harian) berdasar RKM (Rencana Kegiatan Mingguan).
- 2) Membuat perangkat penilaian.
- 3) Menyiapkan alat pembelajaran. Peneliti menggunakan media boneka jari.
- 4) Menyiapkan lembar pengamatan.

b. Pelaksanaan

Adapun pelaksanaan dalam tindakan siklus II sebagai berikut :

1) Kegiatan Awal

a) Kegiatan dibuka dengan berdo'a bersama dan peneliti mengucapkan salam.

b) Peneliti mengajak siswa-siswi bernyanyi dengan judul "Tata cara wudlu".

Lirik lagu: Tata Cara Wudlu

*Baca Bismillah lalu cuci tangan*

*Kumur-kumur, basuh hidung, basuh muka*

*Tangan sampai ke siku, kepala dan telinga*

*Terakhir basuh kaki lalu do'a*

c) Pembelajaran dibuka dengan bercakap-cakap tentang cara wudlu, dan peneliti memberi kesempatan anak untuk menceritakan pengalaman wudlu.

2) Kegiatan Inti

a) Peneliti mengatur posisi duduk anak. Dengan bimbingan guru, anak mengatur posisi duduknya.

b) Seperti pada siklus sebelumnya, peneliti bercerita dengan media boneka jari. Disini peneliti menggunakan media boneka jari dengan judul tata cara wudlu.

c) Peneliti memberikan pengarahan kepada siswa. Peneliti memberi pengarahan kepada anak supaya anak termotivasi untuk mendengarkan cerita.

d) Peneliti bercerita tentang tata cara wudlu.

e) Peneliti membimbing dan mengawasi siswa.

f) Setelah selesai bercerita, peneliti memberi kesempatan anak untuk menceritakan kembali cerita yang disampaikan guru dengan urut dan benar.

g) Peneliti memberi reward berupa ungkapan pujian kepada siswa yang telah berani maju tampil di depan kelas.

### 3) Kegiatan Akhir

- a) Peneliti bersama siswa membuat kesimpulan dari materi yang dipelajari.
- b) Peneliti mengadakan evaluasi.
- c) Peneliti bercerita dengan judul beruang dan kupu-kupu.
- d) Setelah selesai bercerita, peneliti memberi kesempatan anak untuk menceritakan kembali cerita yang disampaikan peneliti.
- e) Peneliti bersama siswa membuat kesimpulan dari cerita beruang dan kupu-kupu.
- f) Berdo'a, salam.

### c. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan pada hari Kamis, 24 Oktober 2019. Secara garis besar diperoleh gambaran sebagai berikut: Pada siklus I masih ada beberapa anak yang belum meningkat dalam kemampuan berbicara. Pada siklus II banyak anak yang mengenal dan menambah perbendaharaan kata serta mampu mengemukakan pendapat, ide-ide secara spontan. Kemudian seluruh siswa secara bergantian tampil ke depan kelas untuk mengungkapkan isi cerita yang mereka dengarkan dari peneliti sambil melihat gambar yang ditempel di papan.

Adapun hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5  
Lembar Observasi Siklus II

No	Nama Siswa	Indikator Kreativitas																			
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				Indikator 4				Indikator 5			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Maulana			√			√					√			√				√		
2	Hilal			√			√					√			√				√		
3	Raka			√				√				√			√				√		
4	Syarifah				√			√				√			√				√		
5	Qiera				√			√				√			√				√		
6	Alif				√			√				√			√				√		
7	Dzulfikar				√			√				√			√				√		
8	Mika			√				√				√			√				√		
9	Fachry				√			√				√			√				√		
10	Arvazio				√			√				√			√				√		
11	Azka				√			√				√			√				√		
12	Arkan				√			√				√			√				√		
13	Akhdan			√				√				√			√				√		
14	Malika				√			√				√			√				√		
15	Khanza				√			√				√			√				√		
16	Tiara				√			√				√			√				√		
Jumlah		59				57				62				61				60			
Skor Maksimal		64				64				64				64				64			
Prosentase Keberhasilan		92%				89%				97%				95%				94%			

Keterangan indikator pencapaian kreativitas :

Indikator 1. Mampu memberi gagasan

Indikator 2. Mempunyai rasa keingintahuan yang besar

Indikator 3. Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan

Indikator 4. Mampu menjawab pertanyaan sederhana

Indikator 5. Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan

Keterangan penilaian:

1 : artinya anak belum berkembang (BB)

2 : artinya anak mulai berkembang (MB)

3 : artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)

4 : artinya anak berkembang sangat baik /optimal (BSB)

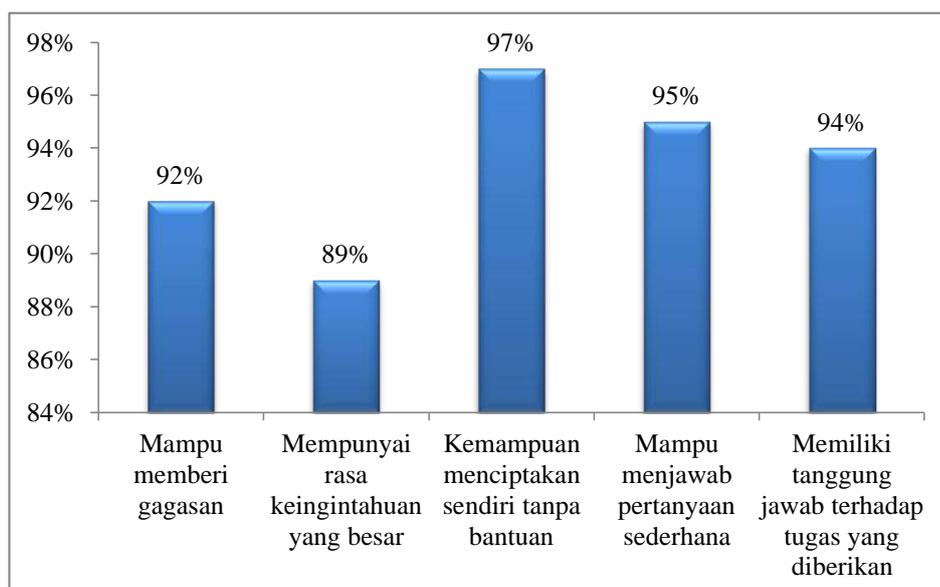
Tabel 4.6

Rekapitulasi Pembelajaran Siklus II

No	Indikator	Hasil	Persentase	Keterangan
1	Mampu memberi gagasan	59	92%	Sangat baik
2	Mempunyai rasa keingintahuan yang besar	57	89%	Baik
3	Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan	62	97%	Sangat baik
4	Mampu menjawab pertanyaan sederhana	61	95%	Sangat baik
5	Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan	60	94%	Sangat baik
	Rata-rata		95%	Sangat baik

Gambar 4.4

Grafik Frekuensi Siklus II



Dari tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa pada siklus II pada indikator keberhasilan kreativitas siswa didapat indikator pertama yaitu mampu memberi gagasan sebesar 92%, indikator kedua yaitu mempunyai rasa keingintahuan yang besar sebesar 89%, indikator ketiga yaitu kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan sebesar 97%, indikator keempat mampu menjawab pertanyaan sederhana sebesar 95%, dan indikator kelima memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan sebesar 94%. Dikarenakan pada kondisi awal tingkat prosentase sangat baik yaitu 93% mengenai kreativitas siswa dapat dikatakan sangat baik.

d. Refleksi

Pengembangan pada kegiatan berbicara anak sudah mengalami peningkatan yang diharapkan. Hal tersebut disebabkan oleh:

- 1) Anak lebih mudah memperhatikan ketika peneliti bercerita dengan media boneka jari.
- 2) Kegiatan bercerita sudah pernah dilakukan sehingga anak lebih mudah dalam menangkap bahasa yang disampaikan. Peneliti memperjelas volume suara dalam penyampaian kegiatan bercerita kepada anak.
- 3) Media boneka jari.
- 4) Kegiatan dilaksanakan dengan tampil dengan di depan kelas secara sukarela dan anak sangat antusias sekali dengan diberi pujian atau reward untuk membangunkan rasa percaya dirinya.
- 5) Pembelajaran dilaksanakan dengan duduk di lantai sehingga peneliti dengan mudah untuk menegur atau mengingatkan jika anak ramai atau bermain sendiri.

## **B. Pembahasan**

Dari hasil penelitian dapat dilihat adanya peningkatan kreativitas melalui kegiatan bercerita dengan media boneka jari. Penelitian ini dilakukan selama 3 kali tatap muka yang terbagi dalam tiga siklus. Pra siklus, Siklus I

dan siklus II. Hal ini terlihat adanya peningkatan pada Siklus II yaitu mencapai kriteria tingkat keberhasilan sebesar 95%.

Pada kondisi awal kegiatan pembelajaran bercerita dianggap sangat membosankan dan kurang menarik minat anak. Hal tersebut disebabkan karena cara mengajar yang digunakan peneliti kurang optimal yaitu cara mengajar dengan ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran.

Pada siklus I mulai ada perubahan, anak mulai tertarik terhadap kegiatan pembelajaran dan mulai menambah kosa kata dengan baik. Hal tersebut disebabkan karena peneliti menggunakan cerita bergambar dan gambar yang digunakan masih sederhana, ukurannya masih kecil dan kurang menarik.

Pada siklus II jumlah anak yang tertarik semakin meningkat dan antusias anak sangat tinggi dalam kegiatan bercerita. Banyak anak yang mampu mengenal dan menambah perbendaharaan kata, mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri, mendengarkan dan menceritakan kembali cerita secara urut bahkan sikap keberanian anak muncul secara spontan ketika tampil maju ke depan kelas sendiri secara sukarela. Hal ini disebabkan karena peneliti mengoptimalkan dan mempersiapkan dengan baik cara mengajar dan media boneka jari, selain itu peneliti ketika menyampaikan kegiatan bercerita berusaha untuk lebih berekspresi.

Tabel 4.7

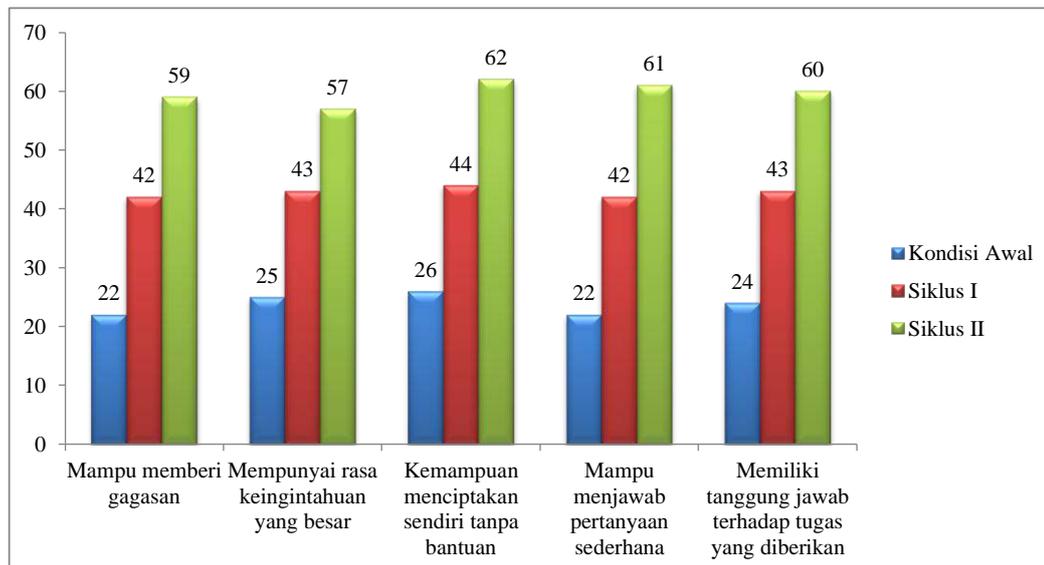
Data Frekuensi dan prosentase pembelajaran Tiap Siklus

No	Indikator	Hasil					
		Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		Hasil	%	Hasil	%	Hasil	%
1	Mampu memberi gagasan	22	34%	42	66%	59	92%
2	Mempunyai rasa keingintahuan yang besar	25	39%	43	67%	57	89%
3	Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan	26	41%	44	69%	62	97%
4	Mampu menjawab	22	34%	42	66%	61	95%

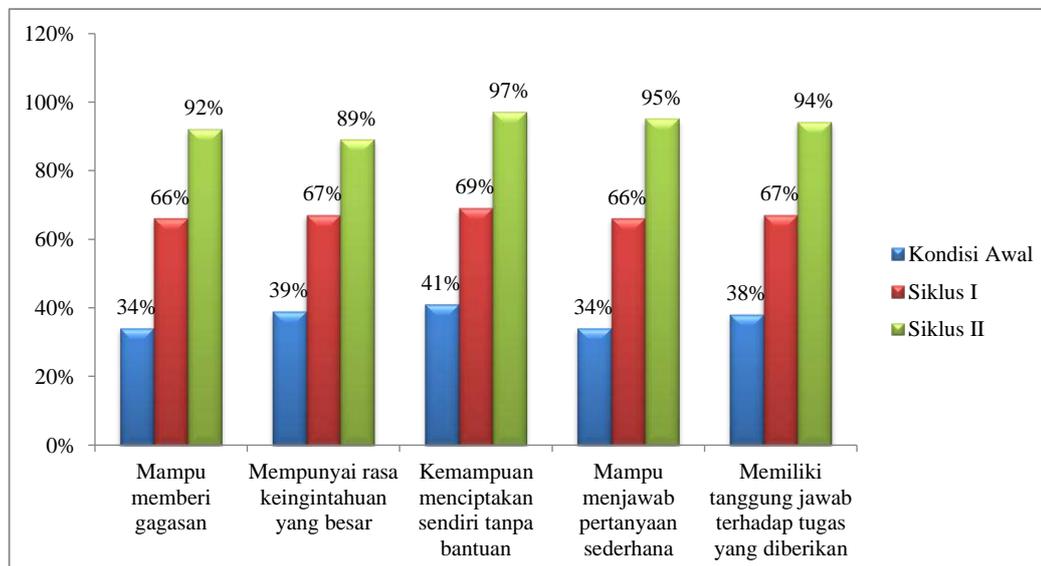
No	Indikator	Hasil					
		Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		Hasil	%	Hasil	%	Hasil	%
	pertanyaan sederhana						
5	Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan	24	38%	43	67%	60	94%
	Rata-rata	37%		67%		95%	

Gambar 4.5

Grafik Frekuensi Tiap Siklus



Gambar 4.6  
Grafik Prosentase Tiap Siklus



Berdasarkan tabel dan grafik di atas bahwa kreativitas anak melalui kegiatan bercerita dengan media boneka jari dapat dilihat dari indikator kreativitas dimana pada kondisi awal indikator pertama yaitu siswa mampu memberi gagasan didapat hasil sebesar 22 atau 34% meningkat pada siklus I menjadi 42 atau 66% dan pada siklus II meningkat menjadi 59 atau 92%. Kemudian indikator kedua yaitu siswa mampu memberi gagasan pada keadaan awal didapat hasil sebesar 25 atau 39% meningkat pada siklus I menjadi 43 atau 67% dan pada siklus II meningkat menjadi 57 atau 89%. Indikator ketiga yaitu siswa mampu menciptakan sendiri tanpa bantuan pada keadaan awal didapat hasil sebesar 26 atau 41% meningkat pada siklus I menjadi 44 atau 69% dan pada siklus II meningkat menjadi 62 atau 97%. Indikator keempat yaitu siswa mampu menjawab pertanyaan sederhana pada keadaan awal didapat hasil sebesar 22 atau 34% meningkat pada siklus I menjadi 42 atau 66% dan pada siklus II meningkat menjadi 61 atau 95%. Dan indikator kelima yaitu siswa memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan pada keadaan awal didapat hasil sebesar 24 atau 38% meningkat pada siklus I menjadi 43 atau 67% dan pada siklus II meningkat menjadi 60 atau 64%. Dan dilihat dari hasil nilai rata-rata tiap siklus didapat pada keadaan awal rata-rata

prosentase sebesar 37% dalam kategori kurang, pada siklus I naik menjadi 67% dan masih dalam kategori kurang, kemudian pada siklus II menjadi peningkatan menjadi 95% dalam kategori sangat baik. Hal ini dapat dikatakan bahwa penggunaan media boneka jari untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dikatakan sangat baik dan berhasil..

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan cerita melalui media boneka jari di TK Al-Mustariyyah dapat dibuktikan dengan meningkatnya kreativitas anak pada setiap tindakan siklusnya, yaitu siklus I dan siklus II.
2. Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan mengenai peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bercerita dengan media boneka jari didapat hasil sebesar 22 atau 34% meningkat pada siklus I menjadi 42 atau 66% dan pada siklus II meningkat menjadi 59 atau 92%. Kemudian indikator kedua yaitu siswa mampu memberi gagasan pada keadaan awal didapat hasil sebesar 25 atau 39% meningkat pada siklus I menjadi 43 atau 67% dan pada siklus II meningkat menjadi 57 atau 89%. Indikator ketiga yaitu siswa mampu menciptakan sendiri tanpa bantuan pada keadaan awal didapat hasil sebesar 26 atau 41% meningkat pada siklus I menjadi 44 atau 69% dan pada siklus II meningkat menjadi 62 atau 97%. Indikator keempat yaitu siswa mampu menjawab pertanyaan sederhana pada keadaan awal didapat hasil sebesar 22 atau 34% meningkat pada siklus I menjadi 42 atau 66% dan pada siklus II meningkat menjadi 61 atau 95%. Dan indikator kelima yaitu siswa memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan pada keadaan awal didapat hasil sebesar 24 atau 38% meningkat pada siklus I menjadi 43 atau 67% dan pada siklus II meningkat menjadi 60 atau 64%. Dan dilihat dari hasil nilai rata-rata tiap siklus didapat pada keadaan awal rata-rata prosentase sebesar 37% dalam kategori kurang, pada siklus I naik menjadi 67% dan masih dalam kategori kurang, kemudian pada siklus II menjadi peningkatan menjadi 95% dalam kategori sangat baik. Hal ini dapat dikatakan bahwa penggunaan media

boneka jari untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dikatakan sangat baik dan berhasil..

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian maka penulis sampaikan beberapa saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Sekolah

Memberikan dan menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran menggunakan media boneka jari. Mendukung upaya guru dalam menggunakan media boneka jari untuk meningkatkan kreativitas.

### 2. Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian mengenai peningkatan kreativitas melalui media boneka jari masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, menjadi motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini dengan beberapa variasi boneka jari yang lebih baik. Seperti warna boneka, jenis boneka, variasi tokoh boneka yang menarik bagi anak laki-laki dan perempuan, serta besar kecil boneka jari, sehingga lebih meningkatkan kreativitas.

### 3. Bagi Siswa

Siswa disarankan untuk mengikuti pembelajaran secara aktif, mereka harus lebih memperhatikan materi yang diberikan oleh guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanto, A. (2017). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jendela Olahraga*. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>
- Arif, S. Sadiman. (2013). *Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: CV Rajawali
- Arikunto, Suharsimi dan Supardi, (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada.
- Asnawir dan M. Basyiruddin, (2002). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers
- Craft, Anna. (2003). *Membangun Kreativitas Anak*. Depok: Inisiasi Press
- Fridani, L., Yarmi, G., Dhieni, N., & Kusniaty, N. (2008), *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hanaco, Indah. (2012). *Cerdas dan Ceria dengan Cerita Teladan*. Jakarta: Gramedia.
- Hermawan, A Zaman, B., (2014). *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Imawati, Emi Risna. (2009). *Kreasi Tokoh Fantasi dari Kain Felt*. Jakarta: Gramedia.
- Istiqomah, D. (2017). Kreativitas dan Pengembangannya dalam Perspektif Teori Ernst Kris. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*.
- Kasbolah, E.S, Kasihani, (2010). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, Malang: Departemen. Pendidikan dan Kebudayaan.
- Montolalu, (2009), *Bermain Permainan Anak*, Jakarta : Universitas Terbuka,2009
- Munandar, Utami, (2009) *Pengembangan kreativitas anak berbakat*, Jakarta, Rinika Cipta

- Munfarijah, S. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Kerja Dan Kreativitas Dalam Kepemimpinan Paud. *Jurnal Kependidikan*, 3(2), 163–182. <https://doi.org/10.24090/jk.v3i2.905>
- Poerwanti, Endang dkk. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: Universitas
- Prastiti, Wiwien Dinar. (2008). *Psikologi Anak Usia Dini*. Surakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*.
- Rachmawati, Yeni, (2010) *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta : Kencana.
- Suryadi. (2010). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat
- Usman, Basyiruddin dan Asnawir. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Utama.
- Wiwien Dinar Prastiti. (2008). *Psikologi Anak Usia Dini*. Surakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Yosep, W. (2014). *Pembelajaran Musik Kreatif Pada Anak Usia Dini (The Learning of Creative Music in Early-childhood Children)*. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 5(1), 190–200. <https://doi.org/10.15294/HARMONIA.V5I1.829>
- Yusuf, LN Syamsu. (2010). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zaman. (2011). *Pengembangan alat permainan Edukatif di lembaga Pendidikan Anak usia*. Jakarta: Universitas Terbuka.

## RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B  
Tema : Diriku  
Semester : I

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat Peraga/Sumber Belajar	Alat Permainan	Penilaian	
				Hasil	Analisis
	<b>Kegiatan awal ± 30 menit</b> Berbaris, berdoa, salam				
<b>MK 1.1.7</b> Merayap dan merangkak dengan berbagai variasi	Merayap dan merangkak di kolong meja Skenario pembelajaran: 1. Guru menyiapkan alatalat yang akan digunakan. 2. Guru menjelaskan kegiatan apa yang dilakukan. 3. Setelah anak terkondisikan anak-anak segera diminta satu persatu untuk merangkak satu-satu.	Meja	Unjuk kerja		
	<b>Kegiatan inti ± 60 menit</b>				
<b>MH 8.2.4</b> Membuat mainan dengan teknik melipat, menggunting, dan menempel	<b>Peserta didik Menggunting gambar matahari:</b> Skenario pembelajaran: 1. Guru menyiapkan alat yang akan digunakan 2. Masing-masing anak mendapatkan gambar matahari dan gunting 3. Anak diminta untuk menggunting gambar matahari yang telah dibagikan guru.	Gambar matahari, gunting, LEM buku	Penugasa		

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat Peraga/Sumber Belajar	Alat Permainan	Penilaian	
				Hasil	Analisis
	4. Bagi anak yang telah menyelesaikan duluan maka mengerjakan tugas selanjutnya.				
<b>B.6.1.2</b> Mendengrkan dan menceritakn kembali secara urut	<b>Mendengarkan cerita dan menceritakan kembali cerita</b> Skenario pembelajaran: 1. Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan dilakukan 2. Guru menunjukkan macam-macam boneka tangan yang akan dijadikan sebagai media dalam bercerita. 3. Setelah guru selesai bercerita, guru meminta masing-masing anak maju kedepan kelas bergantian untuk bercerita dengan temantemannya. 4. Bagi anak yang berceritanya bagus guru akan memberikan reward yaitu stiker bintang berwarna merah	Boneka tangan, skenario cerita, daftar pertanyaan, dan lembar instrumen	Observasi		
<b>SE.1.1.1</b> Dapat melaksanakan tugas kelompok	<b>Peserta didik Kerja kelompok membuat matahari</b> Skenario Pembelajaran 1. Guru menjelaskan pembelajaran yang akan dilakukan. 2. Guru meminta anak membuat kelompok, masing-masing kelompok minimal 3 anak. 3. Anak diminta untuk menggambar matahari	Kertas warna, LEM, HVS	Hasil karya		

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat Peraga/Sumber Belajar	Alat Permainan	Penilaian	
				Hasil	Analisis
	dan kemudian mewarnai mataharinya.				
	<b>Istirahat ± 30 menit</b>				
	Cuci tangan, makan bekal, bermain bebas	Air, serbet, bekal, alat permainan			
<b>SE.6.1.2</b> Mendoakn teman yng sakit	<b>Mendoakan teman yng sakit.</b> Skenario pembelajaran: 1. Guru melakukan Tanya jawab kepada anak-anak tentang bagaikan cara mendoakan teman yang sedang sakit. 2. Guru meminta anak menyebutkan doanya. 3. Anak menyebutkan doadoa untuk teman yang sakit.	Anak	Observasi		
	Tanya jawab kegiatan sehari-hari				
	Pesan-pesan, doa pulang, salam				

Mengetahui  
Kepala RA Al-Mustariyyah

H. Oomarudin, SE.

Peneliti

Ida Rohmani

## 1. Kondisi Awal

### Lembar Observasi Kondisi Awal Anak

No	Nama Siswa	Indikator Kreativitas																			
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				Indikator 4				Indikator 5			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Maulana	√					√			√				√				√			
2	Hilal	√					√				√				√					√	
3	Raka		√			√				√				√				√			
4	Syarifah		√				√					√		√							√
5	Qiera	√				√				√				√				√			
6	Alif		√				√					√			√						√
7	Dzulfikar	√					√			√					√					√	
8	Mika	√				√				√					√			√			
9	Fachry			√			√				√					√					√
10	Arvazio	√				√				√				√				√			
11	Azka	√					√			√				√				√			
12	Arkan	√					√				√			√				√			
13	Akhdan	√				√				√				√				√			
14	Malika		√			√					√			√				√			
15	Khanza	√					√				√			√				√			
16	Tiara	√				√					√			√				√			
Jumlah		22				25				26				22				24			
Skor Maksimal		64				64				64				64				64			
Prosentase Keberhasilan		34%				39%				41%				34%				38%			

Keterangan indikator pencapaian kreativitas :

Indikator 1. Mampu memberi gagasan

Indikator 2. Mempunyai rasa keingintahuan yang besar

Indikator 3. Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan

Indikator 4. Mampu menjawab pertanyaan sederhana

Indikator 5. Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan

Keterangan penilaian:

1 : artinya anak belum berkembang (BB)

2 : artinya anak mulai berkembang (MB)

3 : artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)

4 : artinya anak berkembang sangat baik /optimal (BSB)

## 2. Siklus I

### Lembar Observasi Siklus I

No	Nama Siswa	Indikator Kreativitas																			
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				Indikator 4				Indikator 5			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Maulana		√				√				√					√			√		
2	Hilal	√					√				√				√				√		
3	Raka		√					√				√			√					√	
4	Syarifah				√			√				√			√						√
5	Qiera			√				√			√				√					√	
6	Alif			√			√					√			√						√
7	Dzulfikar		√					√			√				√					√	
8	Mika			√				√			√				√				√		
9	Fachry			√				√				√			√					√	
10	Arvazio				√		√				√				√				√		
11	Azka			√				√			√					√				√	
12	Arkan		√					√			√		√		√				√		
13	Akhdan			√				√				√			√				√		
14	Malika		√				√					√			√				√		
15	Khanza			√			√				√				√					√	
16	Tiara		√				√					√			√					√	
Jumlah		42				43				44				42				43			
Skor Maksimal		64				64				64				64				64			
Prosentase Keberhasilan		66%				67%				69%				66%				67%			

Keterangan indikator pencapaian kreativitas :

Indikator 1. Mampu memberi gagasan

Indikator 2. Mempunyai rasa keingintahuan yang besar

Indikator 3. Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan

Indikator 4. Mampu menjawab pertanyaan sederhana

Indikator 5. Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan

Keterangan penilaian:

1 : artinya anak belum berkembang (BB)

2 : artinya anak mulai berkembang (MB)

3 : artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)

4 : artinya anak berkembang sangat baik /optimal (BSB)

### 3. Siklus II

#### Lembar Observasi Siklus II

No	Nama Siswa	Indikator Kreativitas																			
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				Indikator 4				Indikator 5			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Maulana			√			√						√			√					√
2	Hilal			√				√					√				√				√
3	Raka			√					√				√				√				√
4	Syarifah				√			√					√				√				√
5	Qiera				√			√					√				√				√
6	Alif				√				√				√				√				√
7	Dzulfikar				√				√				√				√				√
8	Mika			√					√				√			√					√
9	Fachry				√				√			√					√				√
10	Arvazio				√			√					√				√				√
11	Azka				√				√				√				√				√
12	Arkan				√				√				√			√					√
13	Akhdan			√					√				√				√				√
14	Malika				√				√			√					√				√
15	Khanza				√				√				√				√				√
16	Tiara				√			√					√				√				√
Jumlah		59				57				62				61				60			
Skor Maksimal		64				64				64				64				64			
Prosentase Keberhasilan		92%				89%				97%				95%				94%			

Keterangan indikator pencapaian kreativitas :

Indikator 1. Mampu memberi gagasan

Indikator 2. Mempunyai rasa keingintahuan yang besar

Indikator 3. Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan

Indikator 4. Mampu menjawab pertanyaan sederhana

Indikator 5. Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan

Keterangan penilaian:

1 : artinya anak belum berkembang (BB)

2 : artinya anak mulai berkembang (MB)

3 : artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)

4 : artinya anak berkembang sangat baik /optimal (BSB)

**Foto Kegiatan Pembelajaran**



















## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### A. Biodata Pribadi

Nama : Ida Rohmani  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/Tgl. Lahir : Jakarta, 10 November 1994  
Kebangsaan : Indonesia  
Status : Menikah  
Agama : Islam  
Alamat Rumah : Jl. Masjid Al Anwar Rt. 03 Rw. 09  
Kel. Sukabumi Utara, Kec. Kebon Jeruk  
Jakarta Barat  
Nomor Hp : 0895635259870

### B. Riwayat Pendidikan

1. MI Hidayatul Istiqomah lulus tahun 2006
2. MTs Al Hidayah Basmol Lulus tahun 2009
3. MA Al Hidayah Basmol Jakarta Lulus tahun 2012



# TAMAN KANAK-KANAK AL – MUSTARIYYAH

Jl. Madrasah I Gg. MM Rt. 05 Rw 09 No. 42  
Kelurahan Sukabumi Utara, Kecamatan Kebon Jeruk Jakarta Barat

## SURAT KETERANGAN

01/SK-TKAM/VIII/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : H. Qomaruddin, SE.

Jabatan : Kepala Sekolah

Tempat Tugas : RA Al Mustariyyah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Ida Rohmani

NPM : 151320804

Tempat/Tgl. Lahir : Jakarta, 10 November 1994

Alamat Rumah : Jl. Masjid Al Anwar Rt. 03 Rw. 09

Kel. Sukabumi Utara, Kec. Kebon Jeruk

Jakarta Barat

Jurusan : S1 PIAUD PTIQ Jakarta

Menerangkan bahwa nama tersebut di atas benar telah melakukan penelitian di TA Al-Mustariyyah Jakarta Barat dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul : **“PENERAPAN MEDIA BONEKA JARI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI (Penelitian Tindakan Kelas di TK Al-Mustariyyah)”**.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Hormat Kami,

Ka. RA Al-Mustariyyah

H. Qomaruddin, SE.