

SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
PERMAINAN BALING-BALING DI RA ATTAQWA
KARANG MULYA LAMPUNG UTARA**

**Oleh:
YULIANA
NPM.1501030034**



**Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1441 H/2019 M**

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
PERMAINAN BALING-BALING DI RA ATTAQWA
KARANGMULYA LAMPUNG UTARA**

Diajukan Untuk memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Oleh:
YULIANA
NPM. 1501030034**

**Pembimbing I : Dra. Istifatonah, M.A
Pembimbing II : H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd.**

**Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1441 H/2019 M**

PERSETUJUAN

Judul : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
PERMAINAN BALING-BALING DI RA AT-TAQWA
KARANG MULYA LAMPUNG UTARA
Nama : YULIANA
NPM : 1501030034
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Pembimbing I



Dra. Isti Fatonah, MA
NIP. 196705311993032003

Metro, Desember 2019
Pembimbing II



H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd
NIP. 197007211999031003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-003/IN-28-1/D/PP-00-9/01/2020

Skripsi dengan judul: UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN BALING-BALING DI RA ATTAQWA KARANG MULYA LAMPUNG UTARA, disusun oleh: Yuliana, NPM. 1501030034, Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Kamis 26 Desember 2019.

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator : Dra.Isti Fatonah, MA
Penguji I : Nurul Afifah, M.Pd.I
Penguji II : H.Nindia Yuliwulandana, M.Pd
Sekretaris : Annisa Herlinda, M.Pd



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Akla, M.Pd.

NIP. 19691008 200003 2 0054

ABSTRAK

Upaya meningkatkan kreativitas anak melalui permainan baling-baling di RA Attaqwa Karang Mulya Lampung Utara

Oleh

YULIANA

kreativitas peserta didik di RA Attaqwa Karang Mulya belum berkembang secara maksimal terutama dalam kegiatan kreativitas bawasannya peserta didik mengalami kesulitan dalam Menirukan bentuk, kurang dapat mengekspresikan diri dalam membentuk kreasi dalam berbagai media, karena kurangnya penekanan pada pengembangan kreativitas .

Berdasarkan permasalahan tersebut, Peneliti tertarik untuk menerapkan kegiatan *membuat permainan baling* dalam meningkatkan kreativitas pada peserta didik, karna melalui kegiatan *membuat permainan baling-baling* jari-jari peserta didik akan bergerak dan konsentrasi peserta didik akan lebih terfokuskan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui permainan baling-baing dapat meningkatkan kreativitas peserta didik di RA Attaqwa Karang Mulya?”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di RA Attaqwa Karang Mulya.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui 2 siklus yaitu meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Sedangkan untuk mengetahui tingkat perkembangan anak peneliti menggunakan lembar observasi. Pelaksanaan kegiatan *membuat permainan baling-baling* di RA Attaqwa tahun ajaran 2019/2020 yang di laksanakan oleh 15 peserta didik.

Hasil penelitian : Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa kegiatan *membuat permainan baling-baling* dapat meningkatkan kreativitas pada peserta didik di RA Attaqwa Karang Mulya. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian siklus II yang menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik sudah mencapai kriteria perkembangan yang diharapkan yaitu BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Hal tersebut juga dapat dilihat saat proses kegiatan *membuat permainan baling-baling* berlangsung, peserta didik sudah dapat mengkoordinasi mata dan tangannya. Hal ini terlihat dari peserta didik sudah dapat menggunakan tangan dan jari-jarinya untuk membentuk bentuk baling-baling dengan baik serta jari-jari peserta didik nampak luwes dan lentur pada saat kegiatan membuat permainan baling-baling.

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuliana
Npm : 1501030034
Jurusan : PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya yang disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 14 Desember 2019



Yuliana
NPM. 1501030034

MOTTO

“dan berikanlah berita gembira kepada orang-orang yang sabar,yaitu yang ketika di timpah musibah mereka mengucapkan sunnguh kita semua ini milik allah dan sunnguh kepadanya lah kita kembali”. Sabar bukanlah hal yang mustahil untuk di,iliki oelh semua mukmin, ketika ditipah suatu ujian kadang kita menyalahkan atau bahkan menyalahkan takdir ingatlah bahwa segala ujian ada hikmah didalamnya .

(q.s 155-156)

PERSEMBAHAN

Teriring rasa tulus, ikhlas, dan syukur kepada Allah SWT, Kupersembahkan Skripsi ini sebagai tanda bakti dan cintaku kepada orang yang selalu memberi makna dalam hidupku, terutama untuk:

1. Ayah saya Suryani dan Ibu saya Sri Utami, yang telah merawat, mendidik, membiayai dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang
2. Adik saya Aditia Kurniawan, Erik setiawan, keluarga besar serta sahabat-sahabat yang selalu membantu, memberi motivasi, dan semangat serta turut mendoakan keberhasilanku.
3. Kawan kawan kost Asrama kampus Ana, Aggita, vindy, dwi,sri dan semua keluarga besar Asrama Kampus
4. RA Attaqwa yang dan semua karyawan RA Attqwa yang membantu dan turut mendoakan saya.
5. Almamaterku Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro
6. Teman-teman seperjuangan Jurusan PIAUD angkatan 2015 yang selalu memberikan semangat, dan bersama kalian ku maknai arti persahabatan.

KATA PENGANTAR

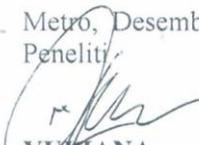
Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, atas taufik hidayah dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini adalah bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro guna memperoleh gelar S.Pd.

Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Enizar, M.Ag. selaku Rektor IAIN Metro
2. Dr. Hj. Akla, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Metro
3. Dian Eka Priyantoro, M.Pd selaku Ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
4. Ara. Isti Fatonah, M.A dan H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd. selaku Pembimbing yang telah memberi bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberikan motivasi.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan IAIN Metro

Demikian skripsi ini peneliti buat, semoga dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembacanya. Kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan.

Metro, Desember 2019
Peneliti

YULIANA
NPM. 1501030034

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ORISINALITAS	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
F. Penelitian Relevan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Konsep Kemampuan Kreativitas Anak	12
1. Definisi Kreativitas Anak.....	12
2. Hakikat Kreativitas.....	14
3. Faktor Pendukung Kreativitas.....	16
4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas Anak ...	18
5. Ciri-ciri Kreativitas Pada Anak	21
6. Pengukuran Kreativitas	23
B. Permainan Baling-Baling	23
1. Definisi Permainan Baling-Baling	23
2. Fungsi Permainan Baling-baling Bagi Anak.....	24
3. Langkah-langkah Pembuatan Permainan Baling-baling.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Variabel dan Definisi Operasional Variabel	28
B. Setting Penelitian	29
C. Subjek Penelitian.....	29
D. Prosedur Penelitian.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Instrumen Penelitian.....	33
G. Teknik Analisis Data.....	35
H. Indikator Keberhasilan	35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	36
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	36
a. Sejarah Singkat RA Attaqwa Karang Mulya	36
b. Visi, Misi dan Tujuan RA Attaqwa Karang Mulya	37
c. Keadaan Sarana dan Prasarana RA Attaqwa Karang Mulya	38
d. Jumlah Anak RA Attaqwa Karang Mulya	39
e. Tenaga RA Attaqwa Karang Mulya	39
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	40
a. Deskripsi Prasiklus	40
b. Deskripsi Penelitian Siklus I	42
c. Deskripsi Penelitian Siklus II	48
B. Pembahasan.....	54

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	57

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil Perkembangan Kreativitas Anak di RA Attaqwa Karang Mulya	4
Tabel 2 Kisi-kisi Lembar Observasi Peningkatan Kreativitas Perkembangan Kreativitas	34
Tabel 3 Keadaan Sarana dan Prasarana	38
Tabel 4 Data Jumlah Peserta Didik Tahun 2019	39
Tabel 5 Jumlah Pendidik.....	39
Tabel 6 Hasil Perkembangan Kreativitas Anak di RA Attaqwa Karang Mulya	40
Tabel 7 Hasil Kreativitas Anak dalam Membuat Permainan Baling-baling Pada Siklus I Pertemuan I RA Attaqwa.....	47
Tabel 8 Hasil Kreativitas Anak dalam Membuat Permainan Baling-baling pada Siklus II Pertemuan I di RA Attaqwa	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	29
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

1. RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)
2. Oline
3. Apd (Alat Pengumpul Data)
4. Hasil Observasi Perkembangan Kreativitas Siklus I Dan Siklus II
5. Surat Izin Prasurey
6. Surat Bimbingan Skripsi
7. Surat Izin Rresearch
8. Surat Tugas
9. Surat Keterangan Bebas Pustaka
10. Surat Keterangan Bebas Pustaka Jurusan
11. Kartu Konsul Bimbingan Skripsi
12. Foto Kegiatan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini atau *early (childhood)* yaitu anak yang berada di rentang usia nol sampai delapan tahun. Pada masa ini merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan. Pendidikan anak sangatlah penting untuk menunjang perkembangan anak usia dini di berbagai aspek. Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar sebagai upaya pembinaan yang di ajukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Melalui PAUD di harapkan anak dapat mengembangkan semua potensi yang dimiliki.¹

Hal ini terkandung dalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 125 yaitu:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِّ لَهُم بِآلَتِي هِيَ أَحْسَنُ
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: *Serulah (mansia) kepada jalan tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik, dengan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya tuhanmu, dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalannya dan dia yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.*²

¹ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 1.

² QS. An-Nahl (16): 125.

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentan usia antara 1(satu) hingga 5(lima) tahun. Pengertian ini didasarkan psikologi perkembangan yang meliputi bayi (*infancy* atau *babyhood*) berusia 0-1 tahun, usia dini (*early child*) berusia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir (*late childhood*), berusia 6-12 tahun.³

Anak usia dini berada dalam masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia. Usia dini juga dikatakan sebagai sebagai masa kreatif karena anak merupakan bentuk kreativitas yang original dengan frekuensi kemunculannya seolah tanpa terkendali. Usia ini juga merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik yang khas, baik dari fisik, psikis, sosial, dan moral. Karakteristik ini ditandai dengan kemampuan belajar anak yang luar biasa, yakni keinginan anak untuk belajar dan rasa ingin tau yang sangat besar. Maka demikian masa ini sangatlah masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kreativitas.⁴

Setiap anak memiliki sifat yang unik dan terlahir dengan potensi yang berbeda-beda dengan memiliki kelebihan baat, minat sendiri-sendiri, misalnya, anak bakat bernyanyi, bakat menari, bermusik, bermain musik, berbahasa olahraga dan lainnya. Anak usia dini mengalami tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangannya dimulai sejak ia masih didalam kandungan. Pada masa-masa ini anak usia dini mengalami periode yang sangat penting yaitu dalam membentuk otak, intelegensi, membentuk tubuh, kepribadian, memori,

³ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak*, 1.

⁴ Shella Isabell Maleva, "*Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok Bermain Jam'atul Kota Malang Tahun 2017*", (Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, 2017), 3.

karakter, dan aspek perkembangan yang lain. Kegagalan pertumbuhan dan perkembangan pada masa usia dini dapat mengakibatkan kegagalan masa sesudahnya. Setiap anak yang lahir didunia berhak mendapatkan pendidikan yang sesuai perkembangannya. Oleh karena itu, peran orang tua serta pemerintah juga sangat dibutuhkan dalam perkembangan anak, supaya anak dapat berkembang dengan baik.

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak dan perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif yang dapat dikembangkan sejak usia dini. Bakat kreatif anak yang tidak di kembangkan sejak dini maka bakat tersebut tidak berkembang secara optimal. Oleh sebab itu, diperlukan upaya pendidikan yang dapat mengembangkan kreatifitas anak. Kreativitas anak TK dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk baik dalam membuat gambar yang disukai maupun dalam bercerita atau dalam bermain peran. Hal ini disebabkan oleh pandangan yang sempit, dimana anak harus menuruti apa yang dikatakan orangtua dan guru. Dengan kata lain anak tidak boleh berpikir secara divergent atau berpikir berbeda dari orangtua. Kreativitas dapat terwujud dalam segi kehidupan, dimana saja dan oleh siapa saja, tidak tergantung pada usia, jenis kelamin, keadaan sosial ekonomi atau tingkat pendidikan tertentu.⁵

Berdasarkan hasil prasurvey dan wawancara pada Jum'at, 25-26 Juli 2019 di RA Attaqwa Karang Mulya kelas B, dapat diketahui bahwa di RA Attaqwa kegiatan seni sudah di lakukan dengan menggambar, menempel, mengunting, membuat kolase, melipat dengan kertas origami, akan tetapi

⁵ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini.*, 71-72.

perkembangan kreativitas sangat jangan dilakukan di karenakan pembelajaran calistung (baca,tulis,hitung) yang ditekankan sehingga kemampuan peserta didik dalam kreativitas masih kurang cukup dan peserta didik sering kali merasa bosan, dan jenuh dengan kegiatan tersebut.⁶ Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Hasil Perkembangan Kreativitas anak di RA Attaqwa Karang Mulya Lampung Utara

No	Nama anak	Aspek yang diamati				Bintang	Kriteria
		A	B	C	D		
1	Adelia		√	√		2	MB
2	Ali Muatori	√		√		2	MB
3	Alisa	√				1	BB
4	Adianto	√				1	BB
5	Arasid	√				1	BB
6	Aziziyah	√		√		2	BB
7	Azril	√				1	BB
8	Irma	√				1	BB
9	Dafa	√				1	BB
10	Naziyah	√		√		2	MB
11	Nazriel	√	√			2	MB
12	Ridho	√		√		2	MB
13	Ruspandi	√		√		2	MB
14	Safarudin	√				1	BB
15	Selvi		√		√	2	MB

Keterangan indikator pencapaian :

1. Dapat membuat bentuk kreativitas dengan, bentuk, kerapihan, dan ide, yang baik sesuai keinginan peserta didik.
2. Peserta didik dapat mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit.

⁶ Wawancara dengan Ibu Nur Afifah Guru Kelas B di TK At Taqwa Karang Mulya Lampung Utara pada 25-26 Juli 2019

3. Menirukan bentuk.
4. Peserta didik dapat menggerakkan tangan yang menggunakan otot halus (meremas, mengepal, memegang).

Hasil Penilaian:

BB : 7 peserta Didik

MB : 8 Peserta Didik

BSH : -

BSB : -

Berdasarkan pada tabel tersebut, maka dapat diketahui bahwa dari 15 peserta didik sampel yang peneliti ambil bawasannya perkembangan kemampuan dalam kreativitas masih rendah. Hal ini berdasarkan perkembangan minimum mulai berkembang (MB).

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada pendidik kelas B RA atqwa Karang Mulya bawasannya peserta didik mengalami kesulitan dalam Menirukan bentuk, kurang dapat mengekspresikan diri dalam membentuk kreasi dalam berbagai media, karena kurangnya penekanan pada pengembangan kreativitas. Sehingga banyak anak yang kurang minat dalam pengembangan kreativitas sedangkan kreativitas sangat baik untuk perkembangan peserta didik. Dengan demikian, maka perlu adanya media yang mampu menarik perhatian peserta didik serta dapat merangsang perkembangan peserta didik dengan kegiatan-kegiatan yang menarik dan menyenangkan salah satunya bermain. Tapi disini dikatakan bermain bukan hanya bermain mencari kesenangan akan tetapi bermain sambil belajar.

Bermain merupakan sesuatu perbuatan yang menyenangkan hati dan untuk memperoleh pengetahuan. Dalam penelitian ini penelitian akan menggunakan media permainan baling-baling dari daun kelapa yang di harapkan dapat menunjang perkembangan kreativitas. Permainan baling-baling (kincir angin) ialah sebuah alat permainan yang mampu memanfaatkan kekuatan angin menjadi gerak. Dengan bermain permainan baling-baling ana akan belajar lebih aktif menggerakkan otot-otot jemari, lebih fokus, lebih aktif, kreatif imajinasi dan diharapkan perkembangan kreativitas dalam seni lebih berkembang. Motorik halus dan kasar anak akan lebih berkembang melalui permainan baling-baling hal ini dapat dilihat dalam aktivitas-aktivitas yang mendukung perkembangan untuk koordinasi otak, penglihatan, jari-jemari dan kelincahan.

Dalam pengembangan kreativitas peserta didik selama ini belum menggunakan media permainan baling-baling yang terbuat dari daun kelapa. Dari masalah-masalah yang didapat oleh peneliti maka peneliti ingin mengembangkan kreativitas peserta didik melalui permainan baling-baling. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Upaya meningkatkan kreativitas anak melalui permainan baling-baling di RA Attaqwa Karang Mulya Lampung Utara”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya minatnya peserta didik dalam pengembangan kreativitas.

2. Kurangnya pendorong eksplorasi kepada peserta didik sehingga kreativitas terbatas
3. Ketidak mampuan peserta didik untuk mengekspresikan diri untuk membuat kreasi dari berbagai media.
4. Banyaknya peserta didik yang hanya berpusat pada calistung (baca,tulis,hitung)

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian pada pengembangan kreativitas dalam kegiatan bermain permainan baling-baling dari daun kelapa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah di atas, maka penelitidapat merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah pengaruh permainan baling-baling bagi kreativitas peserta didik ?
2. Bagaimana cara meningkatkan kreativitas peserta didik melalui permainan baling-baling?
3. Kendala apa saja yang dirasakan selama pembuatan permainan baling-baling?
4. Apakah melalui permainan baling-baing dapat meningkatkan kreativitas peserta didik?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang ini peneliti capai adalah untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, untuk mengetahui pengaruh permainan baling-baling bagi kreativitas peserta didik.

Berdasarkan tujuan penelitian ini mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik dan Peserta Didik

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan dan cara mengembangkan kreativitas peserta didik melalui permainan baling-baling.

2. Peserta didik

Untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di RA Attaqwa Karang Mulya.

F. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan Shella Isabella Maleva yaitu dengan judul “*Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok Bermain Jami’atul Quro Kota Magelang*”, dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskripsi kualitatif subjek penelitian ini adalah guru, kepala sekolah, dan orang tua anak didik. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara, observasi, dokumentasi. Keabsahan data yang dibuktikan melalui triangulasi sumber.

Hasil yang diperoleh dari hasil penelitian ini antara lain: (1) Permainan edukatif mempunyai peranan yang besar dalam tumbuh kembang anak. Dengan sisi edukatif, permainan ini bertujuan untuk menstimulasi perkembangan anak dan membantu proses perkembangan di semua aspek perkembangan dimulai dari kognisi, bahasa, seni, sosial emosial, moral, fisik motorik, termasuk mengembangkan sisi kreativitas didalamnya, (2) Kendala pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan edukatif di kelompok bermain Jami'atul Quro adalah sarana dan prasarana yang terbatas, dan kemampuan guru yang berbeda dalam mengembangkan kreativitas anak sehingga dapat mempengaruhi proses perkembangan anak. Kesimpulan dari hasil penelitian antara lain:

- a. Permainan edukatif merupakan sarana untuk mengembangkan semua yang ada dalam diri anak , memaksimalkan pertumbuhannya, dan sebagai bekal pondasi anak untuk ke depannya
- b. Kendalanya adalah sarana dan prasarana yang terbatas, dan perbedaan guru, baik dalam segi kualitas maupun kuantitas.

Oleh karena itu, saran yang dapat disampaikan adalah: (1) melengkapi dan menambah sarana dan prasarana (2) meningkatkan guru-guru PAUD, yang dapat dilakukan dengan pelatihan-pelatihan baik dari skala daerah maupun skala nasional, sehingga mutu pembelajaran akan terjamin.

Persamaan penelitian adalah bertujuan untuk menganalisis permainan yang diterapkan, menganalisis kendala permainan edukatif

dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Dalam penelitian ini juga sama-sama menekankan pada pengembangan kreativitas yang berpacu pada permainan edukatif. Menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Perbedaan didalam penelitian ini tidak mendetailkan penggunaan media yang digunakan, penelitian hanya menjabarkan tentang permainan edukatif dan kreatifitas.⁷

2. Penelitian yang dilakukan oleh Silya Hazdalina yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Kardus di PAUD Puskam Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus*”, jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif yang menggunakan model penelitian Kemmis dan MC Tanggart. Penelitian dilakukan dua siklus subjek penelitian anak PAUD Pusikam, Cukuh Balak Tanggamus yang berjumlah 14 anak. Objek penelitian yaitu meningkatkan kreativitas anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa instrumen lembar observasi yang berbentuk checklist dengan teknik analisis data yang dilakukan melalui deskriptif kuantitatif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dari kardus. Penelitian dilakukan pada anak PAUD Pusikam, Cukuh Balak, Tanggamus tahun ajaran 2016/2017.

⁷ Shella Isabella Maleva, “*Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok Bermain Jami’atul Quro’ Kota Malang Tahun 2017*”, (Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, 2017), h. 8

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dari kardus. Sebelum dilakukan tindakan mencapai 49,9%. Setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan alat permainan edukatif dari kardus, kreativitas anak mengalami peningkatan yakni pada tindakan siklus 1 mencapai 63,6% dan pada tindakan siklus 11 peningkatan mencapai 82,05%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah alat permainan edukatif dari kardus dapat meningkatkan kreativitas anak PAUD Pusikam, Culuk Balak, Tanggamus.

Persamaan di dalam penelitian ini adalah di dalamnya sama meningkatkan kreativitas anak melalui permainan edukatif, metode pengumpulan data diantaranya observasi, dokumentasi. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah media yang digunakan berbeda dalam penelitian ini menggunakan media kardus, dan wawancara.⁸

⁸ Silya Hazdalina, “*Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Kardus Pusikam Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus Tahun 2017*”, (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017)

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Kemampuan Kreativitas Anak

1. Definisi Kreativitas

Secara ilmiah perkembangan anak sangatlah berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosional, kepribadian, keadaan jasmani, dan sosialnya. Selain itu anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang inheren (telah ada) didalam dirinya untuk berpikir kreatif dan produktif. Anak akan beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari usia dini, sehingga anak akan terasa berpikir kreatif, karena dengan kreativitaslah memungkinkan manusia menjadi berkualitas dan survive dalam hidupnya. Anak akan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, yang mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Maka karena itu, kreativitas anak sangatlah penting untuk dikembangkan sejak dini.⁹

Sifat kreatif membantu manusia terlepas dari kesulitan. Karena kreativitas dapat menciptakan sesuatu yang dinilai oleh masyarakat mengembangkan daya cipta.¹⁰

Kreativitas merupakan salah satu istilah yang sangat sering digunakan dalam penelitian masa kini dan sering digunakan dengan bebas

⁹ Ahamad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), 111.

¹⁰ Sofyan S. Willis, *Psikolog Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), 157.

dikalangan orang awam. Kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multidimensional. Banyak para ilmuwan yang mendefinisikan tentang kreativitas akan tetapi tidak satu pun definisi yang dapat diterima secara universal diantaranya:

Kreativitas merupakan suatu konsep yang dapat dijelaskan dari berbagai sudut pandang. Kreativitas adalah daya cipta dalam arti seluas-luasnya yang memadukan pemikiran, imajinasi, ide-ide, dan perasaan yang memuaskan. Kreativitas juga dapat dimaknai sebagai upaya mengemabnagkan cara lama atau penemuan lama yang sudah dianggap lama atau ketinggalan zaman dan tidak efektif lagi. Kreativitas segenap potensi kemanusiaan, secara filosofis dapat disejajarkan dengan proses mencari indentitas diri. Jadi segala ekspresi manusia untuk menemukan kesejatian diri dengan menjadi dirinya sendiri, bukan menjadi orang lain. Oleh karena itu, proses kreatif masing-masing anak berbeda-beda.¹¹

Kreativitas merupakan buah dari pola pikir yang kreatif, yaitu kemampuan selain melihat sesuatu yang baru sesuatu yang tampaknya lumrah. kreativitas dibutuhkan oleh manusia untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas harus dikembangkan sejak dini mungkin ini akan berpengaruh pada perkembangan kreatif.¹²

¹¹Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*(Jakarta:PT Bumi Aksara,2017),71.

¹²Ahmad Atabik, "Pendidikan dan Pengembangan Potensi Anak Usia Dini",*Jurnal*, Vol. 2, No.1 Februari-Juni (2014):151.

Kreativitas adalah suatu penemuan atau penciptaan suatu ide yang belum pernah ada sebelumnya.¹³

2. Hakikat Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki oleh peserta didik yang perlu dikembangkan sejak dini. Karena setiap peserta didik memiliki potensi kreativitas yang harus dikembangkan agar peserta didik memiliki bakat kreatif. Oleh karena itu pendidik dituntut harus dapat mengembangkan bakat yang masih terpendap dalam diri peserta didik. Karena jika bakat tidak dikembangkan sejak dini tidak akan berkembang secara optimal maka diperlukan upaya pendidikan yang dapat mengembangkan potensi kreativitas peserta didik. Kreativitas anak usia dini (AUD) dapat di tampilkan dalam berbagai bentuk antaranya: dengan cara membuat gambar, bermain peran, atau pun dalam pembuatan kreasi seni lainnya. Salah satu kendala untuk mengembangkan kreativitas peserta didik antaranya sikap orang tua dan guru yang kurang memberi kesempatan perkembangan kreativitas anak secara optimal, kurangnya pemanfaatan bahan alam yang dapat membantu mengeksplor rasa ingintau peserta didik. Hal ini di sebabkan oleh pandangan yang sempit, dimana peserta didik harus menuruti apa yang dikatakan oleh orang tua maupun pendidik. Dengan kata lain, anak tidak berpikir secara divergent atau berpikir berbeda dari orang lain. Sebaliknya, berpikir konvergen adalah berfokus tercapainya satu jawaban yang paling tepatterhadap suatu

¹³Yesi Budiarti, "Pengembangan Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS", *Jurnal, Pendidikan UM Metro*, Vol.3, No. 2 (2015):66.

persoalaan. Dalam pendidikan formal, pada umumnya menekankan berpikir konvergen dan kurang memikirkan divergen. Maka dari itu kita sebagai orang tua atau pendidik harus memperhatikan kreativitas peserta didik agar bajat anak selalu berkembang dengan baik. Selain itu, perlu dilakukan berbagai upaya untuk mengembangkan kreativitas anak yang berada pada fase praoperasional. Upaya pendidikan pada anaka harus disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik.¹⁴

Ditinjau dari aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting terutama bagi anak usia dini. Kreativitas yang berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang solutif yaitu keterampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat pemecahan-pemecahan dalam mencari pemecahan masalah. Adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada macam perilaku kreatif. Adalah sebagai berikut:

- a. Fluency (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- b. Flexibility (keluwesan) yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar katagori yang biasa.
- c. Originality (keaslian) yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa.
- d. Elaboration (keterperincian) yaitu kemampuan menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- e. Kerapihan yaitu kemampuan untuk menghasilkan suatu karya dengan baik.
- f. Kemandirian yaitu anak dapat mandiri dalam hal pembelajaran tanpa meminta bantuan kepada pendidik.
- g. Tertib yaitu anak dapat mematuhi peraturan yang dibuat dan tertib saat melakukan kegiatan.

¹⁴Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak* (Jakarta:PT Bumi Aksara,2017),73-75.

- h. Ketelitian yaitu peserta didik teliti dalam setiap langkah-langkah yang di arahkan oleh pendidik
- i. Sensitivity (kepekaan) yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.¹⁵

Maka dapatlah disimpulkan bawasannya kreatif juga bisa diartikan sebagai ketekunan, kerajinan, dan bagaimana kita mengetahui hal yang baru. Sebenarnya banyak sekali contoh perilaku kreatif yang terjadi dalam kehidupan kita sehari-hari, namun terkadang kita jarang menelaahnya lebih luas. Kreativitas adalah sebagai penemuan atau penciptaan suatu ide yang baru atau ide yang belum pernah ada sebelumnya.¹⁶

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.¹⁷

3. Faktor Pendukung Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat faktor-faktor yang mendukung upaya dalam menumbuhkan perkembangan kreativitas. berikut ini beberapa faktor pendukung kreativitas diantaranya sebagai berikut:

- a. Waktu, yaitu dalam kegiatan mengembangkan kreativitas anak seharusnya waktu yang diberikan jangan terlalu memberikan waktu dibatasi untuk melakukan kegiatan bermain, dengan

¹⁵Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana, 2010), h. 14-15

¹⁶Yesi Budiarti, "Pengembangan Ekonomi FKIP Universitas Muhamadiyah Metro", *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Vol. 3 No. 1, 2015, 66.

¹⁷Jawandi, dkk, "Permainan Smart Monopoly Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Consilium", *Jurnal Program Studi Bimbingan dan Konseling*, Vol.1 No. 2, Desember 2013,1.

- gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.
- b. Kesempatan menyendiri, yaitu hanya tidak mendapat tekanan dari kelompok anak menjadi kreatif.
 - c. Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, yaitu untuk menjadi kreatif anak harus terbebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif.
 - d. Sarana, yaitu sarana untuk bermain dan sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi, yang merupakan unsur dari semua kreativitas.
 - e. Lingkungan yang merangsang, yaitu lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas anak. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak usia bayi dan dilanjutkan hingga nama sekolah dengan menjadikan kreativitas, suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.
 - f. Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif, yaitu orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri.
 - g. Cara mendidik anak, yaitu mendidik anak secara demokratis dan permisif, di rumah dan di sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan mendidik secara otoriter memadamkannya.
 - h. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, yaitu kreativitas tidak muncul dalam kehampaan, oleh karena itu pengetahuan yang diperoleh oleh anak harus baik agar menunjang kreativitas pada anak itu sendiri.¹⁸

Sementara itu, dari berbagai penelitian yang diperoleh bahwa sikap orang tua yang memupuk kreativitas anak antar lain:

- a. Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya.
- b. Memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung, dan berhayal.
- c. Membiarkan anak mengambil keputusan sendiri.
- d. Mendorong kesulitan anak untuk menjajaki dan mempertanyakan banyak hal.
- e. Menyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba dilakukan dan apa yang dihasilkan.
- f. Menikmati keberadaan anak.

¹⁸Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar.*, 123-124.

- g. Memberikan pujian sungguh-sungguh kepada anak.
- h. Mendorong kemandirian anak dalam bekerja.
- i. Melatih hubungan kerja sama yang baik dengan anak.¹⁹

4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas Anak

Kreativitas sebagai sebuah proses mental yang dilakukan individual dalam menciptakan gagasan atau produk baru pastinya dipengaruhi oleh berapa faktor, baik itu yang berasal dari dalam maupun dari luar individual tersebut. Dalam kehidupan sehari-hari banyak kita jumpai perlakuan dan tindakan anak dengan berbagai pola dan tingkah lakunya. Artinya, ekspresi kreativitas peserta didik kerap menimbulkan efek kurang berkenan bagi orangtua. Misalnya, orangtua melarang peserta didik mencoret-coret tembok, berteriak, marah-marah saat peserta didik bermain pasir dengan kawannya. Padahal setiap peserta didik memiliki ekspresi kreativitas yang berbeda, ada yang terlihat suka mencoret-coret, beraktivitas bergerak, berceloteh, dan melakukan eksperimen. Penyikapan orangtua yang seperti itu berarti merupakan salah satu contoh dari sekian banyak faktor yang menghambat kreativitas peserta didik.²⁰

Pada dasarnya hal-hal yang mesti dihindari dalam mengembangkan kreativitas peserta didik yaitu evaluasi, hadiah, persaingan, dan lingkungan yang membatasi.

- a. Evaluasi dapat mengurangi kreativitas peserta didik. Peserta didik yang dievaluasi dan dinilai merasa kecil hati.
- b. Hadiah, banyak orang percaya bahwa memberikan hadiah atau kado kepada anak dapat memperbaiki atau meningkatkan

¹⁹*Ibid.*, 125

²⁰Novi Mulyani, *Perkembangan Seni Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya),

- prilaku atau kreativitasnya ternyata tidak. Pemberian hadiah dapat merusak motivasi instriksi dan mematikan kreativitas.
- c. Persaingan, persaingan atau kompetisi lebih kompleks daripada kedua faktor di atas. Persaingan terjadi jika peserta didik jika tugasnya akan dinilai akan tugas peserta didik lain dan akan menerima hadiah.
 - d. Lingkungan yang membatasi, jika belajar dilakukan dengan paksaan dan lingkungan amat membatasi maka minat dan motivasi instriksik dapat rusak.²¹

Pada dasarnya bahwa sikap orang tua banyak yang bertolak belakang dengan upaya mengembangkan kreativitas peserta didik. Alih-alih merasa sayang dan untuk memberikan perhatian lebih kepada peserta didik, maka berbuah hasil negatif, yang menghambat kreativitas peserta didik itu sendiri. Salah satu hal yang dapat menghambat proses kreativitas peserta didik yaitu sebagai berikut :

- a. Mengatakan kepadapeserta didik bahwa ia akan di hukum jika berbuat salah
- b. Tidak memperbolehkan peserta didik menjadi marah terhadap orang tuanya
- c. Tidak boleh mempertanyakan terhadap keputusan orang tuanya
- d. Peserta didik tidak di perbolehkan berisik
- e. Orang tua memberikan saran-saran spesifik penyelesaian tugas
- f. Orang tua ketat mengawasi peserta didik
- g. Orang tua kritis kepada anak dan menolak gagasan peserta didik
- h. Orang tua tidak sabar kepada peserta didik
- i. Orang tua dan anak adu kekuasaan
- j. Orang tua tidak memperbolehkan anaknya bermain dengan anak yang keluarganya yang mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda
- k. Orang tua menekankan dan memaksakan anak untuk menyelesaikan tugas.²²

²¹Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak*,95-95.

²²Ahmad Susanto,*Pendidikan Anak*, 94-96.

Selain itu ada juga beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi dalam kreativitas meliputi: daya imajinasi, rasa ingintahu, kemampuan menciptakan sesuatu baru dan tidak biasa dapat mengimbangi kekurangan daya ingat, daya tangkap, penalaran, pemahaman terhadap tugas dan factor lain dalam intelegensi. Pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kreativitas sangatlah penting.

Adapun selain faktor diatas bawasannya sumber lain menyatakan faktor yang menjadi hambatan kreativitas pada antara lain:

- a. Tidak ada dorongan bereksplor, yakni tidak adanya rangsangan dan kurangnya pertanyaan yang membangkitkan rasa ingintahu anak dapat menghambat kreativitas anak.
- b. Jadwal yang terlalu ketat, karena penjadwalan kegiatan yang terlalu padat membuat anak kehilangan salah satu unsur dan pengembangan kreativitas karena anak tidak dapat mengeksplor dengan kemampuannya.
- c. Terlalu menekan kebersamaan keluarga adakanya anak membutuhkan waktu untuk menyendiri, karena dengan kesendiriannya anak belajar mengembangkan imajinasinya sebagai bekal untuk menumbuhkan kreativitasnya. Mandiri untuk anak sangat diperlukan.
- d. Tidak boleh berkhayal, karena dengan cara berkhayal anak belajar mengembangkn imajinasi melalui imajinasinya. Orang tua hanya perlu mengarahkan dan memfasilitasi anak untuk mengembangkan imajinasi mereka.
- e. Orang tua konservatif, yaitu orang tua yang biasanya tidak berani meyimpang dari pola sosial lama. Orangtua model ini biasanya cepet khawatir dengan dengan proses kreativitas yang berada diluar garis kebiasaanya. Kondisi orangtua yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah yang selalu mendorong dan membimbing anak untuk menggunakan lingkungan rumah maupun sekolah sebagai sarana eksperimen dari eksplorasi.²³

²³Alma Rara Anggia dan Untung Nopriansyah, '' Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6tahun Di Raudhatul Athfal Perwanida 1 Bandar Lampung'', 10

5. Ciri-ciri Kreativitas pada Anak

Ciri-ciri kreativitas dapat dibedakan kedalam ciri kognitif yaitu sama seperti cara berpikir kreatif yang orisinalitas, fleksibel, kelancaran, elaborasi. Sedangkan ciri kreativitas nonkognitif antar lain yaitu motivasi, sikap, dan kepribadian kreatif. Berikut diantaranya penguraian mengenai ciri-ciri kreativitas atau sikap kreatif diantaranya:

- a. Rasa ingin tau yang luas dan mendalam artinya yaitu suatu emosi yang berkaitan dengan ingin tau seperti eksplorasi, investigasi (penelusuran panjang), dan belajar.
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang baik merupakan suatu keterampilan seseorang yang bertujuan mendapatkan jawaban dari sebuah permasalahan.
- c. Memberikan suatu gagasan atau usul terhadap suatu masalah.,
- d. Menonjol dalam bidang seni artinya anak yang memiliki titik perkembangan kreativitas tinggi akan lebih aktif dalam imajinasi, ide, dan pemikirn untuk menghasikan suatu karya yang di inginkan seperti: menggambar, melukis, mengecap, menggunting, melipat.
- e. Mempunyai daya imajinasi merupakan daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) kajadian berdasarkan kenyataan atau pengalam seseorang.
- f. Bebas dalam menyatakan pendapat yakni anak dibebaskan dalm memngeluarkan pendapatnya hal ini juga dapat berpengaruh pada keaktifan anak.²⁴

Dari Uraian ciri-ciri sikap kreatif, namun perlu diketahui bahwa anak yang kreatif tidak luput dari bimbingan orang tua dan pendidik yang mengembangkan potensi kreativitas pada anak.

Selain dari pada itu ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif (aptitude).

Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif ini, antara lain:

- a. Kemampuan berpikir lancar, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan,

²⁴R. Mekar Ismiyani, "Kreativitas Dalam Pembelajaran Literasi Teks Sastra", *Junal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*:70-71.

memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

- b. Keterampilan berpikir luwes (fleksibel) yaitu, menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
- c. Keterampilan berpikir orisinal yaitu, mampu melakukan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian dari unsur-unsur.
- d. Keterampilan memerinci (mengelaborasi) yaitu, mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memerinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
- e. Keterampilan menilai (mengevaluasi) yaitu, menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan itu benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, dan tidak hanya mencetuskan suatu gagasan, tetapi juga melaksanakannya.²⁵

Sumber lain menyatakan bawasannya ciri kreatif itu juga dapat dilihat dari perilaku sehari-hari anak yang mencerminkan perilaku kreatif alami diantaranya ialah sebagai berikut:

- a. Peserta didik sering menjajaki lingkungan, mengamati dan memegang segala sesuatu, mendekati segala macam tempat atau sudut seolah-olah mereka haus dengan pengalaman.
- b. Peserta didik sering melakukan eksperimen. Hal ini nampak dari perilaku anak yang senang mencoba-coba dan melakukan hal-hal yang sering membuat orang tua atau pendidik keheranan saat anak mengobrak-abrik suatu alat permainan
- c. Peserta didik selalu ingin mendapatkan pengalaman baru, ia senang melakukan/mencoba berbagai hal. Senang berpetualang nampaknya merupakan salah satu ciri anak usia dini
- d. Peserta didik jarang menunjukkan rasa bosan dan selalu ingin melakukan sesuatu
- e. Peserta didik memiliki daya imajinasi yang tinggi.²⁶

²⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak*, 117.

²⁶ Erna S., *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Bahan Ajar Kegiatan Ppl Stai Darul Qolam Tangerang), 25.

6. Pengukuran Kreativitas

Setiap anak memiliki kreativitasnya masing-masing maka untuk mengetahui seberapa besar kreativitas peserta didik dapat menggunakan tes kreativitas. tes kreativitas adalah tes yang benar-benar direncanakan untuk mengukur karakteristik kepribadian yang dihubungkan dengan tingkah laku kreativitas. Ciri kreativitas seseorang bertitik tolak pada ‘‘ divergent thinks’’, yang cenderung mencari alternatif-alternatif.

Ciri lainnya adalah ‘‘unlike convergent thinks’’, yang cenderung mencari jawaban yang benar.²⁷

B. Permainan Baling

1. Definisi Permainan Baling-Baling

Dalam dunia anak-anak bermain adalah hal yang wajar karna di dalam dunia anak adalah bermain sambil belajar bukan belajar sambil bermain oleh karena itu anak harus didekatkan dengan banyak permainan hal ini dapat mengembangkan kreativitas yang bail pada anak.Permainan baling-baling (kincir angin) ini bisa menjadi hadiah mungil yang bagus untuk anak-anak. Dalam pembuatan permainan ini tidak membutuhkan bahan banyak dalam proses pembuatan dan cepat dalam proses pembuatannya.²⁸

Baling-baling(kincir angin) sebuat alat yang mampu memanfaatkan kekuatan angin untuk dirubah menjadi kekuatan mekanik. Selain itu

²⁷Hamid Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*,(Bandung: Alfabeta), 123.

²⁸Rismawati Hutaaruk, *Permainan Kertas Dekoratif*,(Jakarta: PT Elex Media Komputindo),25.

bermain permainan kincir angin anak untuk pengetahuan. Baling-baling (kincir angin) yang saya buat ini terbuat dari bahan alam dan ramah lingkungan karena terbuat dari daun kelapa. Bahan alam yang peneliti gunakan pada permainan ini sangat aman sebab bahannya tidak keras, tidak tajam, tidak berbau, tidak berwarna menggunakan bahan pewarna buatan. Selain itu, permainan yang ramah lingkungan dapat meningkatkan literatur anak (dapat menjadi sumber dan pedoman yang digunakan untuk anak dalam berbagai jenis kegiatan dalam bidang bermain sambil belajar) sebab, permainan ini banyak mengandung unsur pengetahuan baik segi memaikan baling-baling maupun segi pembuatannya.²⁹

Permainan tradisional baling-baling (kincir angin) merupakan salah satu hasil kreativitas yang biasa dijadikan bahan untuk bermain dan belajar, khususnya untuk anak-anak. Dalam pembuatan permainan ini sebenarnya bisa dari bahan-bahan yang lebih bagus yang bahannya bisa dibeli dari toko akan tetapi, akan tetapi dalam penelitian ini peneliti menggunakan bahan alam.³⁰

2. Fungsi Permainan Baling-Baling Bagi Anak

Berikut ini fungsi permainan baling-baling (kincir angin) diantaranya sebagai berikut:

- a. Menciptakan situasi bermain sambil belajar bagi anak
 Dengan adanya permainan tradisional ini, anak dapat berimajinasi sesuai yang ada dipikrannya. Sebab permainan

²⁹Mayuni, Nurizzati, "Pembuatan Mainan Edukasi Berbentuk Kincir Angin dari Barang Bekas Untuk Meningkatkan Literatur Anak". *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*. Vol, 7. No. 1, September 2018,105.

³⁰*Ibid.*,106

edukatif seperti ini juga bernilai pendidikan yang tak disadari oleh anak.

- b. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif

Dengan adanya permainan ini diharapkan anak dapat berimajinasi dan dapat mengembangkan rasa percaya diri terhadap sesama teman karna membuat dan memainkan permainan ini membutuhkan komunikasi yang baik.

- c. Melatih kemampuan motorik

Permainan tradisional seperti ini akan membuat peserta didik melatih kemampuan motorik dengan lebih baik dari pada sebelumnya. Hal ini dikarenakan dalam melakukan kegiatan anak dituntun untuk melakukan gerakan-gerakan yang aktif.

- d. Meningkatkan daya kreativitas

Daya kreativitas sedang tumbuh pesat saat masa pertumbuhan, jika didukung dengan permainan –permainan tradisional yang meningkatkan daya kreativitas akan membuat anak pintar dan unggul bersama teman-temannya.

- e. Meningkatkan fisik anak

Dengan bermain anak jadi terlatih untuk merasan lelah, lelah disini merupakan lelah yang sehat yang dapat meningkatkan fisik anak. Secara alami tubuh memang memiliki sistem imunitas yang baik untuk melawan serangan penyakit dari luar. Dengan banyak bergerak untuk bermain secara langsung membuat fisik anak menjadi meningkat dan semakin baik kedepannya. Fisik yang sehat mendukung anak untuk tetap dapat melakukan banyak aktivitas harian.

- f. Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak

Ketika bermain anak-anak tentu membutuhkan teman untuk berkomunikasi dan bersosialisasi untuk mencurahkan keadaan diri kepada teman-temannya. Maka oleh itu didalam pembelajaran ini pola sosialisasi dan emosi anak akan terbangun dengan sendirinya.³¹

Selain itu permainan baling-baling memiliki kelebihan antara lain:

- a. Mengembangkan kecerdasan intelektual pada peserta didik
- b. Mengembangkan kecerdasan emosi pada peserta didik
- c. Bahan yang digunakan tidak mengandung bahan kimia dan ramah lingkungan

³¹*Ibid.*

- d. Melatih daya kreativitas pada peserta didik
- e. Meningkatkan jiwa sosial anatra peserta didik

3. Langkah-Langkah Pembuatan Permainan Baling-Baling

Mainan tradisional berbentuk baling-baling (kincir angin) merupakan salah satu hasil kreativitas yang bisa di jadikan bahan untuk bermain dan belajar, khususnya untuk anak-anak. Mainan edukasi berbentuk kincir angin ini ada yang terbuat dari kardus bekas, bambu, dan kertas karton. Mainan edukasi berbentuk baling-baling tersebut di rancang sesuai dengan kreativitas masing-masing si pembuatnya. Dalam penelitian ini permainan edukasi berbentuk baling-baling yang berhahab daun kelapa, tujuannya untuk memperkenalkan anak-anak pada bentuk baling-baling (kincir angin) yang terbuat dari bahan alam dan menambah pengetahuan anak dalam berkreaitivitas. Dalam pembuatan mainan tradisional berbentuk kincir angin ini sebenarnya bisa dengan bahan yang lebih bagus yang bisa di beli di toko terdekat, misalnya kertas karton warna-warni, hvs, dan sebagainya. Akan tetapi, dalam penelitian ini tidak menggunakan bahan tersebut melainkan menggunakan bahan alam.³²

Langkah-langkah dalam pembuatan mainan edukasi berbentuk kincir angin dari bahan alam sebagai berikut:

- a. Permainan baling-baling dari bahan alam hanya menggunakan alat dan bahan yang sedernaha yang ada disekitar lingkungan. Untuk membuat

³²Mayuni, Nurizzati, "Pembuatan Mainan Edukasi Berbentuk Kincir Angin dari Barang Bekas Untuk Meningkatkan Literatur Anak". *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*. Vol, 7. No. 1, September 2018,105.

sebuah mainan tradisional berbentuk kincir angin, bahan dan alatnya yang digunakan yaitu daun kelapa, gunting, lidi, penggaris.

- b. Setelah menyiapkan alat dan bahan, yang di lakukan untuk membuat mainan tradisional berbentuk kincir angin adalah menyiapkan 2 lembar daun kelapa yang sama panjang yang sudah di ukur menggunakan penggaris, kemudian menggunting sesuai ukuran, dua (2) daun kelapa yang di siapkan tadi adalah bahan utama pembuatan kincir angin.
- c. Setelah semuanya sudah tersedia mulailah kita membuat, dua buah daun kelapa di anyam dengan menyilangkan kedua sudut daun kelapa sehingga membentuk anyaman yang berbentuk kotak yang berfungsi sebagai badan bling-baling dan tempat penyangga di letakkan nanti. Sesudah selesai kemudian tancapkan sebuah lidi tepat pada pertengahan anyaman beri alas kecil pada tengah lidi agar lidi tidak terjauh atau lepas ketika baling-baling dimainkan oleh anak. Sesudah sekiranya siap dan selesai baling-baling siap untuk di mainnkan oleh anak. Cara memainkan permainan ini adalah anak di haruskan lari agar baling-baling dari daun kelapa dapat berputar yang dibantu oleh kekuatan angin yang dirubah menjadi kekuatan gerak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel dan Definisi Operasional Variabel

Operasional variabel adalah penjabaran lebih lanjut terhadap suatu objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi tentang sesuatu yang dijadikan objek penelitian tersebut. Dalam penelitian ini variabel yang akan diteliti sebagai objek tindakan yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Variabel bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab berubahnya atau timbulnya variabel terikat (variabel dependen). Dalam variabel ini yang menjadi variabel bebas adalah kreativitas pada anak. Kreativitas merupakan suatu daya cipta dalam arti seluas-luasnya yang memadukan pemikiran, imajinasi, ide-ide, dan perasaan-perasaan, untuk menciptakan karya.³³

Sedangkan untuk variabel terikat(Y) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam variabel ini yang termasuk variabel terikat adalah permainan baling-baling. Permainan baling baling merupakan suatu alat permainan tradisional yang yang memanfaatkan kekuatan angin menjadi kekuatan gerak.³⁴

³³Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana, 2015), 71

³⁴Sugiono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2015). 2-4

B. Setting Penelitian

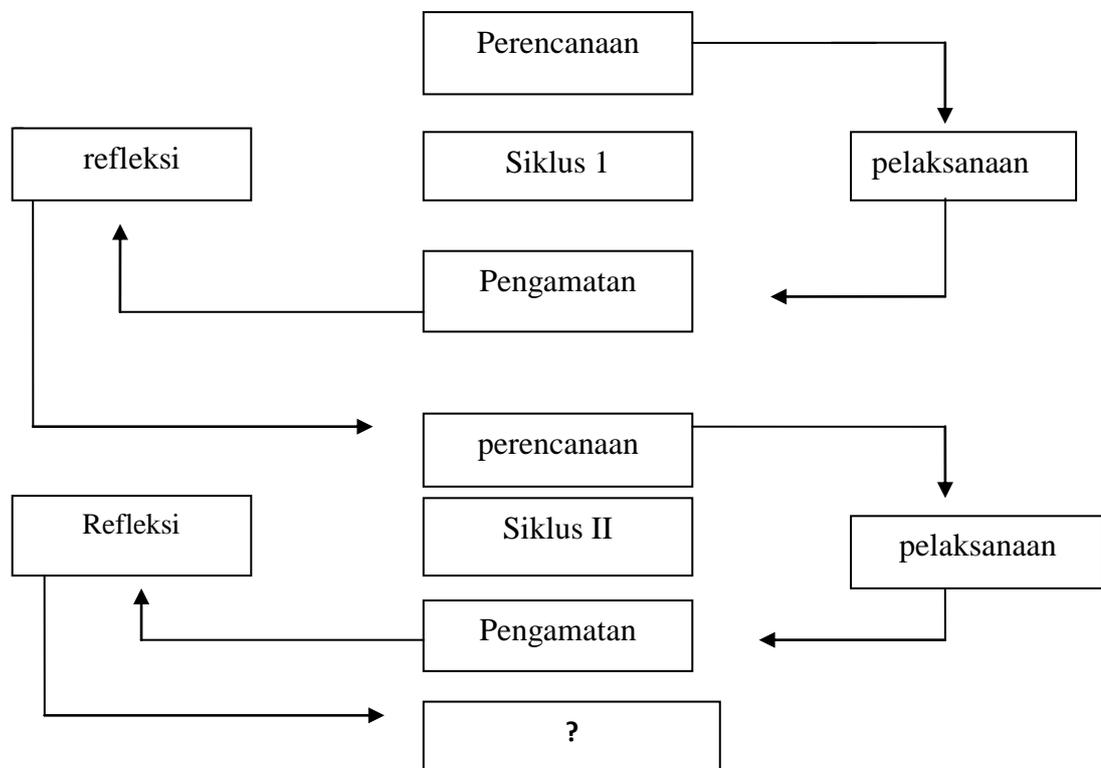
Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada peserta didik RA Attaqwa Karang Mulya Lampung Utara

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik RA Attqwa Karang Mulya yakni dari 15 peserta didik, terbagi 5 peserta didik perempuan dan 10 peserta didik laki-laki.

D. Prosedur Penelitian

Gambar 1
Siklus Penelitian Tindakan Kelas



Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas terdiri dari II siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan edukatif. Masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan.

1. Siklus I

Berdasarkan pengamatan awal, hasil yang di dapat yaitu masih kurangnya kemampuan kreativitas pada TK At Taqwa Karang Mulya - Lampung Utara. Penerapan siklus I bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui permainan edukatif. Langkah-langkah pada siklus I dilaksanakan berdasarkan 4 tahapan, yaitu:

- a. Perencanaan adalah persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas, antara lain sebagai berikut:
 - 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran
 - 2) Menyiapkan media pembelajaran yang diperlukan, seperti daun kelapa, lidi, gunting.
- b. Pelaksanaan Tindakan
 - 1) Kegiatan Awal
 - a) Anak-anak baris di halaman
 - b) Bernyayi dan menjawab salam dari pendidik
 - c) Pendidik menyapa siswa
 - 2) Kegiatan Inti
 - a) Guru menunjukkan media pembelajaran kepada siswa
 - b) Pendidik memberikan contoh baling-baling dari daun kelapa

- c) Pendidik membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam membuat kerajinan
- 3) Kegiatan Akhir
- a) Menghafal surat Al-Falaq, menghafal doa sebelum makan, hadis kebersihan
 - b) Pendalaman Iqro
 - c) Diskusi kegiatan dalam sehari
 - d) Doa dan salam pulang
- c. Pengamatan atau observasi yaitu pencatatan dan pengamatan kegiatan pembelajaran yang dicatat dalam lembar observasi yang sudah dibuat sebelumnya.
- d. Analisis dan refleksi yaitu berupa uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil pemantauan dan refleksi berkaitan dengan proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilaksanakan, serta kriteria dan rencana bagi tindakan siklus berikutnya.

2. Siklus II

Siklus II dilakukan apabila belum memperoleh hasil yang diharapkan pada siklus I. Penerapan siklus II bertujuan untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I dan pemantapan dari kemampuan motorik halus pada anak kelompok Bermain. Langkah-langkah pada siklus II hampir sama dengan siklus I hanya ada beberapa perbedaan di dalamnya. Berikut tahapan pada penerapan siklus II.

- a. Perencanaan, ada beberapa kegiatan yang akan dilaksanakan pada tahap perencanaan penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyusun perangkat pembelajaran
 - 2) Menyiapkan media pembelajaran yang diperlukan, seperti kertas origami
- b. Pelaksanaan Tindakan
- 1) Kegiatan Awal
 - a) Anak-anak baris di halaman
 - b) Bernyayi dan menjawab salam dari pendidik
 - c) Pendidik menyapa siswa
 - 2) Kegiatan Inti
 - a) Guru menunjukkan media pembelajaran kepada siswa
 - b) Pendidik memberikan contoh baling-baling dari daun kelapa
 - c) Pendidik membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam membuat kerajinan
 - 3) Kegiatan Akhir
 - a) Menghafal surat Al-Falaq, menghafal doa sebelum makan, hadis kebersihan
 - b) Pendalaman iqro
 - c) Diskusi kegiatan dalam sehari
 - d) Doa dan salam pulang
- c. Pengamatan, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran
- d. Refleksi, peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus II dan menganalisis serta membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran yang telah direncanakan dengan melaksanakan tindakan

tertentu. Apakah pembelajaran yang telah dikemas dengan tindakan tertentu dapat meningkatkan atau memperbaiki masalah yang diteliti. Jika ternyata hasil yang diperoleh pada siklus II meningkat dibandingkan dengan hasil sebelumnya maka penelitian dianggap berhasil dan tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam instrumen ini adalah:

1. Observasi

Observasi teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang dapat dijadikan informasi bagi peneliti.³⁵

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah cara yang dilakukan oleh seseorang untuk menyediakan dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat sesuai dengan fakta yang didapat dari sumber informasi khusus.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh pendidik atau observer untuk mengukur dan mengambil data yang akan dimanfaatkan untuk menekankan keberhasilan dari rencana tindakan yang dilakukan.³⁶

Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

³⁵ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2009), 86

³⁶ Samsu Sumadayo, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 75

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatat dengan alat observasi tentang hal-hal yang penting yang dapat dijadikan informasi.

Tabel 2
Kisi-Kisi Lembar Observasi Peningkatan Kretaitivas
Perkembangan Kreativitas

	Indikator Yang Dinilai	Item
Karakteristik kreativitas	Peserta didik dapat mengikuti contoh dalam pembuatan permainan baling-baling	1
	Peserta didik dapat luwes dalam melakukan gerakan tangan dalam pembuatan permainan baling-baling	1
	Peserta didik dapat memainkan permainan baling-baling yang mereka buat	1
	Peserta didik dapat lincah melakukan gerak yang dapat mengasah fisikmotorik anak	1
Jumlah		4

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik ³⁷

³⁷ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, *Pedoman Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), 5.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah cara yang dilakukan oleh seseorang untuk menyediakan dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat sesuai dengan fakta yang didapat dari pencatatan sumber informasi khusus.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses mengolah data dan menginterpretasikan data dengan tujuan untuk menundukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Analisis dilakukan peneliti sejak awal, pada setiap aspek kegiatan penelitian. Pada waktu dilakukan pencatatan lapangan melalui observasi atau pengamatan tentang kegiatan pembelajaran di kelas, peneliti dapat langsung menganalisis apa yang diamatinya seperti situasi dan suasana kelas, interaksi antara siswa dengan teman sebayanya.

H. Indikator Keberhasilan

Tindakan yang diambil peneliti dikatakan berhasil jika 7 dari 15 peserta didik mampu mencapai indikator yang telah ditetapkan meningkatnya kreativitas anak dengan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) ditandai dengan tercapainya kategori kemampuan baik pada akhir siklus pada anak RA Attaqwa Karang Mulya Lampung Utara.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Setelah kegiatan penelitian dapat dilaksanakan maka untuk mengenal secara garis besar tentang keadaan RA attaqwa Karang Mulya Lampung Utara , dikemukakan beberapa data sebagai berikut :

a. Sejarah singkat RA Attaqwa Karang Mulya Lampung Utara

Sejarah berdirinya RA Attaqwa adalah suatu lembaga pendidikan Anak Usia Dini yang berdiri pada tanggal 01 Mei 2008, dengan NSM: 10121800061, NPSN: 69731850 yang berlokasi di Desa Karang Mulya Muara Sungkai Lampung Utara.

RA Attaqwa didirikan oleh Yayasan Al Islamiyah Attaqwa dengan ketua Bapak Ridwan Efendi yang disahkan oleh notaris Mujiriyatno AM, SH. Dan telah terdaftar pada kementerian Hukum dan Hak Azasi Manusia Republik Indonesia dengan Nomor: AHU-0035770.AH.01.04.TAHUN 2016. Pada tahun 2017 RA Attaqwa sudah terakreditasi dengan No. PAUD-RA /1806/0037/06/2017.

Pada tahun 2008-2013 RA Attaqwa di pimin oleh Bapak Cecep Anwar Musadad Maulani S.Pd dan pada tahun 2014 sampai dengan sekarang di pimpin oleh Ibu Evva Wavdah S,Pd.

b. Visi, Misi, dan Tujuan RA Attaqwa Karang Mulya Lampung**Utara**

1) Visi

Terwujudnya anak yang sehat, cerdas, ceria, berahlak mulia serta beragama.

2) Misi

a) Mengupayakan pemerataan layanan pendidikan anak usia dini (PAUD)

b) Menumbuh kembangkan kecerdasan anak usia dini

c) Membentuk pribadi anak didik agar menjadi anak soleh sholehah

d) Membimbing dan mengarahkan potensi anak didik supaya menjadi anak-anak unggul dan berani

e) Mengenalkan anak didik pada cinta baik kepada allah,rosul, orang tua, diri sendiri dan lingkungan.

f) Membuka kreativitas dan imajinasi anak didik.

g) Membangun kepercayaan diri pada setiap anak.

3) Tujuan

a) Mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang sekolah selanjutnya

b) Membantu orang tua untuk mengarahkan anak guna membentuk anak yang cerdas

- c) Membantu melatih anak untuk memiliki daya imajinasi yang baik
- d) Mengembangkan kepribadian yang ceriatampilan cerdas dan shaleh
- e) Membantu mengembangkan sikap beragama dan pemahaman beragama sejak dini

c. Keadaan Sarana dan Prasarana di RA Attaqwa Karang Mulya Lampung Utara

Sarana dan prasarana merupakan salah satu hal yang paling penting untuk menunjang proses pembelajaran yang ada di sekolah. Sehingga bukan hanya mementingkan metode/strategi yang digunakan, atau media yang digunakan. Tetapi, sebagai seorang pendidik yang mempunyai fungsi sebagai motivator dan fasilitator, juga perlu memperhatikan sarana dan prasarana yang akan membuat anak merasa nyaman ketika proses pembelajaran berlangsung. berikut ini sarana yang sudah dimiliki di RA Attaqwa Karang Mulya Lampung Utara :

Tabel 3
Keadaan Sarana dan Prasarana

No	Jenis Bangunan	Kondisi	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang Belajar	Baik	1 Buah	Permanen
2.	Halaman Bermain	Baik	1 Buah	Permanen

(Sumber: DokumenRA Attaqwa Karang Mulya Lampung Utara PadaTahun 2019)

d. Jumlah Anak RA Attaqwa Karang Mulya Lampung Utara Pada Tahun 2019

Di bawah ini merupakan data lengkap yang peneliti terima tentang jumlah keseluruhan anak di RA Attaqwa Karang Mulya Lampung Utara pada tahun 2019 yaitu sebagai berikut :

Tabel 4
Data Jumlah Peserta Didik Tahun 2019

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1	Adelia	Perempuan
2	Ali mustori	Laki-Laki
3	Alisa Saputri	Perempuan
4	Adianto	Laki-Laki
5	Arasid Abizar	Laki-Laki
6	Aziziyah Hamzah	Laki-Laki
7	Azril Nur Latief	Laki-Laki
8	Irma	Perempuan
9	Dafa septiansyah	Laki-Laki
10	Naziyah Nur Beti	Perempuan
11	Nazriel Syaid	Laki-Laki
12	Ridho	Laki-Laki
13	Ruspandi	Laki-Laki
14	Safarudin	Laki-Laki
15	Selvi Muemunah	Perempuan

e. Tenaga Pendidik di RA Attaqwa Karang Mulya Lampung Utara

Tabel 5
Jumlah Pendidik

No	Nama	Pendidikan	Jabatan	Tugas Tambahan
1	Evva Wavdah, S.Pd.	S1	Guru	Kepala Sekolah
2	Nur Afifah Oktapiyani	MA	Guru	Bendahara
3	Imas Safaah, S.Pd.	S1	Guru	-
4	Ayu Puspita Sari, S.Pd	S1	Guru	-
5	Lea Tri Wijayanti, S.Pd.	S1	Guru	-

(Sumber: Dokumen RA Attaqwa Karang Mulya Lampung Utara Pada Tahun 2019)

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Deskripsi Prasiklus

Peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkat keterampilan kreativitas peserta didik sebagai langkah awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui kegiatan *membuat permainan baling-baling dari daun kelapa*. Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Observasi prasiklus dilakukan pada tanggal 25-26 Juli 2019. Pada tahap ini peneliti dan pendidik berkolaborasi melakukan bimbingan dan stimulasi untuk mengoptimalkan keterampilan kreativitas peserta didik di RA Attaqwa Karang Mulya Lampung Utara.

Hasil kemampuan prasiklus pada tanggal 25-26 Juli 2019 dengan menggunakan lembar observasi siklus yaitu sebagai berikut:

Tabel 6
Hasil Perkembangan Kreativitas anak di RA Attaqwa
Karang Mulya Lampung Utara

No	Nama Anak	Aspek yang diamati				Bintang	Kriteria
		A	B	C	D		
1	Adelia		√	√		2	MB
2	Ali Muatori	√		√		2	MB
3	Alisa	√				1	BB
4	Adianto	√				1	BB
5	Arasid	√				1	BB
6	Aziziyah	√		√		2	BB
7	Azril	√				1	BB
8	Irma	√				1	BB
9	Dafa	√				1	BB
10	Naziyah	√		√		2	MB

11	Nazriel	√	√			2	MB
12	Ridho	√		√		2	MB
13	Ruspandi	√		√		2	MB
14	Safarudin	√				1	BB
15	Selvi		√		√	2	MB

Keterangan indikator pencapaian :

5. Dapat membuat bentuk kreativitas dengan, bentuk, kerapihan, dan ide, yang baik sesuai keinginan peserta didik.
6. Peserta didik dapat mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit.
7. Menirukan bentuk.
8. Peserta didik dapat menggerakkan tangan yang menggunakan otot halus (meremas, mengepal, memegang).

Hasil Penilaian:

BB : 7 peserta Didik

MB : 8 Peserta Didik

BSH : -

BSB : -

Berdasarkan data yang sudah diperoleh pada prasiklus dapat diketahui bahwa kemampuan kreativitas pada peserta didik belum berkembang secaramaksimal.Hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di RA Attaqwa Karang Mulya Lampung Utara.

b. Deskripsi Penelitian Siklus I

1) Perencanaan

Perencanaan tindakan Siklus I dengan perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang disusun secara bersama dengan pendidik yang lainnya, kemudian dikonsultasikan untuk mendapat persetujuan dari kepala sekolah.

Adapun tahap perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut :

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sebagai acuan peneliti dalam melaksanakan penelitian.
- b) Mempersiapkan instrument penelitian, instrument yang digunakan berupa lembar observasi.
- c) Menyiapkan media yang dibutuhkan berupa daun kelapa dan lidi.
- d) Peneliti mempersiapkan lembar observasi untuk melihat peningkatan kemampuan kreativitas pada peserta didik dan mempersiapkan alat untuk mendokumentasi kegiatan pembelajaran, seperti kamera.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan. Dimulai dari pukul 07.30-10.00 WIB. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 11 November 2019, Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 12 November 2019, dan

pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 13 November 2019 dengan tema tanaman dan sub jenis pohon. Hasil penelitian dalam siklus ini diperoleh melalui tahap observasi dan pengisian lembar ceklis.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 11 November 2019, dimulai dari pukul 07.30-10.00 WIB. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan *membuat baling-baling dari daun kelapa* ini adalah daun kelapa dan lidi.

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman lalu berdoa, kemudian melakukan apersepsi tentang tema pembelajaran hari itu. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan peneliti. Sebelum masuk pada materi pembelajaran, anak diajak menyanyi dan menghafal surat pendek lalu mengucapkan salam.

Pada kegiatan inti peneliti menjelaskan tentang tema pembelajaran tersebut yaitu tanaman dengan sub jenis pohon, dan menjelaskan bahwa kegiatan akan dilakukan dengan membuat garis lipatan pada daun kelapa agar mudah dalam membentuk setelah itu mulailah untuk melipat lipatan untuk membentuk bentuk baling-baling yang bisa untuk bermain. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membimbing dan memotivasi

anak dalam mengikuti langkah-langkah membuat permainan baling-baling dari daun kelapa. Setelah itu peserta didik diajak untuk bermain bersama-sama dengan hasil karyanya. Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, Tanya jawab tentang kegiatan pada hari itu, bercerita yang berisi pesan-pesan, menginformasikan kegiatan untuk besok lalu bersiap-siap berdoa untuk pulang dan salam.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 12 November 2019 dimulai dari pukul 07.30-10.00. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan *membuat permainan baling-baling* ini adalah daun kelapa dan lidi.

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman, menyanyi lagu kesukaan anak lalu berdoa, kemudian peneliti membimbing peserta didik untuk menghafal surat pendek satu persatu, menghafal nama-nama malaikat dan menghafal huruf hijaiyah mempersilahkan peserta didik untuk berjalan dengan tempurung kelapa(bakiak tempurung kelapa).

Lalu, mempersilahkan peserta didik untuk bercerita bersama dengan teman-temannya. Dan dilanjutkan dengan menerangkan materi pembelajaran. Peserta didik dikondisikan untuk menyimak penjelasan peneliti.

Kegiatan selanjutnya yaitu peneliti menjelaskan tentang tema pembelajaran tersebut, dan menjelaskan cara membuat permainan baling-baling. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membimbing dan memotivasi anak dalam mengikuti langkah-langkah membuat permainan baling-baling tersebut. Setelah selesai anak diajak untuk memainkan hasil karyanya. Lalu, peserta didik bermain balok di dalam kelas. Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, tanya jawab tentang perasaan peserta didik selama kegiatan berlangsung, berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan, menginformasikan kegiatan untuk besok, berdoa, salam.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari rabu 13 November 2019 dimulai dari pukul 07.30-10.00. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan *membuat permainan baling-baling* ini adalah daun kelapa dan lidi.

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman, menyanyi lagu kesukaan peserta didik lalu berdoa, kemudian peneliti membimbing anak-anak untuk menghafal pancasila satu persatu, menghafal rukun islam, rukun iman, dan menghafal huruf abjad kemudian anak di ajak senam fantasi menirukan gerakan tanaman tertiuip angin. Lalu, mempersilahkan peserta didik untuk bercerita bersama dengan teman-temannya.

Lalu dilanjutkan dengan menerangkan materi pembelajaran. Peserta didik dikondisikan untuk menyimak penjelasan dari peneliti.

Kegiatan selanjutnya yaitu peneliti menjelaskan tentang tema pembelajaran tersebut, dan menjelaskan cara membuat permainan baling-baling. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membimbing dan memotivasi peserta didik dalam mengikuti langkah-langkah membuat permainan baling-baling tersebut. Setelah selesai peserta didik diajak untuk memainkan baling-baling. Lalu, anak-anak bermain prosotan. Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, Tanya jawab perasaan peserta didik selama kegiatan, berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan pada hari ini, bercerita pendek yang berisi pesan-pesan, bersiap-siap, berdoa, salam.

3) Tahap Pengamatan

Hasil pengamatan pertemuan pertama dengan menggunakan lembar observasi yang menyebutkan bahwa perkembangan kreativitas peserta didik di RA Attaqwa Karang Mulya yaitu peserta didik yang (BB) Belum Berkembang ada 8 dari 15 peserta didik, (MB) Mulai Berkembang ada 7 dari 15 peserta didik.

Hasil pengamatan pertemuan kedua dengan menggunakan lembar observasi yang menyebutkan bahwa perkembangan kreativitas peserta di RA Attaqwa Karang Mulya yaitu peserta

didik yang (BB) Belum Berkembang ada 5 dari 15 peserta didik, (MB) Mulai Berkembang ada 10 dari 15 peserta didik.

Hasil pengamatan pertemuan ketiga dengan menggunakan lembar observasi yang menyebutkan bahwa perkembangan kreativitas pada peserta didik di RA Attaqwa Karang Mulya yaitu peserta didik yang (BB) Belum Berkembang ada 4 dari 15 peserta didik, (MB) Mulai Berkembang ada 11 dari 15 peserta didik.

Hasil pengamatan perkembangan peserta didik pada siklus I dari pertemuan pertama, kedua, dan ketiga disetiap pertemuannya mengalami peningkatan, penelitian ini dikatakan berhasil apabila 15 peserta didik mampu mencapai kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

4) Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian siklus I Peneliti menyimpulkan bahwa perkembangan kreativitas peserta didik masih kurang berkembang. Hal ini dikarenakan jari-jari anak belum lentur. Untuk itu peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pada siklus I yang hasilnya diperoleh sebagai berikut :

- a) Beberapa peserta didik mengalami kesulitan saat mengikuti langkah-langkah yang diberikan oleh pendidik.
- b) Peserta didik banyak yang kurang paham dengan apa yang dijelaskan
- c) Banyak yang mengeluh tidak bisa

- d) Cenderung peserta didik lebih menyukai pembelajaran calistung (baca,tulis,hitung)
- e) Peneliti harus memperhatikan dan memotivasi anak serta memberikan komunikasi yang baik bagi anak yang membutuhkannya.

Karena hasil dari siklus I kurang memuaskan dan belum mencapai Kriteria perkembangan yang peneliti harapkan, maka peneliti melanjutkan pada siklus II dengan tujuan agar peserta didik dapat mengembangkan motorik halus anak secara maksimal melalui kegiatan *membuat baling-baling*.

c. Deskripsi Penelitian Siklus II

1) Perencanaan

Peneliti memperbaiki rencana pembelajaran yang akan dilakukan, pada siklus II diharapkan lebih baik lagi dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di RA Attaqwa Karang Mulya Lampung Utara. Perlu adanya rencana langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II, langkah-langkah perbaikan tersebut diantaranya :

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sebagai acuan peneliti dalam melaksanakan penelitian.
- b) Mempersiapkan instrument penelitian, instrument yang digunakan berupa lembar observasi.

- c) Menyiapkan media yang dibutuhkan berupa daun kelapa dan lidi.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II terdiri dari 3 kali pertemuan. Dimulai dari pukul 07.30-10.00 WIB. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 14 November 2019, Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 15 November 2019, dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 16 November 2019 dengan tema tanaman dan sub tema jenis pohon. Hasil penelitian dalam siklus ini diperoleh melalui tahap observasi dan pengisian lembar ceklis.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 14 November 2019, dimulai dari pukul 07.30-10.00 WIB. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan *membuat permainan baling-baling* ini adalah daun kelapa dan lidi.

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman lalu berdoa, kemudian menghafal doa mau makan dan doa bangun tidur. Setelah itu peneliti melakukan apersepsi tentang tema pembelajaran hari itu. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan peneliti. Sebelum masuk pada materi pembelajaran, peneliti bertanya kepada anak tentang jenis-jenis pohon,

menyebutkan jenis-jenis pohon, menyebutkan manfaat pohon. Pada kegiatan inti peneliti menjelaskan tentang tema pembelajaran tersebut yaitu tanaman dengan sub tema jenis pohon, dan menjelaskan bahwa kegiatan akan dilakukan dengan membuat garis bayangan untuk mempermudah saat melipat dan membentuk baling-baling. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membimbing dan memotivasi anak dalam mengikuti langkah-langkah membuat permainan baling-baling tersebut. Setelah selesai peserta didik diajak untuk memainkan permainan baling-baling. Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, Tanya jawab tentang kegiatan pada hari itu, berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, bercerita pendek yang berisi pesan-pesan, menginformasikan setelah kegiatan untuk besok kemudian berdoa, bersiap-siap salam.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari jumat tanggal 15 November 2019 dimulai dari pukul 07.30-10.00. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan *membuat permainan baling-baling* ini adalah daun kelapa dan lidi.

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman, menyanyi lagu kesukaan anak lalu berdoa, kemudian peneliti membimbing peserta didik untuk mengelompokkan

macam-macam buah, melengkapi gambar pohon kelapa, menghafal surat-surat pendek. Lalu, peneliti mempersilahkan peserta didik untuk bercerita bersama dengan teman-temannya. Dan dilanjutkan dengan menerangkan materi pembelajaran. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan peneliti.

Kegiatan selanjutnya yaitu peneliti menjelaskan tentang tema pembelajaran tersebut, dan menjelaskan cara membuat permainan baling-baling. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membimbing dan memotivasi anak dalam mengikuti langkah-langkah dalam membuat permainan baling-baling tersebut. Setelah selesai peserta didik di ajak memainkan permainan baling-baling. Lalu, peserta didik bermain balok di dalam kelas. Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, Tanya jawab tentang macam-macam pohon, lalu bersiap-siap berdoa untuk pulang dan salam.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu 16 November 2019 dimulai dari pukul 07.30-10.00. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan *membuat permainan baling-baling*.

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman, menyanyi lagu kesukaan anak lalu berdoa, kemudian peneliti membimbing anak-anak untuk menghafal Pancasila satu

persatu, menghafal rukun islam, rukun iman, dan menghafal huruf abjad. Lalu, mempersilahkan anak untuk bercerita bersama dengan teman-temannya. Dan dilanjutkan dengan menerangkan materi pembelajaran. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan dari peneliti.

Kegiatan selanjutnya yaitu peneliti menjelaskan tentang tema pembelajaran tersebut, dan menjelaskan cara membuat permainan baling-baling. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membimbing dan memotivasi anak dalam mengikuti langkah-langkah membuat permainan baling-baling tersebut. Setelah selesai peserta didik diajak memainkan hasil karyanya. Lalu, anak-anak bermain di halaman .

Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, Tanya jawab tentang macam-macam pohon, manfaat pohon, bercerita yang berisi pesan-pesan, menginformasikan kegiatan untyuk besok lalu bersiap-siap berdoa untuk pulang dan salam.

3) Tahap Pengamatan

Hasil pengamatan pertemuan pertama dengan menggunakan lembar observasi yang menyebutkan bahwa kreativitas peserta didik di RA Attaqwa Karang Mulya Lampung Utara yaitu peserta didik (MB) Mulai Berkembang ada 13 dari 15 peserta didik, (BSH) Berkembang Sesuai Harapan ada 2 dari 15 peserta didik. Hasil pengamatan pertemuan kedua dengan menggunakan lembar

observasi yang menyebutkan bahwa perkembangan peserta didik yaitu (MB) Mulai Berkembang ada 10 dari 15 peserta didik, (BSH) Berkembang Sesuai Harapan ada 5 dari 15 peserta didik.

Hasil pengamatan pertemuan ketiga dengan menggunakan lembar observasi yang menyebutkan bahwa peningkatan kreativitas pada peserta didik di RA Attaqwa yaitu 11 peserta didik sudah mampu mencapai kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 4 peserta didik mampu mencapai kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik). Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas pada peserta didik di RA Attaqwa Karang Mulya berkembang secara optimal.

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan *membuat permainan baling-baling* di RA Attaqwa Karang Mulya meningkatkan kreativitas pada peserta didik. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II sangat mempengaruhi keterampilan kreativitas dengan menambah perlakuan yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengulang kembali kegiatan membuat permainan baling-baling dari daun kelapa yang dilakukan tanpa bimbingan pendidik. Hasil observasi pada Siklus II menunjukkan peningkatan kreativitas pada peserta didik di RA Attaqwa telah mencapaikriteria perkembangan BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

B. Pembahasan

Hasil penelitian pada Siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan kreativitas peserta didik .

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan yang dilakukan hingga selesai menunjukkan bahwa adanya pengaruh permainan baling-baling pada peserta didik hal ini dapat dilihat dari peningkatan kreativitas peserta didik. Selain itu, dari hasil penelitian ini peneliti mengamati beberapa perubahan yang timbul pada saat kegiatan berlangsung dan sesudah kegiatan berlangsung antara lain :

1. Dalam kegiatan *membuat permainan baling-baling* dapat menimbulkan semangat baru bagi anak dalam berkarya seni.
2. Membuat permainan baling-baling untuk peserta didik ternyata dapat memberikan pengaruh baik yakni peserta didik dapat mengembangkan motorik halus maupun kasar, dapat lebih aktif dan kreatif, peserta didik dapat lebih fokus.
3. Dalam kegiatan ini dapat melatih kesabaran, melatih jiwa sosial peserta didik.
4. Membantu anak dalam mengembangkan motorik halusnya, seperti mengkoordinasikan gerakan jari tangan dan mata. Perkembangan ini dilihat dari kegiatan anak dalam melaksanakan kegiatan membuat permainan baling-baling.

Dengan demikian berdasarkan penelitian tindakan dan observasi yang telah dilakukan terbukti bahwa kegiatan *membuat permainan baling-baling* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik di RA Attaqwa Karang Mulya Lampung Utara.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwasanya kreativitas pada peserta didik dapat di tingkatkan melalui permainan baling-baling yang dilakukan secara individu.

Bagaimana cara meningkatkan kreativitas melalui permainan baling-baling?. contohnya seperti: Mengajak peserta didik bermain dengan permainan yang jarang mereka mainkan, Membiarkan peserta didik berimajinasi, Menghindari kata salah saat membuat permainan baling-baling, Bebaskan peserta mengeksplorasi, Memberi pengalamna baru, Berikan pujian meski peserta didik belum benar.

Selain itu, Permaininan baling-baling mempunyai pengaruh untuk peserta didik di RA Attaqwa Karang Mulya hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti diantaranya:

1. Dalam kegiatan *membuat permainan baling-baling* dapat menimbulkan semangat baru bagi peserta didik dalam berkarya seni.
2. Dapat mengembangkan motorik halus maupun kasar, dapat lebih aktif dan kreatif, dapat melatih konsentrasi.
3. Dalam kegiatan ini dapat melatih kesabaran, melatih jiwa sosial peserta didik.
4. Membantu anak dalam mengembangkan motorik halusny, seperti mengkoordinasikan gerakan jari tangan dan mata.

Kendala selama peneliti melakukan kegiatan pada siklus I antara lain:

1. Peserta didik mengalami kesulitan saat mengikuti contoh yang diberikan oleh peserta didik
2. Peserta didik banyak yang kurang paham
3. Banyak peserta didik mengeluh tidak bisa

Sedangkan kendala yang dialami peneliti selama siklus II antaranya:

1. Peserta didik harus selalu di ingatkan

Maka dengan demikian penelitian dikatakan berhasil jika penelitian dari prasiklus yang belum mengalami peningkatan yang lanjutkan ke siklus I yang terdiri dari III pertemuan masih belum mencapai kreteria yang tentukan maka membuat peneliti melakukan peneliti melakukan siklus II terdiri dari III pertemuan. Ternyata setelah dilakukannya siklus II pengembangan kreativitas pada peserta didik mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari pencapaian kriteria yang telah di tetapkan yaitu apabila 7 dari 15 peserta didik mampu mencapai kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, baik berdasarkan perolehan data maupun yang peneliti peroleh, maka dapat dikemukakan beberapa saran yang mudah-mudahan bermanfaat bagi pembaca maupun bagi peneliti sendiri. Sebagai akhir dari penulisan, Peneliti menyampaikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan kegiatan *membuat permainan baling-baling* untuk mengembangkan kemampuan kreativitas pada peserta didik, sehingga dalam proses pembelajaran menarik dan terasa menyenangkan dan tidak membosankan.

2. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah dapat menyediakan fasilitas dalam kegiatan pembelajaran khususnya yang dapat mengembangkan kemampuan kreativitas pada peserta didik..

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi atau acuan dalam mengembangkan penelitian yang sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Atabik, Ahmad. “Pendidikan dan Pengembangan Potensi Anak Usia Dini”. *Jurnal*. Vol. 2, No.1 Februari-Juni 2014.
- Budiarti, Yesi. “Pengembangan Ekonomi FKIP Universitas Muhamadiyah Metro”. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. Vol. 3 No. 1, 2015
- Darmadi, Hamid. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta), 123.
- Hazdalina, Silya. “Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Kardus Pusikam Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus Tahun 2017”. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017
- Hutauruk, Rismawati. *Permainan Kertas Dekoratif*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018
- Ismiyani, R. Mekar. “Kreativitas Dalam Pembelajaran Literasi Teks Sastra”. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*: 70-71.
- Jawandi, dkk. “Permainan Smart Monopoly Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Consilium”. *Jurnal Program Studi Bimbingan dan Konseling*. Vol.1 No. 2, Desember 2013.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, *Pedoman Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), 5.
- Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2007.
- Maleva, Shella Isabella. “Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok Bermain Jami’atul Quro’ Kota Malang Tahun 2017”. Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, 2017
- Mayuni dan Nurizzati. “Pembuatan Mainan Edukasi Berbentuk Kincir Angin dari Barang Bekas Untuk Meningkatkan Literatur Anak”. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*. Vol, 7. No. 1, September 2018, 105.
- Mulyani, Novi. *Perkembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017

Nopriansyah, Untung dan Anggia Rara Alma '' *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6tahun Di Raudhatul Athfal Perwanida 1 Bandar Lampung*'' , 10

QS.AL-Baqarah (155)

Rachmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana, 2010

S, Erna, ''*Perkembangan Anak Usia Dini*'' ,(Bahan Ajar Kegiatan PPL Stai Darul Qolam Tangerang),25.

----- . ''Pengembangan Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS'', *Jurnal, Pendidikan UM Metro*, Vol.3, No. 2, 2015.

----- . *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017

----- . *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012

Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana, 2009

Sugiono. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2015

Sumadayo, Samsu. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013

Susanto, Ahmad. *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana, 2015

Willis, Sofyan S. *Psikolog Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012.

LAMPIRAN

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 14 / 1
Hari /tgl :
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Tanaman / jenis pohon (berkayu dan tidak berkayu)
KD : 1.1 – 2.3 – 2.9 – 3.2 – 4.2 – 3.3 – 4.3 – 3.11 – 4.11 – 3.15 – 4.15
Materi : - Macam – macam tananam jenis pohon (berkayu dan tidak berkayu)
- Berkreasi dengan bahan alam
- Gotong royong
- Mengucap terimakasih
- Koordinasi motorik halus
- Mengulang kalimat
- Perbedaan warna

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Balok
- Daun kelapa
- lidi-lidi
- Kartu kata
- Papan titian
- Krayon
Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tanaman jenis pohon (berkayu)
3. Berdiskusi tentang menyebutkan bagian – bagian tanaman
4. Berjalan di atas papan titian (dari kayu)
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Bermain dengan balok - balok
2. Menunjukkan bagian – bagian tanaman
3. Membuat permainan baling-baling dari daun kelapa
4. Menghubungkan bagian – bagian tanaman dengan kata

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan

4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri tanaman sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan bagian – bagian tanaman
 - b. Dapat menyebutkan tanaman jenis pohon berkayu
 - c. Dapat membuat permainan dari daun kelapa
 - d. Dapat bermain balok - balok
 - e. Dapat menghubungkan bagian – bagian tanaman dengan kata

Peneliti



Yuliana
1501030034

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Evva Waydah, S.Pd
NPK : 2841300333068

Guru Kelompok B



Nur Afiah Oktaviani

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 14 / 2
Hari /tgl :
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Tanaman / jenis pohon (berkayu)
KD : 1.1 – 1.2 – 2.3 – 3.2 – 4.2 – 3.3 – 4.3 – 3.12 – 4.12 – 3.15 – 4.15
Materi : - Macam – macam tanaman jenis pohon (berkayu dan tidak berkayu)
- Melestarikan tanaman
- Berkreasi dengan bahan alam
- Mengucap terimakasih
- Koordinasi motorik halus
- Pengenalan huruf vokal dan konsonan
- Perbedaan warna
Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Tempurung kelapa
- Daun kelapa
- Lidi
- Kertas
- Pensil
- Krayon
Karakter : Tanggung jawab

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tanaman jenis pohon (berkayu)
3. Berdiskusi tentang menyebutkan bagian – bagian tanaman
4. Berjalan dengan tempurung kelapa
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membuat permainan baling-baling dari daun kelapa
2. Menghitung lidi - lidi
3. Menggambar bentuk pohon kelapa
4. Membuat garis lengkung pada gambar pohon kelapa

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan

4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri tanaman sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan manfaat pohon kelapa
 - b. Dapat menyebutkan bagian – bagian tanaman
 - c. Dapat berjalan dengan tempurung kelapa
 - d. Dapat membuat permainan baling-baling dari daun kelapa
 - e. Dapat menghitung lidi - lidi

Peneliti


Yuliana
1501030034

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Evva Wavdah, S.pd
NPK : 2841300333068

Guru Kelompok B


Nur Afiah Oktaviani

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 14 / 3
Hari /tgl :
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Tanaman / jenis pohon (tidak berkayu)
KD : 1.1 – 1.2 – 2.3 – 2.4 – 2.13 – 3.8 – 4.8 – 3.11 –
4.11.
Materi : - Macam – macam tanaman jenis pohon (berkayu dan
tidak berkayu)
- Melestarikan tanaman
- Berkreasi dengan bahan alam
- Berkebun
- Mengembalikan milik orang lain
- Pertumbuhan tanaman
- Mengulang kalimat
Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Daun Kelapa
- Lidi-lidi
Karakter : Menghargai prestasi

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tanaman jenis pohon (tidak berkayu)
3. Berdiskusi tentang menyebutkan bagian – bagian tanaman
4. Senam fantasi menirukan gerakan tanaman tertiuip angin
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membuat kolase dari daun kelapa
2. Membuat permainan baling-baling dari daun kelapa
3. Mengurutkan pertumbuhan pohon kelapa
4. Mengulang kalimat yang dimulai guru

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri tanaman sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan manfaat pohon kelapa
 - b. Dapat menceritakan pertumbuhan pohon kelapa
 - c. Dapat menirukan gerakan tanaman tertiuip angin
 - d. Dapat membuat permainan baling-baling dari daun kelapa
 - e. Dapat membuat kolase dari daun kelapa

Peneliti



Yuliana
1501030034

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Eva Waidah, S.Pd
NPK : 2841300333068

Guru Kelompok B



Nur Afiah Oktaviani

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 14 / 4
Hari /tgl :
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Tanaman / jenis pohon (tidak berkayu)
KD : 1. 1 – 1 . 2 – 2 . 3 – 2 . 4 – 2 . 10 – 3 . 6 – 4 . 6 – 3 . 12 –
4 . 12.
Materi : - Macam – macam tananam jenis pohon (berkayu dan
tidak berkayu)

- Melestarikan tanaman
- Berkreasi dengan bahan alam
- Berkebun
- Dapat bekerja kelompok
- Pengenalan bentuk - bentuk
- Pengenalan huruf vokal dan konsonan

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Pohon kelapa

- Daun kelapa
- Buah kelapa
- Pensil
- Kertas

Karakter : Religius

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tanaman jenis pohon (tidak berkayu)
3. Berdiskusi tentang menyebutkan bagian – bagian tanaman
4. Melompat dengan rintangan
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengelompokkan daun berdasarkan bentuknya
2. Mengelompokkan huruf vokal dari suatu kata (mis : suka makan buah)
3. Melihat isi daging buah kelapa
4. Membuat permainan baling –baling dari daun kelapa

C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan

4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri tanaman sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan manfaat pohon kelapa
 - B. Dapat menyebutkan bentuk daun kelapa
 - C. Dapat mengelompokkan huruf vokal
 - D. Dapat membuat permainan baling-baling dari daun kelapa
 - e. Dapat menceritakan manfaat buah kelapa

Peneliti



Yuliana
1501030034

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Evva Wavdah, S.Pd
NPK : 2841300333068

Guru Kelompok B



Nur Afiah Oktaviani

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 14 / 5
Hari /tgl :
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Tanaman / jenis pohon (berbuah)
KD : 1.1 – 2.2 – 2.4 – 2.9 – 3.2 – 4.2 – 3.13 – 4.3 – 3.6 – 4.6 – 3.15 – 4.15
Materi : - Macam – macam tanaman jenis pohon (berbuah)
- Menyiram tanaman
- Berkebun
- Gotong royong
- Mengucap terimakasih
- Koordinasi motorik halus
- Pengelanaan bentuk – bentuk buah
- Perbedaan warna buah
Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Buah - buah
- daun kelapa
- lidi
- Gambar pohon kelapa
- Pensil
Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tanaman jenis pohon (berbuah)
3. Berdiskusi tentang menyebutkan bentuk dan warna buah
4. Membawa beban di atas kepala
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengelompokkan macam – macam buah sesuai bentuk / warna
2. Memindahkan biji – bijian ke dalam gelas
3. Membuat permainan baling-baling dari daun kelapa
4. Melengkapi gambar pohon kelapa (memberi bentuk buah)

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok

5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

- a. Dapat mensyukuri tanaman sebagai makhluk ciptaan Tuhan
- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan

- a. Dapat mengelompokkan macam – macam buah
- B. Dapat membuat permainan baling-baling dari daun kelapa
- C. Dapat memindahkan biji – bijian ke dalam wadah
- D. Dapat melengkapi gambar pohon mangga
- e. Dapat membawa beban di atas kepala tanpa jatuh

Peneliti



Yuliana
1501030034

Guru kelompok B



Nur Afiah Oktaviani

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Eya Wavdah, S.Pd
NIP

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 14 / 6

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Tanaman / jenis pohon (tidak berbuah)

KD : 1. 1 – 2 . 4 – 2 . 10 – 2 . 13 – 3 . 2 – 4 . 2 – 3 . 3 – 4 . 3 – 3 . 8 – 4 . 8 – 3 . 15 – 4 . 15

Materi : - Macam – macam tananam jenis pohon (tidak berbuah)

- Berkebun
- Dapat bekerja kelompok
- Mengembalikan milik orang lain
- Mengucap terimakasih
- Koordinasi motorik halus
- Pertumbuhan tanaman
 - Perbedaan bunyi

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Kentongan

- Simpai
- Daun Kelapa
- Lidi
- Gambar
- Pensil

Karakter : Jujur

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tanaman jenis pohon tidak berbuah (bambu)
3. Berdiskusi tentang pertumbuhan tanaman bambu
4. Bermain simpai
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membunyikan kentongan
2. Mengelompokkan kata – kata sejenis tanaman tak berbuah
3. Mengurutkan bilangan sesuai jumlah pohon
4. Memasangkan pohon sesuai daunnya
5. Membuat permainan baling-baling dari daun kelapa

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama

4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri tanaman sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan tanaman tak berbuah
 - b. Dapat menceritakan pertumbuhan bambu
 - c. Dapat mengurutkan bilangan sesuai jumlah pohon
 - d. Dapat bermain simpai
 - e. Dapat membunyikan kentongan
 - f. Dapat memasang pohon sesuai daunnya
 - g. Dapat membuat permainan baling-baling dari daun kelapa

Peneliti


Yuliana
1501030034

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Evva Wavdah, S.Pd
NPK : 2841300333068

Guru Kelompok B



Nur Afiah Oktafiani

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
PERMAINAN BALING-BALING DI TK AT-TAQWA
KARANG MULYA - LAMPUNG UTARA**

OUTLINE

HALAMAN SAMPUL
HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERSETUJUAN
HALAMAN PENGESAHAN
ABSTRAK
HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN
HALAMAN MOTTO
HALAMAN PERSEMBAHAN
HALAMAN KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI
DAFTAR TABEL
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- G. Latar Belakang Masalah
- H. Identifikasi Masalah
- I. Batasan Masalah
- J. Rumusan Masalah
- K. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- L. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- C. Konsep Kemampuan Kreativitas Anak
 - 7. Definisi Kreativitas anak
 - 8. Hakekat Kreativitas
 - 9. man
 - 10. Faktor Pendukung Kreativitas Pada Anak
 - 11. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas Pada Anak
 - 12. Ciri-Ciri kreativitas Pada Anak
 - 13. Pengukuran kreativitas
- D. Permainan Baling-Baling
 - 4. Definisi Permainan Baling-Baling
 - 5. Fungsi Permainan Baling- Baling Bagi Anak
 - 6. Langkah-Langkah Pembuatan Permainan Baling-Baling

BAB III METODE PENELITIAN

- I. Definisi Operasional Variabel
- J. Setting Penelitian
- K. Subjek Penelitian
- L. Prosedur Penelitian
- M. Teknik Pengumpulan Data
- N. Instrumen Penelitian
- O. Teknik Analisis Data
- P. Indikator Keberhasilan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Deskripsi Lokasi Penelitian
- B. Deskripsi Hasil Penelitian Dan Pembahasan

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Metro, Oktober 2019
Mahasiswa Ybs,



YULIANA
1501030034

Menyetujui

Pembimbing I



Dra. Isti Fatonah, M.Pd.
NIP. 19670531 199303 2 003

Pembimbing II



H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd
NIP. 19700721 199903 1 003



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2923 /In.28.1/J/PP.00.9/9/2019
Lamp : -
Hal : **BIMBINGAN SKRIPSI**

16 September 2019

Kepada Yth:

1. Dra. Isti Fatonah, MA (Pembimbing I)
 2. H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd (Pembimbing II)
- Dosen Pembimbing Skripsi
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan studinya, untuk itu kami mengharapkan kesediaan Bapak/ Ibu untuk membimbing mahasiswa dibawah ini:

Nama : Yuliana
NPM : 1501030034
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Baling-Baling Di TK AT-Taqwa Karang Mulya Lampung Utara

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Dosen Pembimbing, membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal sampai dengan penulisan skripsi, dengan ketentuan sbb:
 - a. Dosen pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi skripsi Bab I s.d Bab IV setelah dikoreksi pembimbing 2.
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi skripsi Bab I s.d Bab IV sebelum dikoreksi pembimbing 1.
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 4 (empat) semester sejak SK pembimbing skripsi ditetapkan oleh Fakultas.
3. Diwajibkan mengikuti pedoman penulisan karya ilmiah/skripsi edisi revisi yang telah ditetapkan oleh IAIN Metro.
4. Banyaknya halaman skripsi antara 40 s.d 60 halaman dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Pendahuluan \pm 1/6 bagian
 - b. Isi \pm 2/3 bagian
 - c. Penutup \pm 1/6 bagian

Demikian surat ini disampaikan untuk dimaklumi dan atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Ketua Jurusan PIAUD,

Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I. M.Pd.,
NIP. 19820417200912 1 002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-3719/In.28/D.1/TL.00/11/2019
Lampiran : -
Perihal : IZIN RESEARCH

Kepada Yth.,
KEPALA TK AT -Takwa Karang
Mulya Lampung Utara
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-3718/In.28/D.1/TL.01/11/2019, tanggal 11 November 2019 atas nama saudara:

Nama : YULIANA
NPM : 1501030034
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di TK AT -Takwa Karang Mulya Lampung Utara, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "Upaya mengembangkan kreativitas anak melalui permainan baling-baling di TK AT-Taqwa Karang Mulya Lampung Utara".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

11 November 2019
Kepala I, 
Mulya: Ist. Fatonah MA
NIP. 19670531 199303 2 003





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
M E T R O Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-1160/ln.28/S/U.1/OT.01/12/2019**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : YULIANA
NPM : 1501030034
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PIAUD

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2019 / 2020 dengan nomor anggota 1501030034.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas dari pinjaman buku Perpustakaan dan telah memberi sumbangan kepada Perpustakaan dalam rangka penambahan koleksi buku-buku Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 19 Desember 2019
Kepala Perpustakaan

Drs. Mokhtaridi Sudin, M.Pd.
NIP. 195808311981031001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA JURUSAN PIAUD

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Yuliana
NPM : 1501030034
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Permainan Baling-baling di RA At-Taqwa Karang Mulya Lampung Utara

Bahwa yang namanya tersebut diatas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Jurusan pada Ketua Jurusan PIAUD Institut Agama Islam Negeri Metro. Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 17 Desember 2019

Ketua Jurusan PIAUD



Dian Eka Priyantoro, M.Pd

19820417 200902 1 002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Yuliana
NPM : 1501030034

Jurusan : PIAUD
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
		I		- Buat note di web	
		I		- Hal penting	

Mengetahui
Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd.
NIP. 19820417 200912 1 002

Dosen Pembimbing I

Dra. Isti Fatonah, MA
NIP. 19670531 199303 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : YULIANA
NPM : 1501030034

Jurusan : PIAUD
Semester : IX

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	Jumat 4/10-2019			- acc out line	
				- sejarah lanjut ke bab I - III	
				- Buat APP	
				- acc out - M	
				- acc APP	
	Senin 5/11			- sejarah lanjut Penerbitan	

Mengetahui
Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Privantoro, M. Pd.
NIP. 19820417 200912 1 002

Dosen Pembimbing I

Dra. Isti Fatonah, MA
NIP. 19670531 199303 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : YULIANA
NPM : 1501030034

Jurusan : PIAUD
Semester : IX

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	Rabu 18/12/19		-	monito di final dan ayub dan foot notensi - Persepsi di final di akhir studi - foto di awal akhir studi - surat cv	

Mengetahui
Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M. Pd.
NIP. 19820417 200912 1 002

Dosen Pembimbing I

Dra. Isti Fatonah, MA
NIP. 19670531 199303 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.ain@metrouniv.ac

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : YULIANA
NPM : 1501030034

Jurusan : PIAUD
Semester : IX

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	Ramis 13/12/15			- see bsk 1-1 - see vtbl di wawancara da	

Mengetahui
Ketua Jurusan PIAUD

Djan Eka Privantoro, M. Pd.
NIP. 19820417 200912 1 002

Dosen Pembimbing I

Dra. Isti Fatonah, MA
NIP. 19670531 199303 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
· INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Yuliana
NPM : 1501030034

Jurusan : PIAUD
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	KAMR. 2-8-19		✓	Ace Propesnal prop kemmas	

Mengetahui
Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd.
NIP. 19820417 200912 1 002

Dosen Pembimbing II

Nindia Yuliwulandana, M.Pd
NIP. 19700721 199903 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : yuliana
NPM : 1501030034

Jurusan : PIAUD
Semester : IX

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	Kamis 3 Oktober 2019		✓	Ace Outline Terdapat BAB I di BAB II	
	Jumat 8/2019		✓	BAB II sumber teori yg indicated perkembangan kreativitas min. dua sumber	
	Senin 4/8.2019		✓	Ace APD dan lain?	

Mengetahui
Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M. Pd.
NIP. 19820417 200912 1 002

Dosen Pembimbing II

H. Nindia Yuliwulandana, M. Pd.
NIP. 19700721 199903 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
· INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : yuliana
NPM : 1501030034

Jurusan : PIAUD
Semester : IX

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	Katunda 3/04/2019		✓	Are BAB 2 & 3 Bukan APD dan Ciri?	
	Selara 5/04/2019		✓	Are APD dan Ciri? Tentukan ambil data di lapangan.	

Mengetahui
Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Privantoro, M. Pd.
NIP. 19820417 200912 1 002

Dosen Pembimbing II

H. Nindia Yuliwulandana, M. Pd.
NIP. 19700721 199903 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : yuliana
NPM : 1501030034

Jurusan : PIAUD
Semester : IX

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	Jumat 6/12/2016		✓	Penyerasan Cendeki berkaitan dg Pedoman.	
	Senin 16/12/2016		✓	Ace BAK I & II Sop Mungasas.	

Mengetahui
Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Privantoro, M. Pd.
NIP. 19820417 200912 1 002

Dosen Pembimbing II

H. Nindia Yuliwulandana, M. Pd.
NIP. 19700721 199903 1 003

Foto Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus 1



Kegiatan awal sebelum membuat permainan baling –baling yaitu peneliti memperkenalkan alat, bahan dan langkah-langka.



Peserta didik mulai kegiatan membuat baling-baling dari daun kelapa

Foto Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus II



Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari pendidik



Peserta didik melakukan kegiatan membuat baling-baling dengan bantuan peneliti

Hasil Karya Anak Siklus I



Hasil Karya Anak Siklus II





Keadaan luar bangunan RA Attaqwa Karang Mulya Lampung Utara



Tata ruang kelas B di RA Attaqwa Karang Mulya Lampung Utara

RIWAYAT HIDUP



YULIANA dilahirkan di Karang Mulya pada tanggal 31 Desember 1996. Anak pertama dari tiga bersaudara pasangan dari Suryadi dan Sri Utami. Peneliti menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar di SDN Karang Mulya kecamatan Muara Sungkai Lampung Utara 2011. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan pendidikan di SMP MKMT Karang Rejo Kecamatan Muara Sungkai dan tamat pada tahun 2013 pada tahun. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan pendidikan di MAN 1 Kota Metro dan menyelesaikan pada tahun 2015 peneliti melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Negeri tepatnya di INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI Kota Metro (IAIN Kota Metro) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) sampai dengan sekarang.