

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI PERMAINAN PLASTISIN  
PADA ANAK KELOMPOK B DI RAUDHATUL ATHFAL DARUL ULUM 2  
TETELAN SEPUTIH MAYANG JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

**NurHalimah**  
**NIM :T20165091**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
NOVEMBER 2020**

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI PERMAINAN PLASTISIN  
PADA ANAK KELOMPOK B DI RAUDHATUL ATHFAL DARUL ULUM 2  
TETELAN SEPUTIH MAYANG JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

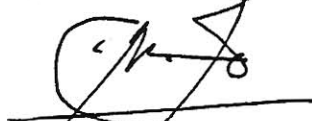
**SKRIPSI**

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

**Nur Halimah  
NIM : T20165091**

Disetujui oleh:  
Dosen Pembimbing



**Dr. Hj. Mukni'ah, M. Pd.I**  
**NIP. 19640511 199903 2 001**

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI PERMAINAN PLASTISIN  
PADA ANAK KELOMPOK B DI RAUDHATUL ATHFAL DARUL ULUM 2  
TETELAN SEPUTIH MAYANG JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari : Selasa

Tanggal : 03 November 2020

**Tim penguji**

**Ketua**



**Drs. H. Fajar Ahwa, M.Pd.I**  
NIP.19650221 199103 1 003

**Sekretaris**



**Yanti Nur Hayati S.Kep,Ns.,MMRS**  
NIP.19760611 2003 12 2 006

**Anggota:**

**1. Dr. Mashudi, M.Pd**

(  )

**2. Dr. Hj. Mukni'ah, M. Pd.I**

(  )

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**



**Dr. Hj. Mukni'ah, M. Pd.I**  
NIP. 19640511 199903 2 001

## MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ  
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberikamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur (Q.S. An-Nahl: 78).\*

IAIN JEMBER

---

\*Departemen Agama, *Al-Quran dan Terjemahnya*, (Semarang: CV. Toha Putra, 1989), 237.

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Ayahanda tercinta Asmad dan Ibunda tercinta Sabuna yang selalu memberi semangat, nasehat dan tak pernah berhenti mendoakan perjuanganku.
2. Suamiku Ach. Jumharto yang selalu membangkitkan semangat, dan yang tetap setia mendengarkan keluh kesahku di saat-saat sulit.
3. Keluarga dan semua saudara-saudaraku yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu yang telah memberi semangat dan doa.



## KATA PENGANTAR



Segala puji kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan atas Baginda Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan dan membimbing peradaban manusia dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan. Puji syukur peneliti sampaikan kepada Allah Swt, karena atas izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “*Pengembangan kreativitas melalui permainan plastisin pada anak B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020*” dengan lancar sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana Strata 1 di IAIN Jember. Terlepas dari hal tersebut, kurangnya pengetahuan peneliti tentu berpengaruh terhadap kualitas penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari semua pihak merupakan hal yang berhargabagi peneliti.

Tanpa motivasi, bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, tentunya penulisan skripsi ini tidak bisa berjalan dengan baik. Seiring dengan itu, penulis haturkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Soeharto, S.E., M.M. selaku Rektor IAIN Jember yang telah memberikan fasilitas yang memadai selama peneliti menuntut ilmu di IAIN Jember;

2. Dr. Hj. Mukni'ah, M. Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan persetujuan dalam skripsi ini dan banyak memberikan bimbingan dalam penelitian ini;
3. Drs. H. Mahrus, M. Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Jember yang telah memberi kemudahan bagi peneliti selama kuliah;
4. Imatul Hasanah selaku kepala Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember yang telah meluangkan waktunya bagi peneliti dalam melakukan penelitian.
5. Semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu-persatu.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT, peneliti memohon agar selalu dalam lindungan dan hidayah-Nya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, mahasiswa, serta bagi masyarakat luas, Amin.

Jember, 04 November 2020

Peneliti

**Nur Halimah  
T20165091**

## ABSTRAK

**Nur Halimah, 2020:** “Pengembangan kreativitas melalui permainan plastisin pada anak B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020”.

Proses kreasi atau proses kreatif merupakan tahapan yang harus dilalui oleh seseorang dalam menciptakan suatu karya seni, mulai dari proses memperoleh, menemukan sumber inspirasi, hingga proses mewujudkan dalam bentuk karya. Tahapan-tahapan tersebut harus ditanamkan kepada anak usia dini guna mengasah kemampuannya dalam hal melakukan dan mencipta suatu karya. Proses mengasah kemampuan kreativitas anak salah satunya bisa dilakukan melalui belajar dan bermain, dimana pembelajaran dikemas melalui media permainan plastisin.

Fokus penelitian yang diteliti dalam skripsi ini adalah: 1) Bagaimana pengembangan kreativitas pada aspek proses melalui permainan plastisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020? 2) Bagaimana pengembangan kreativitas pada aspek produk melalui permainan plastisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020? 3) Bagaimana pengembangan kreativitas pada aspek dukungan melalui permainan plastisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020?

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, sedangkan jenis penelitian ini berbentuk penelitian deskriptif. Lokasi penelitian ini di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember. Penentuan informan menggunakan: teknik *purposive*. Teknik pengumpulan data menggunakan: observasi partisipan, wawancara tak berstruktur, dan dokumen. Analisis data menggunakan metode kualitatif deskriptif model interaktif model Miles Huberman yang terdiri dari *data condensation*, *data display*, dan *verification*. Uji keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode.

Penelitian ini menghasilkan: 1) Pengembangan kreativitas pada aspek proses melalui permainan plastisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember dilakukan dengan melibatkan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan gagasannya sendiri, yaitu anak diberi kebebasan berkreasikan tanpa menuntut kesempurnaan hasil asalkan tetap mengacu pada tema pembelajaran. 2) Pengembangan kreativitas pada aspek produk melalui permainan plastisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember dilakukan dengan cara membimbing kemampuan kreativitas anak agar memiliki keterampilan dalam mengkombinasikan berbagai pengetahuannya untuk menciptakan produk baru yang berbeda dari sebelumnya. Bentuk kemampuan anak dalam mencipta produk yaitu kemampuan anak untuk mengeluarkan ide dan produk baru, kemampuan dalam mengkombinasikan unsur berdasarkan pengamatan, dan kemampuan mencipta secara mandiri. 3) Pengembangan kreativitas pada aspek dukungan melalui permainan plastisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember dilakukan dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi anak, serta menyediakan berbagai fasilitas permainan edukatif yang dapat merangsang anak untuk lebih semangat dalam berkreativitas. Selain itu, partisipasi orang tua dalam memberi semangat menjadi faktor pendukung utama bagi pengembangan kreativitas anak.



## DAFTAR ISI

	Hal
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Istilah .....	9
F. Sistematika Pembahasan .....	11
<b>BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN</b>	
A. Penelitian Terdahulu .....	12
B. Kajian Teori .....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	40

B. Lokasi Penelitian.....	41
C. Subyek Penelitian.....	41
D. Teknik Pengumpulan Data.....	42
E. Analisa Data.....	46
F. Keabsahan Data.....	48
G. Tahap Tahap Penelitian.....	49
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS</b>	
A. Gambaran Objek Penelitian.....	53
B. Penyajian Data.....	62
C. Pembahasan Temuan.....	80
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran.....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
Lampiran 1: Matrik Penelitian	
Lampiran 2: Pedoman Penelitian	
Lampiran 3: Surat Tugas Penelitian	
Lampiran 4: Dokumentasi Penelitian	
Lampiran5: Jurnal Penelitian	
Lampiran6:Suratketerangan Selesai Penelitian	
Lampiran 7: Keasliantulisan	
Lampiran 8: Biodata Penulis	

## DAFTAR TABEL

NoUraian	Hal.
1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian .....	18
1.2 Data Perkembangan RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang.....	58
1.3 Data Rombongan Belajar RA Darul Ulum Tetelan Seputih Mayang	58
1.4 Data Guru RA Kel. B Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember	59
1.5 Data Anak Didik Kel. BRA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang	59
1.6 Data Sarana dan Prasarana Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember.....	61
1.7 Alat Pendidikan Edukatif di RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih .....	62



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat vital bagi pembentukan karakter sebuah peradaban dan kemajuan yang mengiringinya. Tanpa pendidikan, sebuah bangsa atau masyarakat tidak akan pernah mendapatkan kemajuan sehingga menjadi bangsa atau masyarakat yang kurang atau bahkan tidak beradab. Karena itu, sebuah peradaban yang memberdayakan akan lahir dari suatu pola pendidikan dalam skala luas yang tepat berguna dan efektif bagi konteks dan mampu menjawab segala tuntutan zaman.

Dalam ranah tujuan pendidikan nasional, upaya pendidikan ditujukan untuk meningkatkan kualitas manusia yang meliputi berbagai segi, baik moral maupun intelektual. Seperti yang terkandung dalam UU No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 yang berbunyi:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi masyarakat yang beriman yang bertaqwa kepada tuhan yang maha Esa, berakhlaq mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.”<sup>1</sup>

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional di atas, jelas guna mendukung tujuan tersebut pendidikan disetiap jenjang harus diselenggarakan

---

<sup>1</sup> Tim Penyusun, *Sistem Pendidikan Nasional UU RI No. 20 Tahun 2003* (Jakarta: Sinar Grafika, 2014), 3.

secara sistematis. Hal ini berkaitan dengan pembentukan karakter anak sehingga mampu bersaing, beretika, bermoral, sopan santun dan berinteraksi dengan masyarakat. Dengan artian, pendidikan harus dilakukan oleh semua manusia dan semua usia dalam meningkatkan kemampuan diri serta meningkatkan derajat dan martabat manusia. Dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya guna mencapai kesejahteraan hidup. Bahkan dalam Al-Qur'an Allah telah menyerukan tentang pentingnya pendidikan seperti dalam surah Al-Alaq ayat 1-5:

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya: (1) bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. (3) Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah (4) yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam (5) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

(QS. Al-Alaq: 1-5).<sup>2</sup>

Dari ayat Al-Qur'an di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat penting, Allah mengajarkan manusia dengan perantaraan tulis baca. Di zaman seperti sekarang ini, pendidikan menjadi modal

<sup>2</sup> Al-Kaffah, *Al-Qur'an dan Terjemah* (Jakarta: Dwi Sukses Mandiri, 2012), 1023.

utama untuk manusia dapat menggapai segala apa yang diimpikannya. Dalam konteks penelitian ini, tanpa terkecuali adalah menyangkut tentang pendidikan anak usia dini. Di mana pendidikan sangat menentukan corak pertumbuhan dan perkembangan anak menuju kedewasaan. Dengan demikian, dapat dikatakan pendidikan menjadi keperluan mendasar dalam kehidupan anak.

Terlebih bagi anak usia dini yang identik dengan *golden age* atau periode keemasan. Masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi atau imitasi, masa peka serta masa bermain. Membangun pendidikan anak usia dini tidaklah sama seperti membangun pendidikan anak-anak pada usia sekolah dasar. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan melalui pemberian kesempatan bagi anak untuk dapat menikmati dunianya melalui dunia bermain. Bermain menjadi sarana untuk anak belajar sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran anak usia dini adalah belajar seraya bermain. Tegasnya, melalui bermain akan menambah pengalaman dan pengetahuannya yang pada gilirannya kelak akan sangat membantu ketika anak memasuki ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Maka menjadi jelas, bahwa pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan segala potensi yang melekat pada dirinya yang meliputi aspek bahasa, aspek fisik (motorik kasar dan motorik halus), aspek sosial emosional, aspek kognitif, aspek kreativitas, dan

aspek nilai moral agama. Aspek-aspek tersebut harus berjalan dengan seimbang dan baik. Pada konteks penelitian ini, salah satu aspek yang harus dikembangkan dengan baik adalah aspek kreativitas anak, aspek tersebut merupakan aspek yang penting bagi anak dalam melakukan kemampuan berimajinasi dan daya cipta.

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini, Munandar mengemukakan bahwa kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergabung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru dan teknologi baru dari anggota masyarakat. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru.<sup>3</sup>

Dalam kajian Islam, keberadaan kreativitas juga mendapat sorotan, sebagaimana yang tertuang di dalam Al-Quran surat Al-Baqarah ayat 30:

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلٰٓئِكَةِ اِنِّىْ جَاعِلٌ فِى الْاَرْضِ خَلِيْفَةً ۗ قَالُوْۤا اَجْعَلْ فِىْهَا مَنْ  
 يُّفْسِدُ فِىْهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَآءَ وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ ۗ قَالَ اِنِّىْۤ اَعْلَمُ مَا  
 لَا تَعْلَمُوْنَ ﴿۳۰﴾

Artinya: Ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada Para Malaikat: "Sesungguhnya aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi." mereka berkata: "Mengapa Engkau hendak menjadikan (khalifah) di bumi itu orang yang akan membuat kerusakan padanya dan menumpahkan darah, Padahal Kami

<sup>3</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2012),111

Senantiasa bertasbih dengan memuji Engkau dan mensucikan Engkau?" Tuhan berfirman: "Sesungguhnya aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui."<sup>4</sup>

Dari pernyataan ayat di atas, dapat dipahami bahwasannya kreativitas sangat penting bagi anak usia dini karena pada hakikatnya kreativitas merupakan anugerah Allah bagi manusia dan tidak dimiliki oleh makhluk lainnya. Sifat kreatif itu memang patut ditanamkan ke dalam diri. Sesuai gagasan Munandar kreativitas (berfikir kreatif atau berfikir divergent) adalah kemampuan yang berdasarkan data informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana fokusnya adalah pada kuantitas, ketepatan guna, keragaman jawaban. Adapun operasional, kreativitas, dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya dan memperinci).<sup>5</sup>

Proses kreasi atau proses kreatif merupakan tahapan yang harus dilalui oleh seseorang dalam menciptakan suatu karya seni, mulai dari proses memperoleh, menemukan sumber ilham atau inspirasi, gagasan hingga proses mewujudkan dalam bentuk karya. Tahapan-tahapan tersebut harus ditanamkan kepada anak usia dini guna mengasah kemampuannya dalam hal melakukan dan mencipta suatu karya. Proses mengasah kemampuan kreativitas anak salah satunya bisa dilakukan melalui belajar dan bermain, dimana pembelajaran dikemas melalui media permainan plastisin.

---

<sup>4</sup> Al-Kaffah, *Al-Qur'an dan Terjemah*, 876.

<sup>5</sup> Mulyani, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta;Gava Media;2018), 162.



Permainan plastisin sengaja dipilih karena bahan dasar pembuatan plastisin ini mudah didapat, dan plastisin yang berbahan lilin sangat aman bagi anak. Selain itu guru kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, belum pernah menggunakan media plastisin sebagai media pembelajaran pembelajaran mengasah kemampuan kreativitas anak. Kelebihan plastisin lilin ini adalah mudah dibentuk sesuai selera dan bersifat ramah lingkungan, sehingga anak didik diharapkan dapat mengapresiasi karyanya dengan baik sesuai gagasan imajinasi mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal diketahui bahwa pihak lembaga Darul Ulum 2 Seputih Mayang merupakan salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang menerapkan pembelajaran berbasis kreativitas. Model pembelajaran ini dirancang oleh guru kelompok B untuk memenuhi kebutuhan dan minat belajar yang sesuai dengan usia dan psikologis anak. Melalui model belajar seraya bermain, proses kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan menempatkan anak sebagai subjek pembelajar yang aktif. Pada tahun-tahun kemarin, kegiatan belajar dilakukan secara formal dan konvensional, akibatnya suasana pembelajaran menjadi monoton dan statis, anak didik terlihat kurang bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Berbeda ketika model pembelajaran ini diterapkan, anak didik terlihat aktif ketika melakukan kegiatan bermain sambil belajar dan bersemangat melakukan eksplorasi dengan menggunakan benda-benda yang menunjang kemampuan imajinasi anak,

sehingga anak dapat menemukan beragam pengalaman yang dapat memperkaya kecerdasan berpikir dari benda-benda yang dimainkannya.<sup>6</sup>

Berdasarkan deskripsi di atas, maka peneliti mempunyai ketertarikan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan mengangkat judul yaitu “Pengembangan kreativitas melalui permainan plastisin pada anak B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020”.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian konteks di atas, maka dapat dirumuskan fokus penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan kreativitas pada aspek proses melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimana pengembangan kreativitas pada aspek produk melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020?
3. Bagaimana pengembangan kreativitas pada aspek dukungan melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020?

---

<sup>6</sup> *Observasi*, Raudhatul Athfal Darul Ulum Seputih Mayang, 03 Februari 2020.

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan kreativitas pada aspek proses melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020.
2. Mendeskripsikan pengembangan kreativitas pada aspek produk melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020.
3. Mendeskripsikan pengembangan kreativitas pada aspek dukungan melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah:

#### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah, memperdalam, dan memperluas khasanah keilmuan, khususnya yang terkait pengembangan kreativitas anak melalui permainan permainan.
- b. Penelitian ini dapat menjadi refrensi dan memperkaya khasanah keilmuan di lembaga perguruan tinggi, khususnya di lembaga IAIN Jember.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti.

Memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam menulis karya ilmiah yang baik serta sebagai bekal awal untuk penelitian lain di masa mendatang.

### b. Bagi orang tua anak didik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi orang tua sehingga dapat memaksimalkan keterlibatannya dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak didik.

### c. Bagi Lembaga Penelitian.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau masukan yang positif terkait tentang mengasah kemampuan kreativitas anak usia dini melalui permainan.

### d. Bagi IAIN Jember

Penelitian diharapkan dapat menjadi tambahan literatur atau referensi bagi lembaga IAIN Jember dan mahasiswa yang ingin mengembangkan kajian tentang kemampuan kreativitas anak usia dini.

## E. Definisi Istilah

Ada beberapa definisi istilah dalam judul penelitian ini yang perlu ditegaskan, agar diperoleh kesepahaman antara peneliti dengan pembaca.

### **1. Pengembangan Kreativitas**

Pengembangan kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah upaya yang dilakukan guru untuk memaksimalkan kemampuan anak dalam menciptakan atau menghasilkan kreasi baru yang bermakna.

### **2. Permainan Platisin**

Permainan platisin dalam penelitian ini yaitu semacam media permainan yang terbuat dari malam atau lilin bersifat lunak yang dapat dijadikan berbagai bentuk, motif, dan model.

### **3. Anak Kelompok B**

Anak kelompok B dalam penelitian ini adalah anak usia dini yang berusia 5 – 6 tahun.

Dari berbagai pengertian tentang definisi istilah di atas, maka yang dimaksud dengan mengasah kemampuan kreativitas melalui media platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020 pada penelitian ini adalah upaya guru memaksimalkan kemampuan anak dalam menciptakan dan menemukan cara dalam membuat berbagai bentuk dan model mulai dari proses, produk, dan dukungan melalui media platisin pada anak berusia 5 - 6 tahun di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Keseluruhan penulisan skripsi ini terdiri atas beberapa bab, dan setiap bab terbagi menjadi beberapa sub-bab, hal ini merupakan satu kesatuan yang bulat dan utuh. Oleh karena itu, peneliti akan diskripsikan secara singkat mengenai keseluruhan pembahasan.

Bab pertama adalah Pendahuluan. Bab ini berusaha memberikan gambaran secara singkat mengenai keseluruhan pembahasan sekaligus memberikan rambu-rambu untuk masuk pada bab-bab berikutnya. Bab ini dimulai dari latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan.

Bab kedua berisi tentang kajian terdahulu dan kerangka teoritik yang berusaha menyajikan landasan teori tentang kreativitas anak beserta ruang lingkupnya dan kajian teoritik tentang permainan plastisin.

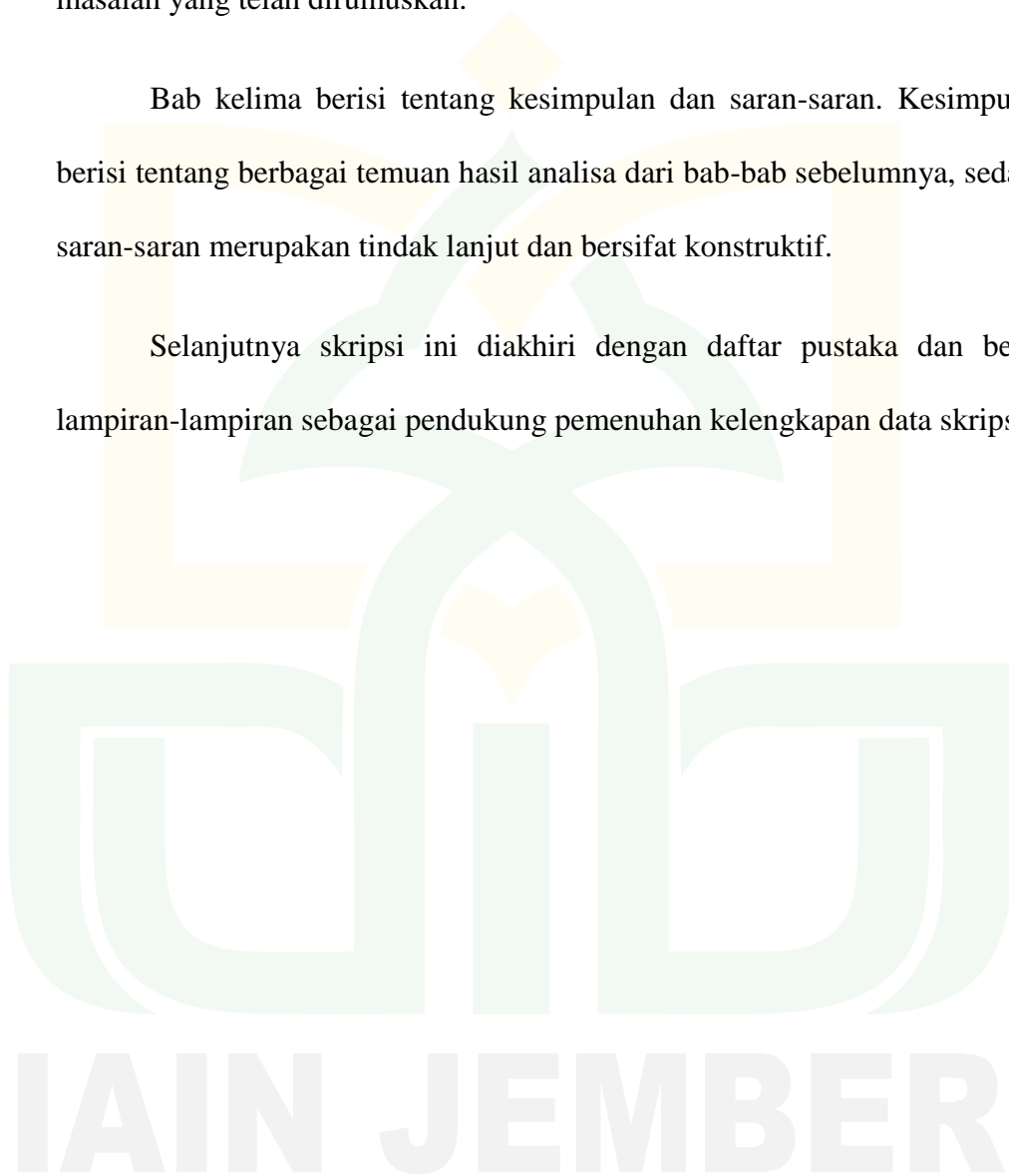
Bab ketiga berisi metode penelitian. Dalam bab ini dibahas mengenai pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

Bab keempat berisi mengenai gambaran objek penelitian, penyajian dan analisis data, serta pembahasan temuan. Bagian ini adalah pemaparan data yang

diperoleh di lapangan dan juga menarik kesimpulan dalam rangka menjawab masalah yang telah dirumuskan.

Bab kelima berisi tentang kesimpulan dan saran-saran. Kesimpulan ini berisi tentang berbagai temuan hasil analisa dari bab-bab sebelumnya, sedangkan saran-saran merupakan tindak lanjut dan bersifat konstruktif.

Selanjutnya skripsi ini diakhiri dengan daftar pustaka dan beberapa lampiran-lampiran sebagai pendukung pemenuhan kelengkapan data skripsi.



## BAB II

### KAJIAN KEPUSTAKAAN

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang dilakukan dijelaskan sebagai berikut:

1. Skripsi Sadariah tahun 2019 meneliti tentang “Meningkatkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan media plastisin di RA Al-Badar Salaka Kec. Pattallassang Kabupaten Takalar”.<sup>7</sup>

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama dua siklus yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan media plastisin RA Al-Badar Salak Kecamatan Pattallassang Kabupaten Takalar. Subjek penelitian ini adalah RA Al Badar Salaka Kecamatan Pattallassang sebanyak 21 orang dengan komposisi 8 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Siklus I berlangsung selama 4 kali pertemuan dan Siklus II selama 4 kali pertemuan.

Hasil penelitian ini adalah, setelah dilaksanakan dua kali tes terdapat

---

<sup>7</sup> Sadariah, “Meningkatkatkan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Media Plastisin di RA Al-Badar Salaka Kec. Pattallassang Kabupaten Takalar”” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makasar,, 2019), v.



peningkatan perkembangan kreativitas anak didik dari siklus I ke siklus II, peningkatan tersebut dapat dilihat pada siklus I jumlah anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik/optimal sebanyak 10 orang atau 47,62 persen meningkat pada siklus menjadi 17 orang atau 80,95 persen jumlah anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik/optimal, berarti terjadi peningkatan sebesar 33,33 % dari siklus I ke siklus II.

2. Skripsi Manda Rahma Noviyanti Tahun 2012 meneliti tentang “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Plastisin Tepung di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Purwokerto”.<sup>8</sup>

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian yaitu anak kelas B3 TK Negeri Pembina Purwokerto yang berjumlah 30 anak. Penelitian dilaksanakan sebanyak 3 siklus dengan melakukan tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi di setiap siklusnya. Pada tahap pengamatan tindakan dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung oleh peneliti dan kolaborator yaitu guru kelas. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan pengamatan, wawancara, catatan lapangan, dan dokumen. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Kriteria keberhasilan tindakan yaitu dengan

---

<sup>8</sup> Manda Rahma Noviyanti, “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Plastisin Tepung di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Purwokerto”, (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012), iii.

meningkatnya kreativitas anak dalam pembelajaran menggunakan media plastisin tepung yang dapat dilihat dari skor kreativitas anak dan respon anak dalam mengikuti proses pembelajaran serta hasil karya yang dihasilkan berkembang dan inovatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Melalui media plastisin tepung kreativitas anak dapat meningkat dengan baik dari sebelum dilakukan tindakan hingga setelah dilakukan tindakan. Peningkatan kreativitas ini diukur dengan menggunakan skor yang ditinjau dari segi orisinalitas, warna dan bentuk. Pada kegiatan pretest skor keseluruhan aspek kreativitas sebesar 276,31 atau dalam prosentase sebesar 61,18% dan pada akhir siklus III skor keseluruhan aspek kreativitas anak sebesar 326,55 atau sebesar 72,57%. Melalui pengukuran tersebut, kreativitas anak mengalami peningkatan sejumlah 50,24 atau sebesar 11,39%. 2) Pada pengamatan respon anak selama proses pembelajaran, aspek antusiasme, konsentrasi, mengikuti arahan, menyimak, motorik halus, ketepatan waktu dan penggunaan alat menjadi pedoman untuk menilai pergerakan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Secara umum respon anak selama mengikuti kegiatan belajar mengajar menggunakan media plastisin tepung dapat meningkat dengan baik, hal ini dapat dilihat dari peningkatan skor yang di dapat pada kegiatan pretest sejumlah 22,67 atau sebesar 64,76% dan pada akhir siklus III skor yang didapat sejumlah 27,01 atau sebesar 77,14%.

Dari pengukuran tersebut, proses pembelajaran mengalami peningkatan dengan baik sejumlah 4,34 atau sebesar 12,38%. 3) Hasil karya anak selama pelaksanaan tindakan sebanyak tiga siklus mengalami peningkatan yang cukup berarti, peningkatan tersebut terlihat dari segi orisinalitas, serta karya anak yang memiliki keragaman warna dan bentuk.

3. Skripsi Herwiningsih Tahun 2018 meneliti tentang “Peningkatan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Mewarnai, Menggunting, Menempel (3M) di Kelompok Bermain As-Shobier Wonojati, Jenggawah, Jember Tahun Pelajaran 2018/2019”.<sup>9</sup>

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, sedangkan jenis penelitian ini berbentuk penelitian deskriptif. Subyek penelitian menggunakan: teknik *purposive*. Teknik pengumpulan data menggunakan: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model analisis deskriptif yaitu: *data reduction*, *data display*, dan *verification*. Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi tehnik.

Hasil penelitian ini yaitu: 1) Adanya peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan mewarnai pada kelompok A2 di KB As-Shobier Wonojati, Jenggawah, Jember dilakukan dengan beberapa langkah yaitu guru

---

<sup>9</sup> Herwiningsih, “Peningkatan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Mewarnai, Menggunting, Menempel (3M) di Kelompok Bermain As-Shobier Wonojati, Jenggawah, Jember Tahun Pelajaran 2018/2019”, (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Jember, 2018), iii.

melaksanakan pembelajaran dan menyediakan gambar dan pola gambar yang akan diwarnai anak, menyiapkan alat dan bahannya yaitu pola gambar sesuai tema dan sub tema, pensil warna (krayon), gunting, lem dan kertas, membimbing proses kegiatan mewarnai. Sehingga mampu meningkatkan kreativitas anak dalam mewarnai dan anak merasa termotivasi untuk kreativitasnya. 2) Adanya peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan menggunting pada kelompok A2 di KB As-Shobier Wonojati, Jenggawah, Jember dilakukan dengan kegiatan bermain sambil belajar. Sehingga, dapat meningkatkan minat anak untuk mengeksplor dan menciptakan sesuatu dengan ide-ide kreatif yang dimiliki anak. Karena, menggunting salah satu keterampilan yang sering digunakan anak pada aktifitas seni ataupun melatih motorik anak. Sehingga hasil yang diperoleh anak mampu menggunting pola sesuai pola yang dibuat oleh guru, dan kegiatan menggunting dapat meningkatkan kreativitas anak didik. 3) Adanya peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan menempel pada kelompok A2 di KB As-Shobier Wonojati, Jenggawah, Jember dilakukan dengan guru sangat sabar dalam memberi arahan, terus memberikan motivasi untuk melakukannya secara teliti agar hasilnya rapi.

Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan dapat dijelaskan pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan Penelitian**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Judul</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1	Sadariah (2019)	Meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan media plastisin di RA Al-Badar Salaka Kec. Pattalassang Kabupaten Takalar	1. Meneliti tentang kreativitas dan media plastisin 2. Pendekatan penelitian kualitatif	Penelitian terdahulu fokus sebatas pada kreativitas secara umum, sedangkan pada penelitian ini fokus pada kreativitas yang meliputi proses, produk dan dorongan
2	Manda Rahma Noviyanti (2012)	Peningkatan kreativitas anak melalui media plastisin tepung di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Purwokerto	1. Meneliti tentang kreativitas anak melalui media plastisin tepung 2. Pendekatan penelitian kualitatif	Penelitian terdahulu fokus tentang kreativitas anak melalui plastisin secara umum, sedangkan dalam penelitian ini fokus tentang kreativitas anak yang meliputi proses, produk, dan dorongan
3	Herwiningsih Tahun (2019)	Peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan mewarnai, menggunting, menempel (3m) di kelompok bermain As Shobier Wonojati, Jenggawah,	1. Meneliti kreativitas anak 2. Pendekatan penelitian kualitatif	Penelitian terdahulu fokus pada kreativitas anak melalui kegiatan mewarnai, menggunting, menempel, sedangkan penelitian ini focus tentang

		Jember Tahun Pelajaran 2018/2019		kegiatan anak yang meliputi proses, produk, dan dorongan
--	--	----------------------------------	--	--

Dari hasil telaah peneliti terhadap sejumlah penelitian terdahulu, maka terdapat banyak perbedaan-perbedaan yang sangat spesifik dengan judul yang akan peneliti lakukan, dan tidak ditemukan kesamaan judul penelitian yang membahas tentang mengasah kemampuan kreativitas melalui media plastisin pada anak B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020. Secara garis besar memang terdapat kemiripan dari judul penelitian sebelumnya dengan judul yang akan peneliti teliti yaitu sama-sama tentang pengembangan kreativitas melalui permainan, akan tetapi tidak ada yang menghubungkan dengan kemampuan kreativitas pada aspek proses, produk, maupun dorongan dan penelitian dengan judul yang peneliti maksud belum pernah dilakukan di satuan pendidikan Raudhatul Athfal (RA). Maka, hal tersebut menjadi salah satu pertimbangan bagi peneliti sehingga tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

## B. Kajian Teori

Bagian ini berisi pembahasan tentang teori yang dijadikan sebagai perspektif dalam penelitian. Pembahasan teori yang terkait dengan penelitian secara lebih luas dan mendalam akan semakin memperdalam wawasan peneliti dalam mengkaji permasalahan yang hendak dipecahkan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Posisi teori dalam penelitian kualitatif diletakkan sebagai perspektif, bukan untuk diuji sebagaimana dalam penelitian kuantitatif.<sup>10</sup>

<sup>10</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Karya Ilmiah Institut Agama Islam Negeri Jember* (Jember: IAIN Jember Press, 2018), 74.

## 1. Kreativitas Anak Usia Dini

### a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak dan perlu dikembangkan sejak dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif yang dapat dikembangkan sejak dini. Bakat kreatif anak yang tidak dikembangkan sejak dini, maka bakat tersebut tidak berkembang secara optimal. Oleh sebab itu, diperlukan upaya pendidikan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang atau individu dalam menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien, dan efektif.<sup>11</sup>

Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati menyebutkan bahwa kreativitas adalah suatu proses individu yang melahirkan gagasan, proses, metode, ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini "Konsep dan Teori"* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 71.

<sup>12</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), 14.

Menurut Utami Munandar seperti dikutip Meity H. Idris, kreativitas adalah suatu proses yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan (fleksibilitas) dan originalitas dalam berpikir.<sup>13</sup>

Adapun menurut Masganti Sit, kreativitas adalah kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan mendapatkan pengetahuan baru yang orisinal.<sup>14</sup>

Pernyataan di atas menegaskan bahwa kreativitas bukanlah sesuatu yang ada secara otomatis melekat pada diri anak, melainkan kemampuan yang harus terus diasah dan dikembangkan sesuai karakteristik anak melalui bimbingan dan media yang disediakan oleh guru.

Dari berbagai pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian dari kreativitas adalah kemampuan anak dalam menuangkan berbagai ide gagasannya ke dalam suatu karya sehingga mampu menciptakan dan menemukan cara baru.

#### **b. Aspek-Aspek Kreativitas Anak Usia Dini**

Pada dasarnya, kreativitas secara filosofis sebenarnya usaha atau proses dalam mencari identitas diri. Jadi, segala ekspresi manusia pada hakikatnya proses untuk menemukana kesejatian diri dengan

---

<sup>13</sup> Meity H. Idris, *Peran Guru Dalam Mengelola Keberbakatan Anak* (Jakarta: Luxima Metro Media, 2015), 144.

<sup>14</sup> Masganti Sit dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini "Teori dan Praktik"* (Medan, Perdana Publishing, 2016), 3.



pengalaman yang baru. Oleh karena itu, kreativitas harus ditanamkan pada diri anak semenjak dini. Ketika kreativitas mulai berkembang maka anak akan selalu memperoleh pengetahuan yang unik dan baru, hal tersebut akan memperkaya gagasan dan eksplorasi anak yang pada gilirannya kelak akan berguna ketika beranjak dewasa.

Terkait dengan aspek-aspek kreativitas anak usia dini, setidaknya ada tiga poin penting yang perlu digarisbawahi, antara lain yaitu proses, produk dan dukungan (*Press*). Ketiga aspek tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

#### 1) Pengembangan Kreativitas pada Aspek Proses

Pengembangan kreativitas pada aspek proses adalah dalam mengembangkan kreativitas anak, perlu diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif. Pendidik hendaknya dapat memberi stimulus kepada anak untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreatif. Oleh karena itu, yang penting adalah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara aktif-kreatif.<sup>15</sup>

Proses yang terjadi di dalam otak manusia dalam menemukan dan mengembangkan sebuah gagasan baru yang lebih inovatif dan variatif.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, 72.

<sup>16</sup> Meity H. Idris, *Peran Guru*, 157.

Dengan demikian, pengembangan kreativitas pada aspek proses adalah upaya yang dilakukan guru dalam rangka mendayagunakan kemampuan anak untuk menghasilkan imajinasi, ide, dan gagasan yang bersifat baru. Proses ini terfokus pada keahlian anak untuk menemukan sesuatu yang baru. Tahap ini dapat dilakukan dengan cara guru mengemas lingkungan belajar menjadi taman bermain yang menyenangkan dengan menyediakan berbagai sarana permainan yang edukatif.

Dengan potensi kreativitas yang dimiliki anak, maka seorang anak membutuhkan ide, aktivitas, dan pengalaman yang kreatif. Oleh karena itu, anak membutuhkan bimbingan dan arahan guru dalam memfasilitasi potensi kreatif anak supaya dapat berkembang secara optimal.

Menurut Rhodes seperti dikutip Novi Mulyani, terdapat tiga komponen dalam pengembangan kreativitas pada aspek proses, yaitu kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas.<sup>17</sup> Secara lebih jelasnya akan peneliti jelaskan sebagai berikut.

---

<sup>17</sup> Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), 9.

a) Kelancaran

Keterampilan berpikir lancar adalah kemampuan anak untuk menciptakan banyak gagasan, jawaban, dan penyelesaian masalah.<sup>18</sup>

Dengan demikian, kelancaran adalah kemampuan berpikir anak dalam mengkreasikan bentuk hasil karya.

b) Keluwesan

Keluwesannya adalah kemampuan anak dalam menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, serta dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.<sup>19</sup>

Kemampuan pada tahap keluwesan adalah kemampuan anak dalam menemukan atau menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampaknya tidak berhubungan namun dapat dikombinasikan menjadi satu. Pada tahap ini, seseorang disebut memiliki keluwesan berpikir apabila gagasan-gagasan yang diungkapkan memiliki jangkauan yang lebih luas dan kaya akan pengetahuan mengkreasikan berbagai keterampilan.

c) Orisinalitas

Keterampilan berpikir orisinal adalah kemampuan anak dalam menciptakan sesuatu yang baru, unik, dan asli.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas*, 11.

<sup>19</sup> Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas*, 11.

Kemampuan anak pada tahap ini merupakan kemampuan anak dalam menciptakan dan menghasilkan produk yang memiliki sifat baru yang belum pernah ada sebelumnya. Produk ini biasanya akan dianggap baru apabila berbeda dan mempunyai keunikan yang berbeda dengan produk-produk sebelumnya.

## 2) Pengembangan Kreativitas pada Aspek Produk

Pengembangan kreativitas pada aspek produk adalah kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna. Peran pendidik yaitu adalah mendorong anak didik terlibat secara aktif. Hal yang tidak boleh dilupakan bahwa pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikan kepada yang lain. Misalnya dengan mempertunjukkan atau memperlihatkan hasil karya anak kepada teman sebayanya. Perlakuan tersebut akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.<sup>21</sup>

Menurut Baron seperti dikutip Meity H. Idris, pengembangan kreativitas pada aspek produk merupakan kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru, baik yang bersifat kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam

---

<sup>20</sup> Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas*, 11.

<sup>21</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, 72.

berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Adapun kriteria produk kreatif yaitu, produk tersebut harus nyata, produk bersifat baru, dan produk tersebut adalah hasil dari kualitas interaksi dengan lingkungannya.<sup>22</sup>

Mengacu pada penjelasan di atas, pengembangan kreativitas pada aspek produk setidaknya mencakup beberapa kemampuan anak, yaitu sebagai berikut:

- a) Kemampuan anak untuk membuat komposisi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada.
- b) Kemampuan anak dalam berpikir kreatif berdasarkan data atau informasi yang tersedia dalam menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap sesuatu masalah, dimana penekanannya adalah pada keunikan, ketelitian, dan keragaman.
- c) Secara operasional kreativitas pada aspek produk dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memerinci) suatu gagasan ke dalam bentuk karya.

---

<sup>22</sup> Meity H. Idris, *Peran Guru*, 158.

Dengan demikian, pengembangan kreativitas pada aspek produk adalah kemampuan anak dalam mengekspresikan ide-ide dan imajinasinya ke dalam suatu bentuk karya yang nyata. Jika dikaitkan dengan anak usia dini, kreativitas pada aspek produk merupakan kemampuan anak menciptakan suatu karya melalui imajinasinya dengan mengeksplorasi berbagai media. Kreativitas anak usia dini dapat dilihat pada saat anak mengeksplorasi berbagai media melalui aktivitas atau kegiatan kreatif seperti menggambar, mewarnai, dan menggunting, melipat, dan lain sebagainya. Melalui kegiatan seperti ini memberikan wadah dan kesempatan pada anak untuk mewujudkan ide dan imajinasi yang ada dipikirkannya sehingga dapat menghasilkan sebuah hasil karya yang membanggakan.

### 3) Pengembangan Kreativitas pada Aspek Dukungan (*Press*)

Pengembangan kreativitas pada aspek dukungan (*Press*) adalah bentuk dorongan dari pihak eksternal. Dengan artian, untuk mewujudkan bakat kreatif anak diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga. Bentuk dukungan bisa berupa apresiasi, pemberian penghargaan, pujian, reward, dan lain sebagainya. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan

yang mendukung, jika berbagai pihak selalu mendukung, maka kemampuan kreativitas anak akan berkembang secara optimal.<sup>23</sup>

Pada teori yang lain disebutkan juga bahwa dukungan dari pihak eksternal akan turut mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Di dalam keluarga di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan, maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap anak yang memiliki cara berpikir dan sikap yang kreatif. Anak yang diberi semangat dan dihargai akan merasa senang dan menjadi lebih semangat untuk belajar.<sup>24</sup>

Penjelasan di atas menegaskan bahwa kreativitas anak merupakan potensi yang yang dapat dikembangkan melalui penciptaan lingkungan yang mendukung. Dalam mengembangkan kreativitas terdapat faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dapat berupa bakat, kemauan, dan rasa ingin tahu. Adapun terkait dengan faktor pendukung eksternal dapat dilakukan dengan cara guru menyediakan berbagai sumber belajar yang dapat mengembangkan potensi kreativitas anak.

Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, terdapat empat hal yang dapat diperhitungkan dalam mengembangkan kreativitas anak yaitu:

---

<sup>23</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, 72.

<sup>24</sup> Masganti Sit dkk, *Pengembangan Kreativitas*, 11.

- a) Memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun aspek kepribadiannya serta suasana psikologis
- b) Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apa pun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Perangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja simultan otak kiri dan kanan.
- c) Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan pula guru yang kreatif dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak.
- d) Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.<sup>25</sup>

Dari seluruh faktor pendorong kreativitas yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan guna mendukung potensi kreativitas anak diperlukan ketersediaan waktu, penciptaan lingkungan, menyediakan sarana prasarana, serta dukungan dari seluruh pihak agar dapat mempermudah seseorang yang berpikir kreatif dalam melaksanakan kegiatan kreatifnya sesuai dengan apa yang diinginkan dan dipikirkannya.

---

<sup>25</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2019), 27.



### c. Manfaat Kreativitas bagi Anak Usia Dini

Kreativitas memiliki manfaat yang besar bagi kehidupan anak kelak dikemudian hari. Sebab di dalam jiwa seorang anak yang kreatif memiliki nilai-nilai kreativitas antara lain sebagai berikut:

- 1) Kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya. Misalnya tidak ada yang dapat memberi anak rasa puas yang lebih besar daripada menciptakan sesuatu sendiri, apakah itu berbentuk rumah, yang dibuat dari kursi yang dibalik dan ditutupi selimut atau gambar seekor anjing. Dan tidak ada yang lebih mengurangi harga dirinya daripada kritik atau ejekan terhadap kreasi itu atau pertanyaan apa sesungguhnya bentuk yang dibuatnya itu.
- 2) Menjadi kreatif penting bagi anak kecil untuk menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas, ini sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.
- 3) Prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik

oleh orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar.

- 4) Nilai kreativitas yang penting dan sering dilupakan ialah kepemimpinan, pada setiap tingkatan usia pemimpin harus menyumbangkan sesuatu pada kelompok yang penting artinya bagi anggota kelompok, sumbangan itu mungkin dalam bentuk usulan bagi kegiatan bermain yang baru dan berbeda atau berupa usulan mengenai bagaimana tanggung jawab khusus terhadap kelompok.<sup>26</sup>

Pada kajian teori yang lain, mengutip dari jurnal Febriana Budiarti dkk menurut Bean mengemukakan bahwa manfaat kreativitas adalah kreativitas membangun harga diri, kreativitas menguatkan kesadaran diri dan kreativitas serta komunikasi. Dengan artian, dengan berkembangnya kreativitas anak baik dalam menciptakan suatu hasil karya baru maupun pemikiran yang baru dapat membangun harga diri anak serta memperkuat kesadaran dirinya sendiri sehingga dia lebih mudah menjalin komunikasi dengan orang lain yang pada gilirannya akan mempermudah ketika berinteraksi dengan masyarakat secara luas.<sup>27</sup>

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa manfaat dari pengembangan kreativitas bagi anak usia dini yaitu untuk meningkatkan

---

<sup>26</sup> Masganti Sit dkk, *Kreativitas Anak*, 25-26.

<sup>27</sup> Febriana Budiarti dkk, "Analisis Pembelajaran Sentra Bahan Alam untuk Mengembangkan Kreativitas Menempel Anak Usia 5-6 Tahun". *Spektrum PLS*, 1 (Januari, 2017), 51.

segala potensi yang ada pada dirinya menjadi lebih baik dari sebelumnya, karena pada dasarnya semua anak didik memiliki jiwa kreatif dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup menjadi semangat dan produktif. Kesadaran akan kemampuan kreativitas ini harus diasah secara terus menerus dengan melibatkan semua komponen pendidikan, baik melibatkan lingkungan keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat guna mendukung keberhasilan anak didik ketika memasuki pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi kelak.

**d. Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak usia Dini**

Kedudukan guru di lingkungan sekolah utamanya adalah sosok pendidik profesional yang bertugas di jenjang pendidikan prasekolah, dasar, dan menengah, yang menentukan dalam pengaturan kelas, pengendalian proses belajar, dan penilaian hasil pembelajaran yang dicapai anak didik. Oleh karena itu, guru merupakan sosok yang amat menentukan dalam proses keberlangsungan, keberhasilan pendidikan, dan pembelajaran sesuai tujuan pendidikan nasional.

Dalam konteks penelitian ini, peran guru yang dapat dimainkan guna mengasah kemampuan kreativitas anak agar dapat berkembang antara lain sebagai berikut:

### 1) Waktu

Kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.

### 2) Kesempatan menyendiri

Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak menjadi kreatif. Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinasinya.

### 3) Dorongan

Anak harus didorong untuk kreatif dan bebas dari beban dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak

### 4) Saran

Saran untuk bermain dan saran lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimenntasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dan semua kreativitas.

### 5) Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan secara yang akan mendorong kreatingkungan rumah dan sekoah harus merangsang kreativitas dengan memberikan

bimbingan dan dorongan untuk menggunakan secara yang akan mendorong kreativitas.

6) Hubungan orang tua-anak yang tidak posesif

Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas anak.

7) Cara mendidik anak

Mendidik anak secara demokratis dan permisi di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas sedangkan secara mendidik otoriter memadamkan kreativitas

8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan, semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil kreatif.<sup>28</sup>

Pada kajian teori yang lain, agar potensi kreatif dapat berkembang optimal, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh orang tua dan guru, yaitu sebagai berikut:

1) Memberikan Kesempatan pada Anak

Berikan kesempatan kepada anak untuk selalu bereksplorasi dengan menyediakan fasilitas yang mendukung aktivitas anak.

<sup>28</sup>Musyarofa. *Pendidikan Anak Usia Dini* .(Jember; IAIN Press; 2015). 72-73

## 2) Mendampingi Saat Bermain

Kedekatan dan interaksi yang hangat serta komunikasi yang baik antara orang tua dan anak sangat penting dalam mengembangkan potensi kreativitas anak.

## 3) Memberi Kebebasan

Memberi kebebasan pada dengan tetap mendampingi. Dengan artian, guru dan orang tua jangan memaksakan kehendak terhadap anak, maka anak akan belajar bertanggung jawab dan mandiri.

## 4) Jangan Emosional

Orang tua dan guru hendaknya mengutamakan sikap sabar dalam mendampingi dan mengarahkan anak dalam belajar dan bermain.<sup>29</sup>

### b. Permainan Platisin

#### 1. Pengertian Permainan Platisin

Alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya.<sup>30</sup>

Adapun menurut Santrock seperti dikutip Euis Kurniati menjelaskan bahwa pengertian permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.<sup>31</sup>

Senada dengan pengertian di atas, Dockett dan Fler seperti dikutip oleh Euis Kurniati juga menjelaskan permainan adalah suatu

<sup>29</sup> Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini "Panduan Lengkap Manajemen Mutu Pendidikan Anak untuk Guru dan Orang Tua"* (Yogyakarta: Diva Press, 2012), 295-296.

<sup>30</sup> M. Fadlilah, *Bermain dan Permainan Anak usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), 56.

<sup>31</sup> Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, 1.

aktivitas bermain yang di dalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama.<sup>32</sup>

Lilin plastisin berasal dari bahasa Inggris yaitu *clay* yang berarti lilin, lilin plastisin yang berwarna warni yang berfungsi sebagai pengganti tanah liat.<sup>33</sup>

Plastisin merupakan suatu media yang terbuat dari tepung, minyak, garam, pewarna makanan dan air sehingga sangat mudah digunakan karena plastisin ialah benda lunak yang dapat diremas-remas, dipipihkan, ditarik-tarik, ditekan-tekan, gulung-gulung dan bisa dibentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak.<sup>34</sup>

Menurut Gleen seperti dikutip Musfiroh, plastisin atau yang sering disebut *plastisin clay* merupakan media berbentuk elastis dan memiliki kesamaan seperti clay asli adalah sejenis media lunak yang mudah dibentuk dan dapat mengeras apabila di angin-anginkan.<sup>35</sup>

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan plastisin adalah sejenis semacam media permainan yang terbuat dari

<sup>32</sup> Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, 1.

<sup>33</sup> Dita Kris Prasaetyanti, *Panduan Permainan Lilin Plastisin Sebagai Upaya Meningkatkan Motorik Halus* (Jakarta: t.tp), 7.

<sup>34</sup> Mirna Sari, Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Di TK Satu Atap SDN Lamlheu Kabupaten Aceh Besar, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.131 (Agustus, 2016), 132.

<sup>35</sup> Musfiroh Tadkiroatun, *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan* (Jakarta: Depdiknas, 2005), 33,

malam atau lilin bersifat lunak yang dapat dijadikan berbagai bentuk, motif, dan model.

## 2. Tata Cara Bermain Media Plastisin

Permainan dengan menggunakan media plastisin dapat diklasifikasikan menjadi dua macam, yaitu permainan plastisin tradisional dimana medianya masih alami yaitu berupa tanah liat/ tanah lempung dan permainan plastisin modern yang medianya dibuat secara praktis dari lilin lunak. Pada konteks penelitian ini, pembahasan difokuskan pada tata cara permainan plastisin modern.

- a. Buat plastisin memakai lilin yang dicampur dengan sedikit air.

Remas-remas bahan tersebut sampai tidak lengket dan tersa lunak.

- b. Permainan ini bisa dilakukan secara kelompok maupun perorangan

- c. Masing-masing anak diberi tugas membuat bentuk bebas atau memiliki tema

- d. Guru harus bias menghargai kreativitas anak walaupun hasilnya kurang maksimal.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Syamsidah, *100 Permainan PAUD dan TK di Dalam dan Luar Kelas* (Yogyakarta: Diva Press, 2015), 104.



### 3. Tujuan Bermain Media Plastisin

Sebenarnya tujuan dari bermain media plastisin erat hubungannya dengan meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Namun pada sisi lain, permainan dengan menggunakan media plastisin juga dapat mengasah serta meningkatkan kemampuan anak pada aspek kreativitas.

Adapun terkait dengan tujuan bermain dengan menggunakan media plastisin antara lain sebagai berikut:

- a. Dengan diberi terapi bermain lilin plastisin diharapkan anak dapat membuat sesuatu hal yang baru yang memberikan nilai seni sesuai ide dan kreativitas yang dimilikinya.
- b. Kegiatan ini memiliki tujuan utama untuk memperluas rentang perhatian anak.
- c. Bermain plastisin membuat anak memahami dan melaksanakan instruksi
- d. Permainan plastisin mendukung pengembangan otot kecil
- e. Permainan plastisin meningkatkan koordinasi mata-tangan.
- f. Permainan lilin plastisin bermanfaat untuk menunjukkan ekspresi dan emosi anak

- g. Permainan plastisin untuk mempersiapkan keterampilan menulis pada anak prasekolah dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.<sup>37</sup>



---

<sup>37</sup> Dita Kris Prasaetyanti, *Panduan Permainan Lilin Plastisin*, 3.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena, tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian yakni seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan. Disini subjek dipandang secara menyeluruh (*holistik*) dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode.<sup>38</sup>

Jenis penelitian ini berbentuk penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang diupayakan untuk mengamati permasalahan secara sistematis dan akurat mengenai fakta dan sifat obyek tertentu. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memaparkan, menggambarkan, dan memetakan fakta-fakta berdasarkan cara pandang atau kerangka berfikir tertentu. Metode ini berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan kondisi, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, efek yang terjadi atau kecenderungan yang tengah berkembang.<sup>39</sup>

Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif karena peneliti ingin melakukan penelitian secara terinci dan mendalam terhadap kegiatan mengasah kemampuan kreativitas anak melalui media plastisin yang dideskripsikan dalam bentuk kata-kata guna menemukan suatu makna. Selain

---

<sup>38</sup> Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), 6.

<sup>39</sup> Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 100.

itu, metode kualitatif merupakan prosedur penelitian yang akan menghasilkan data kualitatif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau dari suatu proses yang diamati. Data yang muncul yang berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka didapatkan dalam beberapa cara, yaitu: observasi, wawancara, intisari dokumen.

## **B. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini bertempat di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember. Lokasi penelitian ini dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan dari segi keunikan dan ciri khas RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember. Dikatakan menarik karena berdasarkan hasil observasi peneliti, selama dua tahun terakhir ini RA tersebut menerapkan ketentuan bagi anak didik untuk bisa naik pada jenjang pendidikan ke atas. Bagi kelompok A yang akan memasuki ke jenjang kelompok B, diwajibkan anak didik harus hafal 10 surat pendek. Bagi anak didik kelompok B yang akan mengikuti acara wisuda diwajibkan harus hafal 15 surat-surat pendek. Pertimbangan lain dipilihnya lokasi RA Darul Ulum 2 yaitu kemampuan kreativitas anak didik kelompok B sering menjuarai beberapa perlombaan tingkat anak usia dini seperti juara tingkat 2 dalam perlombaan menggambar, juara tingkat 2 dalam perlombaan mendongeng. Dari pertimbangan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

## **C. Subyek Penelitian**

Dalam menentukan subjek penelitian atau untuk menentukan siapa yang menjadi sumber data yang peneliti tuju, maka peneliti menggunakan

teknik *Purposive*. Adapun *Purposive* adalah teknik pengambilan sumber data informan dengan pertimbangan tertentu, antara lain orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang data apa yang kita perlukan.

Adapun subjek yang dijadikan informan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Kepala Raudhatul Athfal Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, dengan alasan karena kepala Raudhatul Athfal sebagai pemimpin di lembaga tersebut pastinya mengetahui kegiatan yang dilakukan.
2. Guru kelompok B Raudhatul Athfal Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, dengan alasan mengetahui kegiatan yang dilakukan terlibat langsung dalam kegiatan mengasah kemampuan kreativitas anak melalui media plastisin.
3. Orang tua anak didik Raudhatul Athfal Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun rincian teknik pengumpulan data tersebut antara lain sebagai berikut:

##### **1. Teknik Pengamatan (Observasi)**

Dalam penelitian ini, observasi yang dilakukan bersifat partisipan, yaitu suatu bentuk observasi di mana peneliti terlibat langsung

dalam konteks penelitian.<sup>40</sup> Dengan demikian, peneliti mengamati dan ikut serta dalam kegiatan yang diamatinya.

Data yang diperoleh dari metode observasi adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan pengembangan kreativitas pada aspek proses melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020.
- b. Kegiatan pengembangan kreativitas pada aspek produk melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020.
- c. Kegiatan pengembangan kreativitas pada aspek dukungan melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020.

## **2. Wawancara (*Interview*)**

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tak berstruktur, yaitu wawancara yang hanya menggunakan garis-garis besar permasalahan yang diteliti sebagai pedoman wawancara. Peneliti memilih jenis wawancara ini karena ingin leluasa bertanya kepada informan tentang penelitian yang dilakukan.

---

<sup>40</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*,, 145.

Adapun data yang diperoleh dari wawancara (*interview*) ini adalah mengenai proses pengembangan kreativitas melalui media platisin pada anak kelompok B, yaitu:

- a. Pengembangan kreativitas pada aspek proses melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020, yang meliputi keterampilan anak dalam hal kelancaran, keluwesan, dan keterampilan orisinalitas.
- b. Pengembangan kreativitas pada aspek produk melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020, yang meliputi keterampilan anak membuat komposisi baru, keterampilan anak berpikir kreatif, dan keterampilan anak dalam mengebolarasi produk.
- c. Pengembangan kreativitas pada aspek dukungan melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020, yang meliputi faktor pendukung internal dan faktor pendukung eksternal.

### **3. Dokumen**

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambaran atau karya-karya monumental dari seseorang.<sup>41</sup>Dengan demikian, maka jelaslah bahwa

---

<sup>41</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*, 240.

metode dokumen yang dipakai dalam penelitian ini digunakan oleh peneliti untuk mencari data-data yang sudah didokumentasikan seperti buku-buku, laporan, arsip, foto, dan sebagainya.

Adapun data yang diperoleh dari dokumentasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan pengembangan kreativitas pada aspek proses melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020, yang meliputi:
  - 1) Keterampilan anak dalam hal kelancaran
  - 2) Keterampilan anak dalam hal keluwesan
  - 3) Keterampilan anak dalam hal orisinilitas.
- b. Kegiatan pengembangan kreativitas pada aspek produk melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020, yang meliputi:
  - 1) Keterampilan anak membuat komposisi baru
  - 2) Keterampilan anak berpikir kreatif.
  - 3) Keterampilan anak dalam mengebolarasi produk.
- c. Kegiatan pengembangan kreativitas pada aspek dukungan melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020, yang meliputi:



- 1) Faktor pendukung internal
- 2) faktor pendukung eksternal.

## E. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data model interaktif Miles and Huberman, yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan.<sup>42</sup>

### 1. Kondensasi Data (*data condensation*)

Data kondensasi mengacu pada proses pemilihan atau seleksi, fokus, menyederhanakan serta melakukan pergantian data yang terdapat pada catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumen maupun data empiris yang telah didapatkan. Data kualitatif tersebut dapat diubah dengan cara seleksi, ringkasan, atau uraian menggunakan kata-kata sendiri dan lain-lain. Berdasarkan data yang dimiliki, peneliti akan mencari data, tema, dan pola mana yang penting, sedangkan data yang dianggap tidak penting dibuang.

Dalam kondensasi data merujuk pada proses *selecting*, *focusing*, *abstracting*, *simplifying*, dan *transforming*.

#### a) *Selecting*

Miles dan Huberman menyatakan peneliti harus bertindak selektif, yaitu menentukan dimensi-dimensi mana yang lebih penting, hubungan-hubungan mana yang mungkin bermakna, dan sebagai konsekuensinya, informasi apa yang dapat dikumpulkan dianalisis.

---

<sup>42</sup>.Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, 92-99.

b) *Focusing*

Miles dan Huberman menyatakan bahwa memfokuskan data merupakan bentuk pra-analisis. Pada tahap ini, peneliti memfokuskan data yang berhubungan dengan fokus penelitian. Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap seleksi data. Peneliti hanya membatasi data yang berdasarkan fokus penelitian.

c) *Abstracting*

Miles dan Huberman menyatakan abstraksi merupakan usaha membuat rangkuman yang inti, proses, dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya. Pada tahap ini, data yang terkumpul di evaluasi. Khususnya yang telah terkumpul di evaluasi, khususnya yang berkaitan dengan kualitas dan kecukupan data.

d) *Simplifying dan Transforming*

Miles dan Huberman menyatakan data dalam penelitian selanjutnya disederhanakan dan ditransformasikan dalam berbagai cara, yakni melalui seleksi yang ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggroupkan data dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya.

## 2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian data dalam penelitian kualitatif berbentuk teks naratif. Dalam penelitian ini, data-data tentang kegiatan pengembangan

keaktivitas yang dilakukan guru sangat banyak. Data-data tersebut tidak mungkin dipaparkan secara keseluruhan, melainkan dipaparkan sesuai dengan fokus penelitian. Untuk itu, dalam penyajian data penelitian kualitatif, data yang berkaitan dengan aspek proses, produk, dan dukungan harus dianalisis oleh peneliti untuk disusun secara sistematis, sehingga data yang diperoleh dapat menjelaskan atau menjawab masalah yang diteliti.

### 3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Mengambil kesimpulan merupakan analisis lanjutan dari reduksi data, dan penyajian data sehingga data dapat disimpulkan, dan peneliti masih ada peluang untuk menerima masukan. Penarikan kesimpulan sementara masih dapat diuji kembali dengan data di lapangan. Dengan cara merefleksi kembali, peneliti dapat bertukar pikiran dengan teman sejawat atau dengan cara triangulasi sehingga kebenaran ilmiah dapat tercapai. Selanjutnya, peneliti berusaha dan mencoba mengambil kesimpulan. Kesimpulan yang diperoleh dituangkan menjadi laporan penelitian.

## **F. Keabsahan Data**

Untuk menguji keabsahan data yang diperoleh, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan

suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Hal ini dicapai dengan jalan di antaranya:<sup>43</sup>

Triangulasi sumber, digunakan peneliti untuk meneliti tentang apa saja yang dilakukan oleh guru kelompok B dalam pengembangan kreativitas melalui permainan plastisin. Kemudian peneliti juga triangulasi guru yang ada di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, setelah selesai peneliti mencari data kepada beberapa guru kelompok B, peneliti menggali data dari orang tua anak didik atau kepada keluarga anak didik.

Triangulasi metode digunakan untuk membandingkan hasil wawancara antara beberapa informan, kemudian peneliti juga membandingkan data hasil wawancara dengan hasil observasi, Selanjutnya membandingkan data hasil wawancara dan hasil observasi dengan isi dokumen.

### **G. Tahap-tahap Penelitian**

Tahap-tahap ini menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya, dan sampai pada penulisan laporan. Dalam penelitian ini terdapat tahapan-tahapan sebagai berikut:

---

<sup>43</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*, 241.

## 1. Tahap pra penelitian lapangan

Dalam tahap penelitian lapangan, terdapat enam tahapan. Tahapan tersebut juga dilalui oleh peneliti sendiri. Adapun enam tahapan penelitian tersebut antara lain:

### a. Menyusun rancangan penelitian

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan penelitian terlebih dahulu, dimulai dari pengajuan judul, penyusunan matrik, penelitian yang selanjutnya dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan dilanjutkan penyusunan proposal penelitian hingga sampai pada seminar proposal penelitian.

### b. Memilih lapangan penelitian

Sebelum melakukan penelitian, seorang peneliti harus terlebih dahulu memilih lapangan penelitian. Lapangan penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember.

### c. Mengurus perizinan

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti terlebih dahulu harus mengurus dan meminta surat izin penelitian dari lembaga kampus. Setelah meminta surat izin penelitian, peneliti menyerahkan kepada pihak Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember.

d. Menjajaki dan menilai keadaan lapangan

Setelah memperoleh izin, peneliti mulai melakukan penjajakan dan menilai lapangan untuk lebih mengetahui latar belakang obyek penelitian, lingkungan pendidikan, dan lingkungan sosial. Hal ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam menggali data.

e. Memilih dan memanfaatkan informan

Pada tahap ini, peneliti mulai memilih informan untuk mendapatkan informan yang dipilih. Informan yang diambil dalam penelitian ini adalah Kepala RA, Guru RA kelompok B, dan orang tua anak didik RA di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember.

f. Menyiapkan perlengkapan penelitian

Setelah semua selesai mulai dari rancangan penelitian hingga memilih informan, maka peneliti menyiapkan perlengkapan penelitian sebelum terjun ke lapangan yakni mulai dari alat tulis seperti pensil, buku catatan, alat perekam, potret foto, dan lain sebagainya.

## 2. Tahapan Lapangan

Pada tahap ini, peneliti mulai mengadakan kunjungan langsung ke lokasi penelitian, namun di samping itu, peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi.

### 3. Tahapan Analisis Data

Dalam tahap terakhir, peneliti mulai melakukan analisis data dari data yang telah diperoleh di lapangan. Analisis data dapat dilakukan dengan cara reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan melakukan penarikan kesimpulan (*verification data*).



## BAB IV

### PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

#### A. Gambaran Objek Penelitian

##### 1. Sejarah Singkat Berdirinya Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember

Dilatarbelakangi oleh banyaknya anak usia dini yang setiap hari kegiatannya hanya bermain tanpa adanya suatu arahan yang terprogram secara sistematis, ditambah lagi dengan minimnya lembaga pendidikan setingkat Raudhatul Athfal dan faktor ekonomi masyarakat Mayang yang rata-rata standart, maka menjadi sebuah kebutuhan jika di Dusun Tetelan Desa Seputih perlu dibangun suatu lembaga pendidikan RA.<sup>44</sup>

Di lain sisi, kebutuhan tersebut juga diperkuat oleh problema di Dusun Tetelan jika terdapat  $\pm$  30 anak usia dini yang tidak dapat memperoleh akses pendidikan. Berdasarkan gambaran tersebut dan atas pertimbangan kualitas sumber daya manusianya, maka dilakukan musyawarah antara Abdul Warist, Bapak Muzakki, dan Ibu Muzakki yang kemudian disepakati untuk membuat Taman Pendidika Al-Qur'an (TPQ) untuk mengelola kegiatan bermain anak hingga lebih terprogram. Kegiatan

---

<sup>44</sup> Imatul Hasanah, Wawancara, RA Darul Ulum 2 Seputih Mayang Jember, 19 Februari 2020



awal dilaksanakan di kamar tamu rumah pengasuh dengan menggunakan alat seadanya yang digunakan.<sup>45</sup>

Ternyata sambutan masyarakat sangat antusias, maka tanggal 13 Juli 2010 kelompok bermain berubah nama menjadi RA Darul Ulum 2 dengan diresmikan oleh Ketua yayasan Bapak Ach. Jumharto didampingi 3 pendiri. Sebagai kepala sekolah pertama ditunjuk Ibu Eva rahmawati dan Ibu Imatul Hasanah sebagai guru untuk peserta didik yang berjumlah 48 anak. Langkah berikutnya dilembagakan dan mengajukan perizinan ke Kementerian Agama Kabupaten Jember. Akhirnya pada tahun 2010, resmi berdiri Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 dengan Surat Izin Operasional dari Kemenag Jember nomor 101235090290 tercantum mulai berlaku tanggal 13 Juli 2010.<sup>46</sup>

## 2. Profil Raudlatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember

Profil RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, adalah sebagai berikut:

- |                   |                                       |
|-------------------|---------------------------------------|
| a. Nama lembaga   | : RA Darul Ulum                       |
| b. Alamat         | : Jl. PDP Sumber Wadung Tetelan       |
| c. Desa/Kelurahan | : Seputih                             |
| d. Kecamatan      | : Mayang                              |
| e. Kabupaten      | : Jember                              |
| f. Nama Yayasan   | : Yayasan Pondok Pesantren Darul Ulum |
| g. NSM            | : 101235090290                        |
| h. NPSN           | : 69745132                            |
| i. NPWP           | : 71.387.455.0-626.000                |

<sup>45</sup> Imatul Hasanah, Wawancara, RA Darul Ulum 2 Seputih Mayang Jember, 19 Februari 2020

<sup>46</sup> Imatul Hasanah, Wawancara, RA Darul Ulum 2 Seputih Mayang Jember, 19 Februari 2020

- j. Status Akreditasi : -
- k. Tahun Berdiri : 2009
- l. Nomor Telpn : 082244335346
- m. Nama Yayasan : Yayasan Pondok Pesantren Darul Ulum
- n. Alamat Yayasan : Jl. Pdp Sumber Wadung Tetelan
- o. Nomor Akte/Tanggal :-
- p. Nama Notaris : Widha Sari Wijaya, S.H.,M.Kn
- q. SK. Menkumham :-
- r. Tanggal :-
- s. Nama Kepala RA : Imatul hasanah
- t. Kepemilikan Tanah : Hak pakai
- u. Luas Tanah : 500 M<sup>2</sup>.<sup>47</sup>

### **3. Letak geografis lembaga Raudlatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember**

Letak geografis lembaga Raudlatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember berada di tengah-tengah pemukiman warga.

- a. Timur : rumah warga
- b. Selatan : rumah warga
- c. Utara : rumah warga
- d. Barat : <sup>48</sup>rumah warga.

### **4. Visi, Misi, dan Tujuan Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember**

Setiap lembaga pendidikan pasti memiliki visi, misi, tujuan, dan strategi pembelajaran sebagai identitas dari lembaga yang diembannya.

Adapun visi, misi, dan tujuan dari lembaga RA Darul Ulum 2 Tetelan

Seputih Mayang Jember, adalah sebagai berikut:

<sup>47</sup> Dokumentasi: Sumber Data RA Darul Ulum 2 Seputih Mayang Jember

<sup>48</sup> Dokumentasi: Sumber Data RA Darul Ulum 2 Seputih Mayang Jember

a. Visi RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember

Visi dari lembaga RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember yaitu “Terbentuknya generasi yang taqwa, sehat, cerdas, kreatif, mandiri, ceria dan berakhlak mulia”.<sup>49</sup>

b. Misi RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember

Misi dari lembaga RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, adalah sebagai berikut:

- 1) Membentuk anak menjadi insan yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT;
- 2) Mengembangkan kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual;
- 3) Membentuk anak kreatif melalui belajar yang menyenangkan;
- 4) Menjadi pusat pengembangan dan kajian pendidikan Islam anak usia dini.<sup>50</sup>

c. Tujuan didirikan RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember

Tujuan dari didirikannya RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik;

<sup>49</sup> Dokumentasi: Sumber Data RA Darul Ulum 2 Seputih Mayang Jember

<sup>50</sup> Dokumentasi: Sumber Data RA Darul Ulum 2 Seputih Mayang Jember

- 2) Membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak cerdas dan berakhlaqul karimah;
- 3) Mengembangkan berbagai kegiatan dalam proses belajar dikelas yang berbasis pendidikan karakter bangsa
- 4) Meningkatkan kualitas / professional guru sesuai dengan tuntunan program pelajaran yang bermutu.
- 5) Meningkatkan mutu pendidikan dan terwujudnya prestasi anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan pra sekolah.
- 6) Meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan untuk membentuk anak kreatif, bersifat, berperilaku terpuji dan berbudi pekerti luhur serta jiwanya nasionalisme.
- 7) Melengkapi sarana dan prasarana pendidikan sesuai dengan program guru mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar.
- 8) Menjalin kerjasama dengan seluruh unsur pendukung sekolah untuk meningkatkan dan mengembangkan program Sekolah.<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Dokumentasi: Sumber Data RA Darul Ulum 2 Seputih Mayang Jember

## 5. Data Perkembangan RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember dalam 4 Tahun Terakhir

Tabel 4.1  
Data Perkembangan RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang<sup>52</sup>

Tahun Pelajaran	Siswa		
	Laki-Laki	Perempuan	Total
2016/2017	15	18	33
2017/2018	14	20	34
2018/2019	9	20	29
2019/2020	7	5	12

## 6. Data Rombongan Belajar RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember

Tabel 4.2  
Data Rombongan Belajar RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang<sup>53</sup>

Kelompok A	Kelompok B	Jumlah
1	1	2

## 7. Data Guru Kelompok B Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember

Di dalam lembaga pendidikan dimanapun, mutlak dibutuhkan adanya tenaga pendidik sebagai sumber utama dalam melakukan proses pembelajaran. Adapun data tenaga pendidik kelompok B di RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, adalah sebagai berikut:

<sup>52</sup> Dokumentasi: Sumber Data RA Darul Ulum 2 Seputih Mayang Jember

<sup>53</sup> Dokumentasi: Sumber Data RA Darul Ulum 2 Seputih Mayang Jember

Tabel 4.3  
Data Guru RA Kel. B Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember<sup>54</sup>

No	Nama	Jabatan	TTL	Alamat
1	Imatul Hasanah	Kepala RA	Jember, 07 Februari 1990	Tetelan Seputih Mayang
2	Astutik	Guru Kel.B	Jember, 28 April 1991	Tetelan Seputih Mayang
3	Siti Aminah	Guru Kel. B	Jember, 20 Maret 1990	Tetelan Seputih Mayang

#### 8. Data Anak Didik Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember

Data anak didik kelompok B di RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun ajaran 2019/2020 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel .4.4  
Data Anak Didik Kel. B RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember<sup>55</sup>

No	Nama Siswa	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Jenis Kelamin
1	Ahmad Ramadani	Jember	09/09/2014	L
2	Afiqo Meisyatur Ramadani	Jember	08/06/2015	P

<sup>54</sup> Dokumentasi: Sumber Data RA Darul Ulum 2 Seputih Mayang Jember

<sup>55</sup> Dokumentasi: Sumber Data RA Darul Ulum 2 Seputih Mayang Jember

3	Lukmanul Hakim	Surabaya	15/11/2014	P
4	Rena Selsa Maulida	Jember	11/05/2015	P
5	Ade Sandi Prakoso	Jember	03/01/2015	P
6	Moch. Meilan Ardiansyah	Banyuwangi	31/08/2014	P
7	Anisatul Hasanah	Jember	23/05/2014	L
8	Dimas	Jember	10/05/2014	L
9	Aurelia Putri Vanesa	Jember	29/10/2014	L
10	Fadila Amalia	Jember	11/05/2015	L
11	Ach Ansori	Jember	28/01/2015	L
12	Muhammad Faqih	Mojokerto	12/05/2014	L
13	Moch Iqrom Mubarak	Jember	04/11/2014	L
14	Ferdi	Cilegon	10/12/2014	L
15	Resa	Jember	17/07/2014	L
16	Moh Fatir Ihsan	Jember	01/02/2014	L
17	Siti Nur Fadila	Jember	14/04/2015	P
18	Velania Putri Asmara	Jember	08/08/2015	P
19	Muhammad Afif Elok Efendi	Jember	19/03/2014	L
20	Aisyah Alifatul Maysuroh	Jember	28/11/2015	P
21	Aisyah Lutviana	Jember	09/10/2015	P

22	Andra	Jember	10/12/2015	L
23	Mohammad Alif Maulana	Jember	23/03/2015	L
24	Muhammad Faza Asrofi	Jember	28/10/2015	L

### 9. Sarana dan Prasarana Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember

Sarana dan prasarana digunakan sebagai pendukung dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Terkait dengan Sarana dan prasarana RA Darul Ulum Tetelan Seputih Mayang Jember adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5  
Data Sarana dan Prasarana RA Darul Ulum Tetelan Seputih Mayang Jember<sup>56</sup>

No	Jenis Ruangan	Jumlah Ruangan	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	2		√	
2	Ruang Bermain	-			
3	Ruang Tata Usaha	-			
4	Ruang Kepala RA	1		√	
5	Ruang Guru	-			
6	Ruang UKS	-			
7	Gudang	-			

### 10. Alat Pembelajaran Edukatif RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang

Di dalam lembaga Raudhatul Athfal wajib memiliki alat pendidikan edukatif sebagai permainan pembelajaran anak usia dini. Alat pendidikan edukatif di RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang adalah sebagai berikut:

<sup>56</sup> Dokumentasi: Sumber Data RA Darul Ulum 2 Seputih Mayang Jember



Tabel 4.6  
Alat Pendidikan Edukatif di RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang<sup>57</sup>

No	Fasilitas	Jml	Pemanfaatan APE			Kondisi
			Dipakai	Tidak	Jarang	Baik
1	Balok	8				√
2	Puzzle	10				√
3	Plastisin	5 Set	√			√
4	Buku bergambar	5 set	√			√
5	Poster dinding	6	√			√
6	Alat bermain seni	2 Set	√			√
7	Bola berbagai ukuran	2	√			√
8	Alat bermain keaksaraan	3 Set	√			√
9	Alat bermain Peran	2			√	√
10	Alat bermain Sensorimotor	2 Set	√			√
11	Alat Pengukur Berat Badan					
12	Alat Pengukur Tinggi Badan	1			√	√
13	Perlengkapan Cuci Tangan	2	√			√

## B. Penyajian dan Analisis Data

Penyajian data dan analisis memuat tentang uraian data dan temuan yang diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang diuraikan seperti bab tiga. Uraian ini terdiri dari deskripsi data yang dipaparkan sesuai dengan fokus

<sup>57</sup> Dokumentasi: Sumber Data RA Darul Ulum 2 Seputih Mayang Jember

penelitian. Penyajian data dalam penelitian ini, diperoleh melalui metode wawancara, observasi, dan dokumentasi dan didasarkan pada fokus penelitian, yaitu: 1) Bagaimana pengembangan kreativitas pada aspek proses melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020. 2) Bagaimana pengembangan kreativitas pada aspek produk melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020. 3) Bagaimana kreativitas pada aspek dukungan melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020.

**1. Pengembangan Kreativitas pada Aspek Proses Melalui Permainan Platisin pada Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember Tahun Pelajaran 2019/2020**

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, guru menggunakan metode belajar seraya bermain melalui permainan platisin guna mengembangkan kemampuan kreativitas anak pada aspek proses. Kegiatan pembelajaran ini dilakukan mengingat anak usia dini merupakan individu yang berada pada tahap tumbuh dan berkembang, maka pembelajaran harus bisa sesuai dengan usia dan psikologis anak.

Sebagaimana hasil wawancara dengan Imatul Hasanah selaku kepala RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang:

Digunakannya permainan edukatif ini untuk memfasilitasi berbagai potensi anak bu, Kita sengaja memakai permainan plastisin ini agar anak kreatif bisa menciptakan berbagai hasil kreatifitas dari gagasannya sendiri. Dari kegiatan ini, setidaknya kita bisa mengembangkan kemampuan kognitif anak, motorik halus anak, imajinasi anak, sosial emosional anak. Awal pertama yang kita lakukan adalah mengarahkan cara bermain plastisin dengan tetap mengacu ada target sesuai tema.<sup>58</sup>

Senada dengan pernyataan di atas, Siti Aminah selaku guru kelompok B di RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang mengungkapkan:

Pada saat kegiatan belajar mengajar anak terlihat sangat antusias, bersemangat dan tidak merasa bosan. Anak-anak mereka merasa senang karena pembelajaran dilakukan dengan belajar sambil bermain sehingga anak dilibatkan secara langsung dalam proses belajar mengajar. Peran guru dalam kegiatan ini, sebatas memfasilitasi anak dan mengarahkan saja sesuai target tema, selain itu anak dibiarkan bebas berkreasi sesuai keinginannya.<sup>59</sup>

Deskripsi wawancara di atas menegaskan bahwa dalam rangka mengembangkan berbagai potensi anak, guru mengemas kegiatan pembelajaran dengan cara belajar dan bermain. Pada konteks penelitian ini, permainan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan menggunakan permainan plastisin. Dimana dalam melakukan proses bermain plastisin, anak dilibatkan secara langsung untuk berinteraksi langsung dengan gagasannya sendiri dan anak diberi kebebasan berkreativitas dengan tetap mengacu pada tema pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti ketika berada di lokasi penelitian ditemukan bahwa strategi pembelajaran yang dilakukan guru ketika

<sup>58</sup> Imatul Hasanah, Wawancara, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 19 Februari 2020

<sup>59</sup> Siti Aminah, Wawancara, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 25 Februari 2020

berinteraksi dengan anak didik adalah dengan mengemas lingkungan belajar menjadi tempat bermain bagi anak. Pada kegiatan belajar dan bermain tersebut, anak-anak diberi keleluasaan dalam menentukan pola yang dibuat. Disertai bimbingan guru, anak-anak tampak semangat dan gembira dalam mengeksplorasi kreativitasnya masing-masing.<sup>60</sup>

Keterangan di atas diperkuat dengan hasil wawancara dengan Imatul Hasanah selaku kepala RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang:

Penekanan bermain plastisin ini bukan terletak pada bagaimana anak bisa menghasilkan apa, melainkan pembelajaran diarahkan pada bagaimana anak mampu memiliki gagasan yang murni dan kita sebagai guru harus bisa menghargai kreativitas anak. Artinya bu, kita sebagai guru harus bisa menghargai proses anak, entah itu gagasan orisinalnya, kreativitasnya, maupun semangat anak.<sup>61</sup>

Data wawancara tersebut sesuai dengan pernyataan dari Astutik selaku guru kelompok B di RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember:

Yang kita bangun dalam bermain plastisin adalah keaktifan anak dalam berkreaitivitas. Jadi, beri anak waktu menyibukkan diri secara kreatif tanpa perlu dituntut untuk segera menyelesaikan hasil karyanya. Asalkan anak terlihat aktif dan bersemangat itu sudah merupakan indikator yang baik dalam meningkatkan kreativitas anak. Namanya saja anak-anak, tidak bisa diberi aturan yang ketat, malah bisa buat anak takut. Akhirnya mereka belajar bukan atas keinginannya sendiri melainkan atas dasar takut.<sup>62</sup>

<sup>60</sup> Observasi, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 25 Februari 2020

<sup>61</sup> Imatul Hasanah, Wawancara, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 25 Februari 2020

<sup>62</sup> Astutik, Wawancara, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 16 Maret 2020

Pernyataan di atas didukung oleh keterangan wawancara dengan Siti Aminah selaku guru kelompok B di RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember:

Pertimbangan kami memilih plastisin, selain permainannya tidak membahayakan anak, permainan ini juga mudah ditemukan dapat dibentuk sesuai keinginan anak. Misalnya pada tema pembelajaran hari ini membuat pola tentang hewan, maka anak dibiarkan sesuka hati mengkreasikan imajinasinya dengan plastisin. Proses yang harus dikuasai anak yaitu anak harus bisa mempunyai fantasi dan semangat yang tinggi.<sup>63</sup>

Kreativitas pada anak-anak memiliki ciri khas yang tersendiri yang berbeda dengan psikologis orang dewasa. Kreativitas pada anak usia dini berdasarkan keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi anak. Anak-anak yang kreatif peka terhadap stimulus yang diberikan oleh guru dan mereka juga tidak bisa dibatasi dengan suatu aturan yang bersifat baku. Artinya, dalam melakukan proses kreativitas hendaknya anak diberi kebebasan dan keleluasaan guna menuangkan imajinasi anak ke dalam suatu karya. Dengan memberi anak kebebasan berekspresi tanpa menuntut kesempurnaan hasil, diharapkan kemampuan kreativitas anak pada aspek proses dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Keterangan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

---

<sup>63</sup> Siti Aminah, Wawancara, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 25 Februari 2020

Gambar 4.1

Kegiatan mengasah kemampuan kreativitas pada aspek proses melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember



Gambar 4.2

Kegiatan mengasah kemampuan kreativitas pada aspek proses melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember



Dilain pihak, terkait dengan mengembangkan kemampuan kreativitas pada aspek proses melalui permainan platisin pada anak kelompok B dinyatakan oleh Mutmainah selaku wali anak didik kelompok B di RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember:

Setiap mendampingi anak belajar di RA, nampak anak-anak semangat mengikuti kegiatan bermain. Anak dibiarkan bermain sesuka hati dengan sesekali ibu guru mengarahkan apabila ada anak yang ramai.<sup>64</sup>

Berbagai data wawancara di atas, diperkuat oleh hasil observasi peneliti ketika berada di lokasi penelitian, disertai bimbingan guru anak-anak kelompok B Darul Ulum 2 Seputih melakukan kegiatan belajar dan bermain secara menyenangkan. Nampak anak-anak sibuk menuangkan hasil gagasannya pada karyanya, misalnya ketika membuat pola hewan ular, anak diberi keleluasaan mencoba menyesuaikan gagasannya sendiri dengan gambar ular yang ada pada poster edukasi di tembok kelas. Melalui permainan plastisin, keinginan anak untuk menumpahkan imajinasinya dapat dilakukan secara langsung dan saat itu juga tanpa harus menunggu waktu. Gambaran ini menandakan jika kegiatan pembelajaran yang dikemas dengan bentuk permainan mampu menjadikan interaksi belajar menjadi menyenangkan.<sup>65</sup>

Dari berbagai teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas pada aspek proses melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 dilakukan dengan melibatkan anak untuk berinteraksi secara lansung dengan gagasannya sendiri. Dimana dalam mengembangkan proses kreativitas

<sup>64</sup> Mutmainah, Wawancara, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 16 Maret 2020

<sup>65</sup> *Observasi*, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 25 Februari 2020

tersebut, anak diberi kebebasan berkreasi tanpa menuntut kesempurnaan hasil asalkan tetap mengacu pada tema pembelajaran.

## **2. Pengembangan Kreativitas pada Aspek Produk melalui Permainan**

### **Platsin pada Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2**

#### **Tetelan Seputih Mayang Jember Tahun Pelajaran 2019/2020**

Masa anak usia dini merupakan masa peletak dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Pada tahap tersebut, anak mulai sensitif dalam menerima berbagai stimulus dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya, baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa peka inilah, maka upaya mengasah kreativitas anak menjadi penting untuk dilakukan. Apabila mulai sejak dini anak diasah secara terus-menerus untuk memiliki daya mencipta suatu produk, maka kelak upaya tersebut akan memberikan kontribusi yang positif ketika anak memasuki pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Menjadi pribadi kreatif yang mampu menghasilkan karya itu tidak mudah dan tidak didapat dengan tiba-tiba, tetapi butuh pelatihan berulang-ulang. Dari sinilah, maka dibutuhkan peran guru untuk bisa mengarahkan anak mampu mencipta. Ibarat tumbuhan, kreativitas perlu dipupuk, disiram, dan dirawat agar bisa menghasilkan buah yang bagus. Sama halnya dengan mengasah kreativitas anak. Apabila anak diberi stimulus terus, maka daya mencipta anak akan bagus pula.<sup>66</sup>

Data wawancara di atas sesuai dengan pernyataan Astutik selaku guru kelompok B di RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember:

---

<sup>66</sup> Imatul Hasanah, Wawancara, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 25 Februari 2020



Anak usia 5 – 6 tahun sudah bisa mengingat dengan baik, apa yang dilihat akan dihafal oleh anak. Misalnya anak sering melihat film tentang dunia hewan di youtube, maka gagasan tentang hewan itu melekat dan bisa disalurkan melalui bermain plastisin dengan membuat karya yang sesuai dengan apa yang anak lihat, kemudian untuk memperkaya pengetahuannya kita bimbing untuk mengkombinasikan atau menambahi dengan pola-pola yang lain.<sup>67</sup>

Setiap anak pada dasarnya memiliki potensi dalam berkeaktivitas, yang akan berkembang apabila ada upaya pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dan terencana. Kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, dan memberikan berbagai kegiatan yang dapat membuat anak mampu memiliki daya mencipta suatu produk dan mampu mengkombinasikan berbagai pengetahuannya untuk menciptakan sesuatu yang baru dari sebelumnya.

Data wawancara di atas didukung oleh hasil observasi peneliti, dimana guru pada awalnya memperlihatkan kepada anak didik beberapa contoh pola dan gambar hewan. Dengan contoh tersebut, anak didik diharapkan memiliki ide sendiri dan mampu mengkreasikan bermacam-macam variasi menggunakan permainan plastisin. Pada tahap selanjutnya, guru berusaha terus memotivasi anak untuk mampu berpikir kreatif.<sup>68</sup>

---

<sup>67</sup> Astutik, Wawancara, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 16 Maret 2020

<sup>68</sup> Observasi, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 16 Maret 2020

Gambar 4.3

Kegiatan mengasah kemampuan kreativitas pada aspek produk melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember



Terkait dengan kegiatan mengembangkan kemampuan kreativitas pada aspek produk melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, lebih lanjut Imatul Hasanah selaku kepala RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang menambahkan:

Kreativitas anak bisa muncul apabila memiliki pengetahuan dasar akan sesuatu lantas bisa menghubungkan dengan pengalaman-pengalaman barunya sehingga akan membentuk suatu karya yang sangat baru. Untuk bisa mencapai itu, anak perlu kelancaran, yaitu kemampuan untuk menciptakan ide-ide yang baru.<sup>69</sup>

Keterangan data wawancara di atas diperkuat oleh pernyataan Siti Aminah selaku guru kelompok B di RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember:

Seseorang yang kreatif dapat memiliki banyak ide, apa yang dilihat anak melalui pengalamannya akan menjadi dasar dalam membuat

<sup>69</sup> Imatul Hasanah, Wawancara, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 24 April 2020

bentuk yang baru. Apalagi anak-anak yang selalu ingin tahu senang akan pengalaman-pengalaman baru. Dalam hal mencipta produk melalui plastisin, guru mengarahkan anak untuk kreatif mengkombinasikan berbagai model guna memperoleh bentuk baru. Misalnya, anak memiliki pengetahuan dasar tentang bentuk ikan yang mereka lihat dari gambar nahh pengetahuan dasar itu lantas dikombinasikan dengan bentuk lain agar konsep anak tentang ikan semakin kreatif.<sup>70</sup>

Apa yang disampaikan oleh Siti Aminah didukung oleh pernyataan

Astutik bahwa:

Banyak kegunaan permainan plastisin bagi pengembangan kreativitas anak, anak dapat berkreasi dengan menuangkan ide murninya, anak mampu mengkombinasikan karyanya dengan berbagai bentuk, dan dapat melatih anak memiliki sikap yang mandiri. Pada kemampuan yang lain, bermain plastisin juga dapat mengembangkan kognitif anak, karena dalam membuat produk anak berfikir bagaimana bisa menghasilkan bentuk yang lain dari teman sebayanya.<sup>71</sup>

Peningkatan kreativitas anak dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik anak, mereka menggunakan tiap inderanya untuk melakukan pengamatan dari pengalaman barunya. Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh maka seorang anak akan mencapai hasil yang kreatif. Pada ranah keterampilan, kreativitas bisa diartikan sebagai kemampuan anak dalam menciptakan suatu produk yang berbeda dengan sebelumnya.

Kemampuan anak untuk mengkolaborasikan gagasan dalam konteks penelitian ini bukan berarti produk yang dihasilkan harus baru dan

---

<sup>70</sup> Siti Aminah, Wawancara, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 25 Februari 2020

<sup>71</sup> Astutik, Wawancara, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 24 April 2020

bersifat kekinian, melainkan anak diharapkan mampu menghubungkan berbagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi suatu bentuk yang lain dengan temannya. Dengan memadukan berbagai pengetahuan dasar akan sesuatu serta ditunjang oleh bimbingan guru, diharapkan anak dapat mencipta suatu produk yang baru dan berbeda dengan teman sebayanya.

Data di atas diperkuat oleh hasil observasi peneliti, dimana dalam membuat hasil karya tampak anak belajar meremas, menepuk, menipiskan dan merampingkan permainan plastisin. Kegiatan tersebut menandakan bahwa anak sedang membangun konsep menurut gagasannya yang dipadukan dengan pengetahuan yang diingatnya. Perpaduan antara pengalaman dan pengetahuan tersebut akan menciptakan suatu karya baru dan unik yang berbeda dengan teman sebayanya.<sup>72</sup> Keterangan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

---

<sup>72</sup> Observasi, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 25 Februari 2020

Gambar 4.4

Kegiatan mengasah kemampuan kreativitas pada aspek produk melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020



Terkait dengan mengembangkan kreativitas anak pada aspek produk melalui permainan plastisin juga disampaikan oleh Robiatul Aini selaku wali anak didik di RA Darul Ulum Tetelan Seputih Mayang Jember:

Saya sangat senang dan berterimakasih kepada guru, melalui bermain plastisin anak-anak dapat belajar memiliki kreativitas mulai kecil. Membuat hasil yang baru, melihat anak mengutak-atik plastisin, itu semua menunjukkan kalau anak belajar dengan mandiri dalam membuat karyanya.<sup>73</sup>

Keterangan data wawancara tersebut juga diperkuat oleh keterangan dari Mutmainah selaku wali anak didik kelompok B di RA Darul Ulum 2

Tetelan Seputih Mayang Jember:

Saya sangat mendukung adanya kegiatan belajar ini, darisini anak anak menjadi kreatif. Apalagi jaman yang serba canggih seperti sekarang, butuh kreasi-kreasi yang baru biar tidak ketinggalan jaman. Jadi memupuk kreativitas anak mulai dini menjadi kewajiban.<sup>74</sup>

<sup>73</sup> Robiatul Aini, Wawancara, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 24 April 2020

<sup>74</sup> Mutmainah, Wawancara, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 24 April 2020

Berbagai data wawancara di atas juga diperkuat oleh temuan observasi peneliti, awal dalam mencipta suatu produk guru terlebih dahulu menjelaskan terkait dengan tema pembelajaran. Misalnya tema pembelajaran hari ini mengenai dunia hewan, maka anak diberi pengetahuan dasar tentang bermacam-macam gambar hewan. Pengarahan tersebut dilakukan agar anak-anak memiliki dan mengingat bentuk beserta anggota-anggota hewan, kemudian dilanjutkan dengan bermain plastisin, dimana anak-anak menyibukkan diri mencipta bentuk sesuai keinginannya masing-masing. Ketika ada yang kesulitan dalam menggabungkan antara bentuk yang ada di dalam gambar dengan imajinasi anak, maka guru berusaha membimbing secara perlahan serta mengenalkan beberapa anggota tubuh hewan. Dengan cara itu, anak-anak dapat membuat karya yang murni dari hasil imajinasinya dan mampu menggabungkan antara pengetahuannya dengan imajinasinya ke dalam suatu produk secara mandiri.<sup>75</sup>

Dari berbagai tehnik pengumpulan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas pada aspek produk melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 dilakukan dengan cara membimbing kemampuan kreativitas anak agar memiliki keterampilan dalam mengkombinasikan berbagai pengetahuannya untuk menciptakan produk yang baru dari sebelumnya. Dengan memadukan

---

<sup>75</sup> Observasi, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 25 Februari 2020

berbagai pengetahuan dasar yang dimiliki anak serta ditunjang oleh bimbingan guru, maka anak dapat mencipta suatu produk yang baru dan berbeda dengan teman sebayanya. Bentuk-bentuk dari kemampuan anak dalam mencipta produk yaitu kemampuan anak untuk mengeluarkan ide dan produk baru, kemampuan dalam mengkombinasikan unsur berdasarkan pengamatan, dan kemampuan mencipta secara mandiri.

### **3. Pengembangan Kreativitas pada Aspek Dukungan melalui Permainan Platisin pada Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember Tahun Pelajaran 2019/2020**

Setiap anak pada kodratnya memiliki potensi kreatif, hanya saja kadarnya berbeda-beda sesuai dengan potensi yang dimilikinya masing-masing. Ada anak yang berkembang baik kreativitasnya dan ada pula anak yang mengalami hambatan bahkan kehilangan potensi kreatifnya. Berkembang atau terhambat potensinya, semua tergantung pada lingkungan. Hal tersebut mengisyaratkan bahwasannya perkembangan kreativitas anak akan selalu dipengaruhi oleh banyak faktor, baik yang berasal dalam diri anak maupun faktor yang berasal dari luar.

Pada konteks penelitian ini, lingkungan RA menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak usia dini dan merupakan lingkungan pendidikan kedua setelah lingkungan keluarga. Di sekolah anak banyak mendapatkan kesempatan untuk bermain, bereksplorasi, berinteraksi dengan guru, teman sebaya, dan dengan

lingkungan lainnya, sehingga proses interaksi inilah yang turut mempengaruhi pencapaian perkembangan kreativitas anak di sekolah. Sebagaimana hasil wawancara dengan Imatul Hasanah selaku kepala RA

Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang:

RA Darul Ulum 2 ini didirikan fungsinya membantu orang tua dalam memfasilitasi kemampuan anak. Melalui berbagai macam kegiatan kreatif yang dilakukan oleh guru dan anak, memberikan kesempatan pada anak untuk bebas mengekspresikan ide dan imajinasinya dalam berkreativitas, serta penyediaan sarana dan sumber belajar yang beragam merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guna menstimulasi kreativitas anak agar berkembang optimal.<sup>76</sup>

Senada dengan pernyataan di atas, Astutik selaku guru kelompok B di RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang mengungkapkan:

Guru hanya sebatas menjadi fasilitator, menyediakan berbagai sarana dan prasarana yang dapat menunjang kreativitas anak. Terutama menyediakan alat permainan edukatif plastisin, puzzle, gambar edukatif, dan buku sebagai sarana pendukung.<sup>77</sup>

Data wawancara di atas didukung oleh hasil observasi peneliti, bahwasanya peran guru selama melakukan kegiatan mengasah kreativitas hanya sebatas menjadi fasilitator dan mitra belajar bagi anak didik. Dimana di RA Darul Ulum 2 guru menyediakan berbagai fasilitas dan membimbing imajinasi anak-anak bagaimana mampu mencipta hasil karya yang berbeda dengan teman sebayanya. Tampak juga guru mengkondisikan lingkungan belajar yang nyaman bagi anak didik dengan cara mengatur pencahayaan

<sup>76</sup> Imatul Hasanah, Wawancara, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 25 Februari 2020

<sup>77</sup> Astutik, Wawancara, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 16 Maret 2020



yang baik, memilih permainan plastisin yang mudah digunakan, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.<sup>78</sup>

Gambar 4.5

Faktor pendukung pengkondisian lingkungan belajar dalam mengembangkan kemampuan kreativitas melalui permainan plastisin pada anak kelompok B di RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang



Gambar 4.6

Faktor pendukung pengkondisian permainan belajar dalam mengembangkan kemampuan kreativitas melalui permainan plastisin pada anak kelompok B di RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang



<sup>78</sup> Observasi, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 25 Februari 2020

Lebih lanjut, Siti Aminah selakuguru kelompok B di Darul Ulum 2

Tetelan Seputih Mayang juga mengungkapkan:

Bukan hanya sebatas alat pendidikan edukatif saja sebagai faktor pendukung kreativitas anak, melainkan lingkungan belajar yang tenang dan nyaman menjadi syarat utama dalam menunjang kreativitas anak.<sup>79</sup>

Dari penjelasan data wawancara di atas, dapat diketahui bahwa dalam mengembangkan kreativitas memerlukan penciptaan lingkungan belajar yang tenang dan nyaman sehingga tidak dapat mengganggu konsentrasi belajar anak. Selain itu, dalam berkreaitivitas juga memerlukan sarana yang memadai agar dapat membantu dalam melakukan kegiatan kreativitas, dukungan dan lingkungan yang sesuai serta kesempatan yang ada dapat membantu anak berpikir kreatif guna melakukan sesuatu yang luar biasa sesuai dengan imajinasinya.

Terkait dengan mengembangkan kreativitas pada aspek dukungan melalui permainan platisin, juga disampaikan oleh Winda Apriliasari selaku wali anak didik kelompok B di RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang

Jember:

Biasanya kalau sedang bermain, anak sampai lupa waktu. Akhirnya ketika pulang sesampai di rumah saya juga membelikan anak permainan platisin biar bisa melanjutkan pelajaran yang diterima ketika di RA. Selaku orang tua, baik di RA maupun di rumah saya tiada henti-hentinya memberi semangat kepada anak.<sup>80</sup>

<sup>79</sup> Siti Aminah, Wawancara, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 25 Februari 2020

<sup>80</sup> Winda Apriliasari, Wawancara, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 24 April 2020

Adapun penjelasan lebih lanjut berkaitan dengan mengembangkan kreativitas pada aspek pendukung, menurut Kepala RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember mengatakan bahwa:

Dalam mendukung kreativitas anak dibutuhkan juga kerjasama antara guru dan orang tua. Sangat disayangkan apabila upaya mengasah kreativitas anak hanya dilakukan selama anak di kelas, setidaknya orang tua juga mendukung meskipun itu sebatas memberi semangat.<sup>81</sup>

Dari berbagai tehnik pengumpulan data di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas pada aspek dukungan melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 dilakukan dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi anak, serta menyediakan berbagai fasilitas permainan edukatif yang dapat merangsang anak untuk lebih semangat dalam berkreativitas. Selain itu, partisipasi orang tua dalam memberi semangat menjadi faktor pendukung utama bagi pengembangan kreativitas anak.

### **C. Pembahasan Temuan**

Pada bagian ini membahas tentang keterkaitan antara data yang telah ditemukan di lapangan dengan teori yang relevan. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumen, dianalisis melalui pembahasan temuan dan disesuaikan dengan teori yang relevan. Pembahasan dirinci sesuai dengan fokus

---

<sup>81</sup> Imatul Hasanah, Wawancara, RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, 24 April 2020

penelitian yang telah ditentukan agar mampu menjawab permasalahan yang ada di lapangan. Adapun pembahasan temuan sebagai berikut:

### **1. Pengembangan Kreativitas pada Aspek Proses Melalui Permainan**

#### **Platisin pada Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2**

#### **Tetelan Seputih Mayang Jember Tahun Pelajaran 2019/2020**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dipaparkan pembahasan temuan dalam penelitian ini, pengembangan kreativitas pada aspek proses melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember dilakukan dengan melibatkan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan gagasannya sendiri. Dimana dalam mengasah proses kreativitas tersebut, anak diberi kebebasan berkreasi tanpa menuntut kesempurnaan hasil dengan tetap mengacu pada tema pembelajaran.

Menurut David Weikart seperti dikutip Masitoh, kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah pendekatan yang berorientasi pada anak itu sendiri. Dimana guru harus memahami kebutuhan dan karakteristik setiap anak, baik individual maupun kelompok. Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan anak harus banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara-cara yang tepat,

misalnya melalui pengalaman nyata, kegiatan eksplorasi, kegiatan lainnya yang bermakna bagi anak.<sup>82</sup>

Pengembangan kreativitas pada aspek proses adalah dalam mengembangkan kreativitas anak, perlu diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif. Guru hendaknya dapat memberi stimulus kepada anak untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreatif. Oleh karena itu, yang penting adalah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara aktif-kreatif.<sup>83</sup>

Terdapat kesesuaian antara temuan data dengan teori yang dipaparkan, bahwa kegiatan belajar yang dikemas melalui bermain akan memaksimalkan kreativitas anak pada aspek proses. Terlebih jika kegiatan belajar dan bermain terpusat pada kebebasan anak dalam menuangkan gagasannya ke dalam bentuk karya. Apabila kegiatan belajar yang diharapkan dapat mengenai sasaran, maka anak akan memperoleh pengetahuan baru sehingga proses kreativitas anak berjalan secara optimal.

## **2. Pengembangan Kreativitas pada Aspek Produk Melalui Permainan Platin pada Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember Tahun Pelajaran 2019/2020**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dipaparkan pembahasan temuan dalam penelitian ini, pengembangan

<sup>82</sup> Masitoh, *Strategi Pembelajaran TK* (Banten: Universitas Terbuka, 2015), 1.20

<sup>83</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, 72.

kegiatan kreativitas pada aspek produk melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember dilakukan dengan cara membimbing kemampuan kreativitas anak agar memiliki keterampilan dalam mengkombinasikan berbagai pengetahuannya untuk menciptakan produk yang baru dari sebelumnya. Dengan ditunjang bimbingan guru, maka anak dapat mencipta suatu produk baru yang berbeda dengan teman sebayanya. Bentuk-bentuk dari kemampuan anak dalam mencipta produk yaitu kemampuan anak untuk mengeluarkan ide dan produk baru, kemampuan dalam mengkombinasikan unsur berdasarkan pengamatan, dan kemampuan mencipta secara mandiri.

Menurut Baron seperti dikutip Meity H. Idris, pengembangan kreativitas pada aspek produk merupakan kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru, baik yang bersifat kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Adapun kriteria produk kreatif yaitu, produk tersebut harus nyata, produk bersifat baru, dan produk tersebut adalah hasil dari kualitas interaksi dengan lingkungannya.<sup>84</sup>

Adapun menurut Rachmawati & Kurniati seperti dikutip Khamim Zarkasih Putro, kreativitas pada aspek produk berhubungan dengan aspek kegiatan mental yang dilakukan individu guna menciptakan gagasan, proses,

---

<sup>84</sup> Meity H. Idris, *Peran Guru*, 158.

metode atau produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif yang berdaya guna dalam berbagai bidang.<sup>85</sup>

Dengan demikian, keterkaitan antara bermain plastisin dengan kemampuan kreativitas saling berhubungan karena keduanya membuktikan kemampuan anak dalam menghasilkan suatu karya. Dengan bermain plastisin, memungkinkan anak untuk bereksplorasi, berkreasi, dan mengekspresikan gagasannya berdasarkan perpaduan antara pengetahuan dan pengamatan anak sehingga mampu menghasilkan suatu karya baru yang berbeda.

### **3. Pengembangan Kreativitas pada Aspek Dukungan Melalui Permainan Platisin pada Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember Tahun Pelajaran 2019/2020**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dipaparkan pembahasan temuan dalam penelitian ini, pengembangan kreativitas pada aspek dukungan melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember dilakukan dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi anak, serta menyediakan berbagai fasilitas permainan edukatif yang dapat merangsang anak untuk lebih semangat dalam berkreativitas. Selain

---

<sup>85</sup> Khamim Zarkasih Putro, "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain", Aplikasia, Volume 16 No. 1 (Januari, 2016), 22.

itu, partisipasi orang tua dalam memberi semangat menjadi faktor pendukung utama bagi pengembangan kreativitas anak.

Menurut Ki Hajar Dewantara seperti dikutip Dadan Suryana, lembaga pendidikan anak sebaiknya dirancang sehingga menjadi “taman” bagi anak-anak. Lembaga tersebut merupakan tempat pendidikan bagi anak, maka bangunan dan lingkungan belajar harus dirancang dan dibangun sesuai dengan tahap perkembangan dan kebutuhan anak usia dini. Dengan artian, lembaga pendidikan anak usia dini harus dirancang sebaik mungkin agar anak dalam belajar dan bermain merasa aman, nyaman, dan kondusif.<sup>86</sup>

Pada kajian teori yang lain disebutkan, terdapat empat hal yang dapat diperhitungkan dalam mengembangkan kreativitas anak yaitu: memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif dan aspek psikologis, menciptakan lingkungan kondusif, peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, dan peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.<sup>87</sup>

Maka menjadi jelas, jika penyediaan berbagai sarana dan prasarana turut menjadi faktor penentu bagi pengembangan kemampuan kreativitas anak. Potensi kreatif anak bukan hanya terletak pada potensi yang terdapat di dalam diri anak, tetapi peran guru, orang tua, serta lingkungan terdekat anak turut memiliki andil yang besar dalam mengasah kemampuan kreativitas

---

<sup>86</sup> Dadan Suryana, *Dasar-Dasar Pendidikan TK* (Banten: Universitas Terbuka, 2017), 6.18.

<sup>87</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Prenada Permainan Group, 2019), 27.



anak. Dorongan dari guru dan orang tua menjadi satu kesatuan yang utuh dalam mendukung berbagai potensi anak didik.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari pembahasan atas kajian tentang pengembangan kreativitas melalui permainan plastisin pada anak B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan kreativitas pada aspek proses melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 dilakukan dengan melibatkan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan gagasannya sendiri. Dimana dalam mengasah proses kreativitas tersebut, anak diberi kebebasan berkreasi tanpa menuntut kesempurnaan hasil asalkan tetap mengacu pada tema pembelajaran.
2. Pengembangan kreativitas pada aspek produk melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 dilakukan dengan cara membimbing kemampuan kreativitas anak agar memiliki keterampilan dalam mengkombinasikan berbagai pengetahuannya untuk menciptakan produk yang baru dari sebelumnya. Dengan memadukan berbagai pengetahuan dasar yang dimiliki anak serta ditunjang oleh bimbingan guru, maka anak dapat mencipta suatu

produk yang baru dan berbeda dengan teman sebayanya. Bentuk-bentuk dari kemampuan anak dalam mencipta produk yaitu kemampuan anak untuk mengeluarkan ide dan produk baru, kemampuan dalam mengkombinasikan unsur berdasarkan pengamatan, dan kemampuan mencipta secara mandiri.

3. Pengembangan kreativitas pada aspek dukungan melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 dilakukan dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi anak, serta menyediakan berbagai fasilitas permainan edukatif yang dapat merangsang anak untuk lebih semangat dalam berkreaitivitas. Selain itu, partisipasi orang tua dalam memberi semangat menjadi faktor pendukung utama bagi pengembangan kreativitas anak.

## **B. Saran**

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait pengembangan kreativitas melalui permainan plastisin pada anak B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020, ada beberapa hal yang mendorong peneliti untuk memberikan saran yang dapat dijadikan masukan, diantaranya:

1. Bagi Kepala dan guru di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, disarankan untuk lebih kreatif menggunakan metode-metode pembelajaran yang lebih bervariasi serta ditunjang

dengan permainan pembelajaran yang memadai, agar kegiatan belajar mengajar dapat lebih memaksimalkan semua potensi anak didik.

2. Bagi wali anak didik, seyogyanya untuk lebih meningkatkan peranannya dalam bekerjasama dengan pihak lembaga pendidikan Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember guna meningkatkan kreativitas anak didik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Kaffah. 2012. *Al-Qur'an dan Terjemah*. Jakarta: Dwi Sukses Mandiri.
- Hasan, Maimunah. 2012. *Pendidikan Anak Usia Dini "Panduan Lengkap Manajemen Mutu Pendidikan Anak untuk Guru dan Orang Tua"*. Yogyakarta: Diva Press.
- Herwiningsih. 2018. "*Peningkatan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Mewarnai, Menggunting, Menempel (3M) di Kelompok Bermain As-Shobier Wonojati, Jenggawah, Jember Tahun Pelajaran 2018/2019*". Skripsi Institut Agama Islam Negeri Jember.
- Idris, Meity H. 2015. *Peran Guru Dalam Mengelola Keberbakatan Anak*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Masitoh. 2015. *Strategi Pembelajaran TK*. Banten: Universitas Terbuka.
- Moleong, Lexy. J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, Novi. 2019. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyani. 2018. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gava Media.
- Musyarofa. 2015. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jember; IAIN Press.
- Noviyanti, Manda Rahma. 2012. "*Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Plastisin Tepung di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Purwokerto*". Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Poerwadarminta, J.S. 2009. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Putro, Khamim Zarkasih. 2016. "*Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain*". Aplikasi: Volume 16 No. 1.
- Rachmawati, Yeni & Euis Kurniati. 2019. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Sadariah. 2019. *“Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Media Plastisin di RA Al-Badar Salaka Kec. Pattallassang Kabupaten Takalar”*. Skripsi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Sari, Mirna. 2016. *“Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Di TK Satu Atap Sdn Lamlheu Kabupaten Aceh Besar, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini”* Vol. No.1.
- Sit, Masganti. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini “Teori dan Praktik”*. Medan, Perdana Publishing.
- Suryana, Dadan. 2017. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Banten: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini “Konsep dan Teori”*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syamsidah. 2015. *100 Permainan PAUD dan TK di Dalam dan Luar Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Tadkiroatun, Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Tim Penyusun. 2014. *Sistem Pendidikan Nasional UU RI No. 20 Tahun 2003*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Tim Penyusun. 2018. *Pedoman Karya Ilmiah Institut Agama Islam Negeri Jember*. Jember: IAIN Jember Press.

IAIN JEMBER

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Nur Halimah

NIM : T20165091

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Institusi : IAIN Jember

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa skripsi ini, dengan judul:  
“Mengasah kemampuan kreativitas melalui media plastisin pada anak B di  
Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun  
pelajaran 2019/2020” secara keseluruhan adalah hasil kajian atau karya saya  
sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 10 Agustus 2020

Saya yang menyatakan,



**Nur Halimah**  
NIM. T20165091

## MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
<p><b>PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI PERMAINAN PLASTISIN PADA ANAK KELOMPOK B DI RAUDHATUL ATHFAL DARUL ULUM 2 TETELAN SEPUTIH MAYANG JEMBER TAHUN PELAJARAN 2019/2020</b></p>	<p>Pengembangan kreativitas melalui permainan plastisin</p>	<p>1. Kemampuan Kreativitas</p> <p>2. Permainan Plastisin</p>	<p>a. Proses b. Produk c. Dukungan</p> <p>a. Pengertian permainan plastisin b. Tata cara bermain permainan plastisin c. Tujuan bermain permainan plastisin</p>	<p>1. Sumber Informan: a. Kepala Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Mayang Jember b. Guru Kelompok B Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Mayang Jember c. Orang tua anak didik</p> <p>2. Dokumentasi 3. Kepustakaan</p>	<p>1. Pendekatan Kualitatif dan jenis Penelitian <i>Deskriptif</i></p> <p>2. Subyek Penelitian: Teknik <i>Purposive</i></p> <p>3. Teknik Pengumpulan Data: - Observasi - Interview - Dokumentasi</p> <p>4. Tehnik Analisis Data: - Reduksi - Display - Verivication</p> <p>5. Keabsahan Data: - Triangulasi Sumber - Triangulasi Teknik</p>	<p>1. Bagaimana pengembangan kreativitas pada aspek proses melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020?</p> <p>2. Bagaimana pengembangan kreativitas pada aspek produk melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020?</p> <p>3. Bagaimana pengembangan kreativitas pada aspek dukungan melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020?</p>



## PEDOMAN PENELITIAN

### A. Pedoman Observasi

1. Untuk mengetahui kondisi objektif Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember.
2. Untuk mengetahui kegiatan pengembangan kemampuan kreativitas melalui permainan plastisin pada anak B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember, yang meliputi:
  - a. Kegiatan salam pagi bagi guru dan anak didik di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember.
  - b. Kegiatan pengarahan permainan edukatif plastisin di Raudhatul Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember.
  - c. Kegiatan pengembangan kreativitas anak melalui media plastisin, baik pada aspek proses, produk, dan dorongan.

### B. Pedoman Wawancara

1. Pengembangan kreativitas pada aspek proses melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020
2. Pengembangan kreativitas pada aspek produk melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020
3. Pengembagnan kreativitas pada aspek dukungan melalui permainan platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020

### C. Pedoman Dokumentasi

1. Sejarah berdirinya Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember
2. Profil Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember
3. Visi dan misi Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember.





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

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Telp: (0331) 487550 Fax: (0331) 472005 Kode Pos: 56138  
Website: www.http://iaain.jember.ac.id e-mail: tarbiyah@iaijember.ac.id

Nomor B 066 /In 20/3 a/PP 00 9/02/2020  
Sifat Biasa  
Lampiran -  
Hal **Permohonan Ijin Penelitian**

17 Februari 2020

Yth Kepala Raudhatul Athfal  
Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember

*Assalamualaikum Wr Wb*

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut

Nama	Nur Halimah
NIM	T20165091
Semester	VIII (Delapan)
Jurusan	Tarbiyah dan Ilmu ke Guruan
Prodi	PIAUD

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Mengasah Kemampuan Kreativitas  
Anak Melalui Media Plastisin (Malam) Pada Siswa Kelompok B di Raudhatul Athfal  
(RA) Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember selama 30 (tiga puluh) hari di  
lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut

1. Kepala Sekolah
2. Peserta Didik

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih

*Wassalamualaikum Wr Wb*

a.n Dekan  
Makil Dekan Bidang Akademik



Studi



**YAYASAN PONDOK PESANTREN  
DARUL ULUM**

Sekretariat Jl PDP Sumberwadung Tetelan Seputih Mayang

**SURAT KETERANGAN**

**Nomor : 066/RA.DU/IV/2020**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

**N a m a** **IMATUL HASANAH**  
**Jabatan** **Kepala RA**  
**Unit kerja** **RA Darul ulum 2**

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa

**N a m a** **NUR HALIMAH**  
**N I M** **T20165091**  
**Jurusan** **Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan**  
**Program studi** **PIAUD**

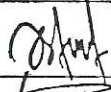

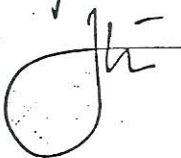
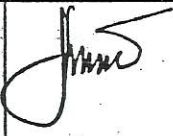
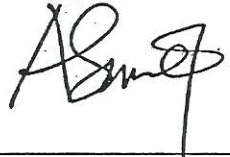


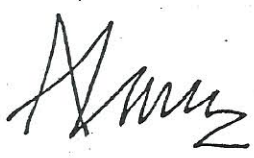
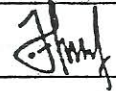
Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian untuk penyusunan skripsi dengan judul " Mengasah kemampuan kreatifitas melalui media plastisin pada anak kelompok B di Raudhatul athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang lembur " Mulai bulan Februari s d April Tahun 2020 di RA Darul Ulum 2.




**IMATUL HASANAH**

## JURNAL PENELITIAN

Mengasah kemampuan kreativitas melalui media plastisin pada anak B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020

No	Tanggal	Kegiatan Penelitian	Tanda Tangan
1	Tanggal 03/02/2020	Observasi awal guna penyusunan proposal skripsi	
2	Tanggal 03/02/2020	Melakukan observasi dan dokumentasi	
3	Tanggal 19/02/2020 Tanggal 25/02/2020 Tanggal 24/04/2020	Menyerahkan surat ijin penelitian dan melakukan wawancara dengan Imatul Hasanah selaku Kepala Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember	
4	Tanggal 25/02/2020	Melakukan wawancara dengan Siti Aminah selaku guru kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember	
5	Tanggal 16/03/2020	Melakukan wawancara dengan Astutik Rahmawati selaku guru kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember	
6	Tanggal 24/04/2020	Melakukan wawancara dengan Robiatul Aini selaku wali anak didik kelompok B Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember	
7	Tanggal 24/04/2020	Melakukan wawancara dengan Mutmainah selaku wali anak didik Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember	
8	Tanggal 24/04/2020	Melakukan wawancara dengan Winda Apriliasari selaku wali anak didik di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember	
9	Tanggal 25/04/2020	Silaturahmi dan menyelesaikan surat selesai penelitian	

Jember, 25 April 2020  
Kepala Roudhatul Athfal Darul Ulum 2  
Tetelan Seputih Mayang Jember

  
Imatul Hasanah

## Dokumentasi Penelitian

Kegiatan pengembangan kreativitas pada aspek proses melalui permainan plastisin pada anak Kelompok B di RA Darul Ulum 2 Tetelan Seputih Mayang Jember





Kegiatan mengasah kemampuan kreativitas pada aspek dukungan melalui media platisin pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Darul Ulum 2  
Tetelan Seputih Mayang Jember





## BIODATA PENULIS



**Nama** : Nur Halimah

**Nomor Induk Mahasiswa** : T20165091

**Tempat, Tanggal Lahir** : Jember, 16 Maret 1988

**Alamat** : Dsn. Tetelan Desa Seputih Kec. Mayang Kab.  
Jember

**Fakultas/Prodi** : FTIK/PIAUD

**Riwayat Pendidikan** : SDN Seputih 05  
MTsN Sukowono  
Kejar Paket C Nurur Rohman  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember

# IAIN JEMBER