

**PENGARUH PERMAINAN PASIR DAN PERMAINAN PLASTISIN
TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI
DI PAUD CEMERLANG DELI SERDANG**

TESIS

Disusun Oleh

ULVA WULANDARI

NPM :171804009



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2020**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 21/12/21

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)21/12/21

**PENGARUH PERMAINAN PASIR DAN PERMAINAN PLASTISIN
TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI
DI PAUD CEMERLANG DELI SERDANG**

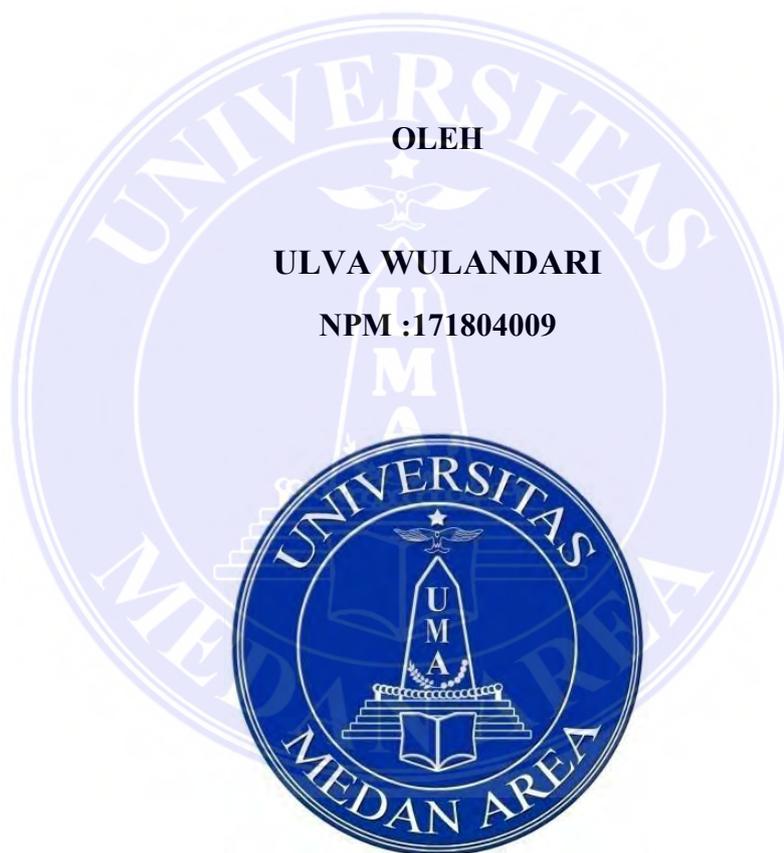
TESIS

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister
Psikologi pada program Pascasarjana Universitas Medan Area**

OLEH

ULVA WULANDARI

NPM :171804009



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2020**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 21/12/21

Access From (repository.uma.ac.id)21/12/21

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Pengaruh Permainan Pasir dan Permainan Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD CEMERLANG Deli Serdang

Nama : ULVA WULANDARI

NPM : 171804009

Menyetujui

Pembimbing I



Prof. Dr. Lakmuaddin Labis, M.Ed

Pembimbing II



Prof. Dr. Abdul Munir, M.Pd

Ketua Program Studi
Magister Psikologi



Prof. Dr. Sri Mulyetty, MS, Kons.



Prof. Dr. Retna Astuti K., MS

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis maupun diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Medan, November 2020



ULVA WULANDARI
NPM.171804009



HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis maupun diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Medan, November 2020

ULVA WULANDARI
NPM.171804009



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sanjungkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul **“PENGARUH PERMAINAN PASIR DAN PERMAINAN PLASTISIN TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI PAUD CEMERLANG DELI SERDANG”**. Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

Dalam penyusunan Tesis ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan materi, moril, dan pembimbingan penulis tesis dari berbagai pihak. Untuk itu penghargaan dan ucapan terimakasih disampaikan kepada :

1. Rektor Universitas Medan Area, Prof. Dadan Ramdan.,M.Eng.,M.Sc.
2. Direktur Pascasarjana Universitas Medan Area, Prof. Dr.Retna Astuti Kuswardani, M.S.
3. Ketua Program Studi Magister Psikologi Universitas Medan Area, Prof. Dr. Sri Milfayetty., S.Psi.,MS.Kons
4. Bapak Prof. Dr. Lahmuddin Lubis selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan tesis
5. Bapak Prof. Dr. Abdul Munir selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan tesis.

6. Seluruh Bapak/ibu dosen Program Studi Magister Psikologi Universitas Medan Area yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama peneliti menjadi mahasiswa dan menjalani perkuliahan pascasarjana.
7. Ibu Pembina PAUD CEMERLANG yang telah memberikan izin bagi peneliti untuk melakukan penelitian serta ibu guru dan peserta didik
8. Kedua orangtua saya, Ayahanda Alm. Sumarno,S.Pd dan Ibunda tercinta Anita Fauziah,S,Pd yang telah banyak memberikan motivasi dukungan moril dan materil untuk menyelesaikan pendidikan pascasarjana di Universitas Medan Area.
9. Abanga/Kakanda yang telah banyak memberikan motivasi dukungan moril untuk menyelesaikan pendidikan pasca sarjana di Universitas Medan Area.
10. Seluruh sahabat-sahabat yang selalu membantu dan memberikan semangat untuk menyelesaikan pendidikan pasca sarjana dalam penyelesaian tesis.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan tesis ini masih terdapat kekurangan, sehingga penulis mengharapkan saran atau maupun kritikan yang konstruktif dari pembaca dalam penyempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan di pendidikan anak usia dini dan bagi yang ingin mengembangkan sebuah penelitian.

Medan, November 2020

Penulis

Ulva Wulandari
NPM. 171804009

ABSTRAK

Ulva Wulandari,171804009, Pengaruh Permainan Pasir dan Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD CEMERLANG Deli Serdang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Pasir dan Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD CEMERLANG Deli Serdang. Penelitian ini menggunakan tipe deskriptif kuantitatif dengan desain *quasi experiments*, dan menggunakan sistem *Time Series Design* Subjek penelitian 20 anak usia dini usia 5-6 tahun yang dibagi menjadi 2 kelompok eksperimen, yaitu eksperimen I permainan pasir terdiri dari 10 peserta didik dan eksperimen II permainan plastisin terdiri dari 10 peserta didik di PAUD CEMERLANG Deli Serdang. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Wiloxon Signed Rank Test*.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh kreativitas anak usia dini sebelum dan sesudah melakukan permainan Pasir dengan nilai rata-rata ($0,00 < \alpha = 0,021$), ada pengaruh kreativitas anak usia dini sebelum dan sesudah melakukan permainan Plastisin dengan nilai rata-rata ($0,00 < \alpha = 0,022$), dan ada perbedaan kreativitas anak bermain pasir dan plastisin ($0,00 < \alpha = 0,09$).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan pasir terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD CEMERLANG Deli Serdang dengan peningkatan sebesar 21,1 %. Ada pengaruh permainan plastisin terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD CEMERLANG Deli Serdang dengan peningkatan sebesar 22 %. Ada perbedaan pengaruh permainan pasir dan plastisin terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD CEMERLANG Deli Serdang sebesar 0,9%.

Kata Kunci : Permainan Pasir, Plastisin, Kreativitas, Anak usia dini.

ABSTRACT

Ulva Wulandari, 171804009, The Influence of Playing Sand and Plasticine on Early Childhood Creativity in CEMERLANG PAUD Deli Serdang.

This study aims to determine the effect of playing sand and plasticine on the creativity of early childhood in CEMERLANG PAUD Deli Serdang. This study used a quantitative descriptive type with quasi experiments design, and used the Time Series Design system. The research subjects were 20 young children aged 5-6 years which were divided into 2 experimental groups, namely experiment I with sand games consisting of 10 students and experiment II with plasticine games. consists of 10 students at CEMERLANG PAUD Deli Serdang. Hypothesis testing is done using the Wiloxon Signed Rank Test.

Hypothesis test results show that there is an effect of early childhood creativity before and after playing sand games with an average value ($0.00 < \alpha = 0.021$), there is an effect of early childhood creativity before and after playing plasticine games with an average value ($0.00 < \alpha = 0.022$), and there is a difference in the creativity of children playing with sand and plasticine ($0.00 < \alpha = 0.09$).

The results showed that there was an effect of playing sand on the creativity of early childhood in CEMERLANG PAUD Deli Serdang with an increase of 21.1%. There is an effect of playing plasticine on the creativity of early childhood in CEMERLANG PAUD Deli Serdang with an increase of 22%. There is a difference in the effect of playing sand and plasticine on the creativity of early childhood in CEMERLANG PAUD Deli Serdang by 0.9%.

Keywords: Sand Games, Plasticine, Creativity, Early childhood.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	9
1.3. Rumusan Masalah	10
1.4. Tujuan Penelitian	10
1.5. Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kerangka Teori	13
2.1.1 Pengertian Kreativitas	13
2.1.2. Aspek – aspek Kreativitas	13
2.1.3. Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas	17
2.1.4. Faktor Yang Menghambat Kreativitas	23
2.2. Permainan Pasir dan Permainan Plastisin	27
2.2.1 Pengertian Bermain	27

2.2.2. Karakteristik Bermain Bagi anak Usia Dini	29
2.2.3. Teori Bermain	30
2.2.4. Tahapan Perkembangan Bermain Bagi anak Usia Dini	31
2.2.5. Klasifikasi dan Jenis Bermain	32
2.2.6. Fungsi Bermain Bagi anak Usia Dini	32
2.3. Permainan Pasir	34
2.3.1. Pengertian Bermain Pasir	34
2.3.2. Manfaat Bermain Pasir	35
2.3.3. Aspek-Aspek Permainan Pasir	36
2.3.4. Faktor yang mempengaruhi Permainan Anak	37
2.4. Permainan Plastisin	38
2.4.1. Konsep Dasar Plastisin	38
2.4.2. Tujuan dan Manfaat Plastisin	40
2.4.3. Kelebihan dan Kelemahan Platisin	41
2.4.4. Aspek – Aspek Bermain Plastisin	41
2.5. Pengaruh Permainan Pasir dan Permainan Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini	42
2.5.1 . Pengaruh Permainan Pasir Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini	42
2.5.2. Pengaruh Permainan Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini	42
2.5.3. Pengaruh Permainan Pasir dan Permainan Plastisin Terhadap Kreativitas	43

2.6. Kerangka Konseptual	44
2.7. Hasil Penelitian Permainan Pasir dan Plastisin	
Dalam meningkatkan kreativitas	45
2.8. Hipotesis	46

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian	48
3.2. Control Varians	52
3.3. Tempat dan Waktu Penelitian	54
3.4. Identifikasi Variabel	54
3.5. Defenisi Operasional	54
3.6. Subjek Peneitian	55
3.7. Metode Pengumpulan Data	56
3.8. Prosedur Penelitian	58
3.9. Teknik Analisis Data	59

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Orientasi Kancan	61
4.2. Persiapan Peneltian	65
4.3. Pelaksanaan Penelitian	67
4.4. Hasil Kegiatan Peneltian	69
4.5. Analisis Data dan Hasil Penelitian	71
4.6. Pembahasan	88

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	99
5.2. Saran.....	101

DAFTAR PUSTAKA	103
-----------------------------	------------

LAMPIRAN

Rubrik Penilaian	105
Instrumen Pre Test Permainan Pasir	107
Instrumen Post Test Permainan Pasir	109
Instrumen Pre Test Permainan Plastisin	111
Instrumen Post Test Permainan Plastisin	113
Uji Wilocoxon Permainan Pasir	115
Uji Wilocoxon Permainan Plastisin	121
Rencana Pembelajaran Permainan Pasir	127
Rencana Pembelajaran Permainan Plastisin	139

DAFTAR TABEL

Tabel 4.5.1.1 : Hasil Preetest Permainan Pasir	72
Tabel 4.5.1.2 : Hasil Post Test Permainan Pasir	73
Tabel 4.5.1.3 : Hasil Perbandingan antara Preetest dan Posttest Permainan Pasir	75
Tabel 4.5.2.1 : Hasil Preetest Permainan Plastisin	79
Tabel 4.5.2.2 : Hasil Post Test Permainan Pasir	80
Tabel 4.5.2.3 : Hasil Perbandingan antara Preetest dan Posttest Permainan Plastisin	82
Tabel 4.5.3.1 : Hasil Perbandingan antara Preetest dan Posttest Permainan Plastisin	86

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Kemdiknas 2010:1). Dalam Undang – undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Pasal 1:14) yaitu : Pembinaan yang di tunjukan kepada anak usia dini didefenisikan sebagai suatu upaya usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan informal. Pendidikan anak usia dini terdiri TK, RA, KB, SPS, TPA, dan lainnya.

Masa usia 4-6 tahun merupakan masa usia yang dianggap cukup mampu untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan secara fisik maupun mental. Pada masa ini anak – anak selalu ingin mengetahui keadaan lingkungannya. Setiap anak yang dilahirkan dengan keunikan tersendiri yang memiliki kemampuan dan keterampilan yang berbeda satu sama lainnya, sehingga setiap anak membawa potensi yang terdapat dalam dirinya. Potensi tersebut dapat meliputi imajinasi yang menjadikan kreativitas anak menjadi berkembang.

Maria Montessori menekankan bahwa usia lahir sampai enam tahun merupakan masa peka, dimana dalam masa peka tersebut merupakan masa yang sangat baik dalam mengembangkan setiap potensi perkembangan yang dimiliki oleh anak, sehingga diperlukan kondisi dan simulasi yang sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Sujiono (2010:13), kreativitas pada setiap anak perlu di kenali, di pupuk, dan dikembangkan melalui stimulasi yang tepat agar kreativitas anak dapat terwujud. Potensi kreatif yang terdapat dalam setiap individu dapat diobservasi saat anak melakukan kegiatan bermain, karena bermain adalah dunia anak dan umumnya terjadi secara alamiah. Melalui kegiatan bermain anak mampu mengembangkan potensi yang tersembunyi di dalam dirinya secara aman, nyaman dan menyenangkan.

Kreativitas sangat penting untuk di kembangkan, Munandar (dalam Ahmad Susanto,1992:46) mengemukakan “ Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya dalam era perkembangan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru dan teknologi baru dari masyarakat untuk mencapai satu hal itu, Perlulah sikap dan perilaku sejak dini agar anak didik kelak tidak menjadi konsumen pengetahuan dan pencari kerja, tetapi menciptakan pekerjaan baru”.

Defenisi kreativitas sebagai hasil proses kerja belahan otak. Teori belahan otak (Theory of Hemisspheric Specialization) merupakan teori yang berangkat dari hasil kajian tentang fungsi-fungsi belahan otak (Hemisfer), baik belahan otak

bagian kiri maupun otak bagian kanan, yang berfungsi secara khusus dalam memproses informasi-informasi yang diterima oleh otak tersebut (Mc Collum and Glynn,1979). Belahan otak bagian kiri berfungsi untuk memproses informasi-informasi yang berkaitan dengan verbal dan menghendaki proses berotkir secara nalitis, abstrak, logis, dan operasi (kegiatan/prosedur) yang mengandung urutan serta mengatur kegiatan tubuh dibagian kanan. Belahan otak dibagian kanan berfungsi memproses informasi-informasi yang bersifat nonverbal dan menghendaki penggunaan proses berotkir secara holistic, intuitif, dan imajinatif serta mengontrol kegiatan tubuh bagian kiri. Perbedaan fungsi otak kanan dan otak kiri adalah cara-cara yang digunakan dalam mengolah dan menyelesaikan tugas-tugas yang harus dilakukan oleh kedua fungsi otak tersebut.

Seseorang yang kreatif lebih menggunakan otak kanan daripada otak kirinya dan sebaliknya seseorang yang berfikir secara logis dan rasional lebih dominan menggunakan otak kiri dibandingkan otak kanannya. Dari pengertian kreativitas diatas dapat diidentifikasi salah satu aspek yang mempengaruhi kreativitas adalah aspek kemampuan kognitif/ daya pikir. Kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berpikir secara divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah.

Jeant Piaget mengemukakan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan kognitif anak usia dini salah satunya adalah simbolik atau make belive play (± 2-7 tahun), pada usia ini anak mulai bermain khayal dan pura-pura. Dimasa ini anak lebih banyak mencoba berbagai hal berkaitan dengan

konsep angka, ruang, bentuk dan sebagainya. Anak sudah mulai menggunakan benda sebagai simbol misalnya balok bentuk skinder sebagai botol susu, pasir dan plastisin yang dicetak sebagai kue, angka, huruf atau bentuk – bentuk atau tanda-tanda yang diinginkan anak. Bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan suatu dunia anak-anak (Gordon & Browne,1985:265). Dengan kegiatan bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, dan memahami dunia nya, sehingga bermain merupakan cermin perkembangan anak.

Dynna Wahyu, Dewi Retno Suminar (2013), salah satu jenis permainan yang dilakukan oleh anak-anak adalah bermain konstruktif. Bermain konstruktif terjadi ketika anak terlibat dalam penciptaan produk (Santrock, 2007). Bermain konstruktif yang paling umum adalah membuat benda dan manggambar, Bermain yang mampu melatih kreativitas anak adalah mainan yang menggunakan alat dengan hasil pembentukan lebih dari satu jenis. Misalnya berbagai bentuk yang bisa dibuat dari pasir, plastisin, lego, balok, manik-manik, biji-bijian dan lainnya .

Kenyataan dilapangan masih ada di jumpai lembaga PAUD (TK,RA,KB,SPS) sebagai pendidikan prasekolah yang lebih focus pada keterampilan membaca, menulis, berhitung, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Lydia Freyani Hawadi (Sundari, 2012) mengatakan bahwa banyak

Sekolah Dasar yang mengharuskan siswa baru nya bisa membaca menulis berhitung. Akibatnya banyak lembaga PAUD yang memaksa anak didiknya untuk menguasai kegiatan pembelajaran tersebut. Menurut Kresno (2000, dalam Khotimh 2010), pendidikan seperti itu hanya menuntut siswa untuk berpikir konvergen dengan satu jawaban benar dan paling tepat terhadap suatu persoalan. Hal seperti ini menjadikan cara berpikir dan cara pemecahan masalah yang kakuk dan sempit. Akibatnya anak tidak terlatih untuk berpikir secara divergen dan kreatif (Khotimah,2010).

PAUD Cemerlang merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di Deli Serdang, dengan jumlah siswa 54 orang. Dari hasil observasi awal peneliti pada bulan Januari di lembaga PAUD Cemerlang, di lihat bahwa salah satu metode pembelajaran bermain sambil belajar banyak digunakan di dalam kelas. Guru lebih memberi rangsangan pendidikan kepada anak didik melalui pemberian tugas dengan menggunakan buku tulis, buku paket dan menggunakan APE sebagai media pembelajaran dan permainan dalam kelas, sehingga terlihat jelas bahwa anak didik PAUD Cemerlang sangat menyukai permainan-permainan yang dilakukan diluar kelas seperti bermain pasir, plastisin, engklek dan bermain APE luar. Anak didik PAUD Cemerlang masih sangat membutuhkan tempat di luar kelas untuk dapat beresplorasi lebih banyak. Pentingnya permainan di luar kelas, membuat peneliti melakukan permainan yang dapat dilakukan di luar ruangan dengan kegembiraan dan sambil belajar dengan cara menerapkan permainan pasir dan permainan plastisin untuk melihat sejauh mana kretivitas anak.

Peneliti melakukan permainan pasir dan plastisin pada anak usia dini di PAUD Cemerlang. Peneliti menggunakan pasir pantai karena peneliti melihat orangtua lebih senang anaknya bermain dengan pasir pantai dibandingkan dengan pasir sungai dan permainan plastisin yang dibeli dari toko mainan dan dibuat sendiri bersama anak-anak usia dini. Dari permainan pasir dan permainan plastisin yang dilakukan anak didik diluar ruangan atau luar kelas terlihat permainan tersebut dapat membentuk kreativitas anak sehingga dapat menjadikan anak menjadi lebih kreatif.

John Freeman dan Utami Munandar (2000), menyebutkan bahwa dengan bermain konstruktif anak dapat mengembangkan proses berfikir kreatifnya dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya, anak dapat menginovasi alat mainannya dengan pengalaman-pengalaman yang telah diperolehnya terlebih dahulu dengan cara memasang, mencocokkan, menumpuki, media-media yang ada disekitarnya secara rinci hingga menyerupai suatu bentuk dengan melibatkan fikiran, dan imajinasi mereka dalam membangun.

Suratno (2005), Permainan konstruktif adalah kegiatan anak bermain dengan menggunakan alat dan bahan untuk menciptakan atau menghasilkan suatu karya. Dengan demikian bermain ini berperan terhadap pengembangan kreativitas anak prasekolah. Hurlock (1999), permainan konstruktif yaitu permainan anak-membuat bentuk-bentuk dengan balok, pasir, plastisin,tanah liat., lumpur, manik-manik, cat, pasta, guting dan krayon. Pada masa ini anak-anak sering menambahkan kreativitasnya kedalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya dengan

bermain pasir dan plastisin anak – anak dapat mengeluarkan ide kreatif nya untuk menciptakan sesuatu yang baru.

Dengan permainan pasir dan permainan plastisin diharapkan anak dapat beresplorasi, bereksperimen dan kreatif, bisa mengeluarkan ide-idenya membuat bentuk benda-benda, menara, bangunan, kupu-kupu, angka, huruf, kue-kue dan lainnya dengan menggunakan cetakan atau tidak. Sehingga dengan permainan pasir dan plastisin akan terlihat anak yang memiliki kreativitas tinggi, sedang dan rendah.

Freeman (2000), anak terlibat dalam hal membentuk dan menggabungkan objek-objek, seperti batu, pasir, plastisin, tanah liat, biji-bijian dan lainnya. Kegiatan bermain ini dapat mengembangkan imajinasi anak dan menghasilkan karya yang kreatif dengan melibatkan ide-ide, pemahaman baru, dan imajinasi dalam kegiatan membangun kreativitas anak usia dini. Sehingga bermain pasir, plastisin, batu, biji-bijian dan lainnya yang menghasilkan suatu karya termasuk suatu pembelajaran yang berfungsi sebagai penunjang proses berfikir kreatif dan sangat berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini. Untuk mengembangkan kreativitas dalam diri anak, terdapat berbagai macam cara antara lain dengan menggunakan permainan plastisin, pasir buatan, kolase/menempel potongan-potongan kertas pada gambar, membuat stempel, meronce, melipat kertas, dan membuat bentuk dengan batang korek api.

Moeslichatoen R (2004) “ Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas,

bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup”. Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan masalah seperti kegiatan mengukur isi, membandingkan, mengukur berat, dan lain sebagainya. Bermain bagi anak dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu dengan melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain pasir dan plastisin anak dapat melatih kemampuan sesuai dengan perkembangannya dan melalui bermain dapat mengembangkan kreativitas anak dengan cara bereksperimen menggunakan bahan dan alat yang berada di lingkungan sekitar, seperti melakukan permainan pasir dan plastisin. Anak bermain akan memperoleh kesempatan memecahkan masalah dan bercerita secara bebas, berperan dan bekerjasama dalam kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

Riza Oktariana dan Hayatun Nufus (2016: 45) mengemukakan bahwa “ Bermain pasir merupakan salah satu kegiatan bermain yang disukai anak-anak untuk meningkatkan dan merangsang kreativitas anak, seperti melakukan kegiatan membuat kue dari pasir dengan menggunakan cetakan, mengisi pasir kedalam botol, membandingkan pasir yang kering dan basah, dan lain sebagainya. Hal tersebut didapatkan dari jurnal volume III Nomor 2 Oktober 2016 yang dilakukan Riza Oktariana dan Hayatun Nufus di PAUD Ar-Rahman Samahani Aceh Besar.

Montolalu (2008:18) mengatakan bahwa “ bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasi”. Munandar (2012:40) mengatakan , “ bermain yang mampu melatih kreativitas anak adalah dengan cara membangun atau menyusun”. Dengan bermain plastisin anak dapat membangun, menyusun ataupun membentuk macam-macam bentuk sesuai dengan kreativitas anak. Hal ini didapat dari jurnal ilmiah mahasiswa pendidikan anak usia dini, 1(1):131-135 Agustus 2016 yang dilakukan oleh Mirna Sari, Yusus Aziz, dan Yuhatriati di TK Satu Atap SDN Lamlheu Kabupaten Aceh Besar.

Kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain plastisin membuat berbagai macam bentuk, karena cara berfikir anak TK atau usia 5-6 tahun menurut piaget 1972 dalam Slamet Suyanto (2008: 5) perkembangan kognitifnya sedang beralih dari fase praoperasional ke fase konkret operasional. Cara berfikir konkret berpijak pada pengalaman akan benda – benda konkret, bukan berdas arkan pengetahuan atau konsep – konsep abstrak.

Ki Hajar Dewantara 1965 dalam Slamet Suyanto (2008: 11) menyatakan bahwa anak usia dini belajar paling baik dengan “Indria” (indranya). Dengan menyentuh, meremas, memukul, atau memegang plastisin anak akan dapat membuat berbagai bentuk apapun yang sering dijumpainya, bahkan mereka dapat memanipulasinya menjadi berbagai bentuk yang diinginkan.

Berangkat dari latar belakang masalah pentingnya permainan pasir dan permainan plastisin dalam meningkatkan kreativitas anak, maka peneliti merasa

perlu untuk melakukan penelitian tentang **Pengaruh Permainan Pasir dan Permainan Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD CEMERLANG Deli Serdang**. Diharapkan melalui hasil penelitian ini akan semakin jelas dilihat adanya pengaruh permainan pasir dan perkembangan kognitif terhadap kreativitas anak.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Terdapat anak yang belum terlihat kreativitasnya di PAUD Cemerlang Deli Serdang
2. Permainan di PAUD Cemerlang lebih banyak dengan permainan alat permainan edukatif (APE) seperti balok-balok.
3. Pembelajaran pada PAUD Cemerlang Deli Serdang masih kurang bervariasi, lebih fokus melakukan kegiatan bermain dan belajar di dalam kelas.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh permainan pasir terhadap kreativitas anak pada PAUD Cemerlang Deli Serdang?
2. Apakah ada pengaruh permainan plastisin terhadap kreativitas anak usia dini pada PAUD Cemerlang Deli Serdang ?

3. Apakah ada perbedaan permainan pasir dan permainan plastisin terhadap kreativitas anak usia dini pada PAUD Cemerlang Deli Serdang?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh permainan pasir terhadap kreativitas anak pada PAUD Cemerlang Deli Serdang
2. Pengaruh permainan plastisin terhadap kreativitas anak usia dini pada PAUD Cemerlang Deli Serdang
3. Perbedaan permainan pasir dan permainan plastisin terhadap kreativitas anak usia dini pada PAUD Cemerlang Deli Serdang.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk mengembangkan kajian psikologis khususnya bagi anak usia dini dalam penggunaan permainan diluar kelas diantaranya permainan pasir dan permainan plastisin terhadap kreativitas anak usia dini.

2. Manfaat praktis

- a. Guru, dapat menjadi inovasi pembelajaran dalam menstimulasi perkembangan dan kreativitas anak, dapat menyempurnakan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dengan melakukan permainan di luar kelas, lebih memperhatikan kebutuhan anak dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan
- b. Orang tua, dapat meningkatkan pengetahuan dan informasi pentingnya permainan-permainan terhadap kreativitas anak dan manfaat suatu permainan khususnya permainan pasir dan plastisin dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.
- c. Anak, dapat meningkatkan kreativitas sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru dengan ide-ide nya, dapat meningkatkan perkembangan kognitifnya , memudahkan anak untuk mengembangkan ide-ide dan pengetahuannya
- d. Peneliti, untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam hal penggunaan pentingnya permainan yang bervariasi diluar kelas seperti permainan pasir dan permainan plastisin terhadap kreativitas anak usia dini.
- e. Peneliti selanjutnya, menjadi dasar untuk penelitian lanjutan berkenaan dengan permainan pasir dan permainan plastisin terhadap kreativitas anak usia dini.



BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teori

2.1.1. Pengertian Kreativitas

Munandar (2009), pengertian kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Hasil yang diciptakan tidak selalu hal-hal yang baru, tetapi juga dapat berupa gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Mulyani (2017), Kreativitas sebagai sebuah proses mental yang dilakukan individu menciptakan gagasan atau produk baru, pastinya dipengaruhi beberapa faktor, baik berasal dari dalam dan dari luar diri individu.

2.1.2. Aspek-Aspek Kreativitas

Aspek-aspek kreativitas adalah komponen-komponen penyusun tindakan kreatif. Pada dasarnya manusia mempunyai potensi-potensi untuk kreatif,

tergantung bagaimana mengembangkan dan menumbuhkan potensi kreatif tersebut. Ciri individu yang kreatif menurut pendapat para ahli psikologi antara lain adalah imajinatif, mempunyai inisiatif, mempunyai minat luas, bebas dalam berpikir, rasa ingin tahu yang kuat, ingin mendapat pengalaman baru, penuh semangat dan energik, percaya diri, bersedia mengambil resiko serta berani dalam pendapat dan memiliki keyakinan diri. (Munandar, 2009).

Dalam kreativitas banyak aspek yang berpengaruh dalam mengembangkan kreativitas yang juga dapat membedakan antara individu satu dengan yang lainnya, seperti yang di kemukakan menurut Guilford (Munandar, 2009; Kauffman & Stenberg, 2006) meliputi ciri-ciri aptitude dan non-aptitude.

Ciri-ciri aptitude yaitu ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir:

- a. Fluency, yaitu kesigapan, kelancaran, kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.
- b. Flexibility, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka

dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.

c. Originality, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli.

d. Elaborasi, adalah kemampuan untuk melakukan hal yang detail. Untuk melihat gagasan atau detail yang nampak pada objek (respon) disamping gagasan pokok yang muncul, kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Ciri-ciri non-aptitude yaitu ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan, motivasi atau dorongan dari dalam berbuat sesuatu: rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil risiko, sifat menghargai.

Mulyani (2017), melalui strategi 4 P ini diharapkan agar orang tua dan guru berperan aktif dalam mengembangkan aspek – aspek kreativitas anak usia dini,yaitu:

1. Pribadi

Hal pertama yang harus orang tua ketahui dalam upaya mengembangkan kreatifitas anak adalah dengan memahami pribadi mereka, diantaranya dengan :

a. Memahami bahwa setiap anak memiliki pribadi berbeda, baik dari bakat, minat, maupun keinginan.

b. Menghargai keunikan kreativitas yang dimiliki anak, dan bukan mengharapkan hal-hal yang sama antara satu anak dengan anak lainnya, karena setiap anak adalah pribadi yang “unik”, dan kreatifitas juga merupakan sesuatu yang unik.

c. Jangan membanding-bandingkan anak karena tiap anak memiliki minat, bakat, kelebihan serta ketebatasannya masing-masing. Pahamiilah kekurangan anak dan kembangkanlah bakat dan kelebihan yang dimilikinya.

2. Pendorong

Dorongan dan motivasi bagi anda sangat berguna bagi anak dalam mengembangkan motivasi instrinsik mereka, dengan begitu mereka akan sendirinya berkreasi tanpa merasa dipaksa dan dituntut ini itu, kita dapat melakukan:

a. Berilah fasilitas dan sarana bagi mereka untuk berkreasi, misalnya melalui mainan-mainan yang bisa merangsang daya kreativitas anak misalnya balok-balok susun, lego, mainan alat dapur dan sebagainya. Hindari memberikan mainan yang tinggal pencet tombol atau mainan langsung jadi.

b. Ciptakan lingkungan keluarga yang mendukung kreatifitas anak dengan memberikan suasana aman dan nyaman.

c. Hindari membatasi ruang gerak anak didalam rumah karena takut ada barang-barang yang pecah atau rusak, karena cara ini justru bisa memasung kreativitas mereka, alangkah lebih baik jika anda mau mengalah dengan menyimpan dahulu barang-barang yang mudah pecah ditempat yang aman, atau anda bisa menyediakan tempat khusus bermain anak, dimana anak bebas berkreasi.

d. Disiplin tetap diperlukan agar ide-ide kreatif mereka bisa terwujud.

3. Proses

Proses berkreasi merupakan bagian paling penting dalam pengembangan kreativitas dimana anak anda akan merasa mampu dan senang bersibuk diri secara kreatif dengan aktifitas yang dilakukannya, baik melukis, menyusun balok, merangkai bunga dan sebagainya, beberapa hal yang dapat dilakukan:

- a. Hargailah kreasinya tanpa perlu berlebihan, karena secara intuitif anak akan tahu mana pujian yang tulus dan yang mana yang hanya akan basa-basi.
- b. Hindari memberi komentar negatif saat anak berkreasi, apalagi disertai dengan perintah ini itu terhadap karya yang sedang dibuatnya, karena hal ini justru dapat menyurutkan semangatnya berkreasi.
- c. Peliharalah harga diri anak dengan mengungkapkan terlebih dahulu komentar anda secara positif, misalnya “bunda senang adek bisa membuat menara seperti itu, lain kali adek buat yang lebih tinggi dan tidak mudah ambruk ya.” Dengan demikian anak akan merasa dirinya mampu dan dihargai lingkungannya.

4. Produk

Pada tahap ini anak sudah bisa menghasilkan produk kreatif mereka, yang bisa dilakukan orangtua dan guru:

- a. Hargailah hasil kreatifitas mereka meski hasilnya agak kurang memuaskan.
- b. Pajanglah karya anak anda di kamar mereka atau tempat-tempat lain yang memungkinkan. Dengan demikian, anak akan merasa bangga karena karyanya dihargai.

Jadi dapat disimpulkan bahwa yang melandasi pengembangan aspek kreativitas yaitu person (individu itu sendiri), press (bakat kreatif yang terwujud dari dorongan kuat dalam dirinya), process (proses dalam berfikir kreatif atau rangsangan untuk melibatkan anak dalam kegiatan kreatif), dan product (menciptakan sebuah produk kreatif yang bermakna).

2.1.3. Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas dimiliki oleh setiap orang meskipun dalam derajat dan bentuk yang berbeda. Kreativitas harus dipupuk dan diingkatkan karena jika dibiarkan saja maka bakat tidak akan berkembang bahkan bisa terpendam dan tidak dapat terwujud. Tumbuh dan berkembangnya kreasi diciptakan oleh individu, dipengaruhi oleh kebudayaan serta dari masyarakat dimana individu itu hidup dan bekerja. Tumbuh dan berkembangnya kreativitas dipengaruhi pula oleh banyak faktor terutama adalah karakter yang kuat, kecerdasan yang cukup dan lingkungan kultural yang mendukung.

Munandar (2009) menyebutkan bahwa perkembangan kreativitas dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

1. *Faktor internal*, yaitu faktor yang berasal dari atau terdapat pada diri individu yang bersangkutan. Faktor ini meliputi keterbukaan, locus of control yang internal, kemampuan untuk bermain atau bereksplorasi dengan unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep-konsep, serta membentuk kombinasi-kombinasi baru berdasarkan hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

2. *Faktor eksternal*, yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu yang bersangkutan. Faktor-faktor ini antara lain meliputi keamanan dan kebebasan psikologis, sarana atau fasilitas terhadap pandangan dan minat yang berbeda, adanya penghargaan bagi orang yang kreatif, adanya waktu bebas yang cukup dan kesempatan untuk menyendiri, dorongan untuk melakukan berbagai eksperimen dan kegiatan-kegiatan kreatif, dorongan untuk mengembangkan fantasi kognisi dan inisiatif serta penerimaan dan penghargaan terhadap individual.

Penelitian menunjukkan bahwa bukan hanya faktor-faktor non-kognitif seperti sifat, sikap, minat dan temperamen yang turut menentukan produksi lintas kreatif. Selain itu latihan dan pengembangan aspek non-kognitif seperti sikap berani mencoba sesuatu, mengambil resiko, usaha meningkatkan minat dan motivasi berkreasi, pandai memanfaatkan waktu serta kepercayaan diri dan harga diri akan sangat menentukan kreativitas (Munandar, 2009).

Menurut Rogers (dalam Munandar, 2009), faktor-faktor yang dapat mendorong terwujudnya kreativitas individu diantaranya:

a. Dorongan dari dalam diri sendiri (motivasi intrinsik)

Menurut Roger (dalam Munandar, 2009) setiap individu memiliki kecenderungan atau dorongan dari dalam dirinya untuk berkekrativitas, mewujudkan potensi, mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas yang dimilikinya. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya (Rogers dalam Munandar, 2009). Hal ini juga

didukung oleh pendapat Munandar (2009) yang menyatakan individu harus memiliki motivasi intrinsik untuk melakukan sesuatu atas keinginan dari dirinya sendiri, selain didukung oleh perhatian, dorongan, dan pelatihan dari lingkungan. Menurut Rogers (dalam Zulkarnain, 2002), kondisi internal (internal press) yang dapat mendorong seseorang untuk berkreasi diantaranya: keterbukaan terhadap pengalaman, kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang (internal locus of evaluation), kemampuan untuk bereksperimen atau “bermain” dengan konsep- konsep.

b. Dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik)

Munandar (2009) mengemukakan bahwa lingkungan yang dapat mempengaruhi kreativitas individu dapat berupa lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan keluarga merupakan kekuatan yang penting dan merupakan sumber pertama dan utama dalam pengembangan kreativitas individu. Pada lingkungan sekolah, pendidikan di setiap jenjangnya mulai dari pra sekolah hingga ke perguruan tinggi dapat berperan dalam menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas individu. Pada lingkungan masyarakat, kebudayaan-kebudayaan yang berkembang dalam masyarakat juga turut mempengaruhi kreativitas individu.

Rogers (dalam Munandar, 2009) menyatakan kondisi lingkungan yang dapat mengembangkan kreativitas ditandai dengan adanya:

a. Keamanan psikologis

Keamanan psikologis dapat terbentuk melalui 3 proses yang saling berhubungan, yaitu:

1. Menerima individu sebagaimana adanya dengan segala kelebihan dan keterbatasannya.
2. Mengusahakan suasana yang didalamnya tidak terdapat evaluasi eksternal (atau sekurang-kurangnya tidak bersifat atau mempunyai efek mengancam).
3. Memberikan pengertian secara empatik, ikut menghayati perasaan, pemikiran, tindakan individu, dan mampu melihat dari sudut pandang mereka dan menerimanya.

b. Kebebasan psikologis

Lingkungan yang bebas secara psikologis, memberikan kesempatan kepada individu untuk bebas mengekspresikan secara simbolis pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya. Menurut Hurlock (dalam Munandar, 2009) kepribadian merupakan faktor yang penting bagi pengembangan kreativitas. tindakan kreativitas muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungan. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif.

Selain faktor-faktor yang telah disebutkan di atas, terdapat berbagai faktor lainnya yang dapat menyebabkan munculnya variasi atau perbedaan kreativitas yang dimiliki individu, yang menurut Hurlock (1993) yaitu:

a. Jenis kelamin

Anak laki-laki menunjukkan kreativitas yang lebih besar daripada anak perempuan, terutama setelah berlalunya masa kanak-kanak. Untuk sebagian besar hal ini disebabkan oleh perbedaan perlakuan terhadap anak laki-laki dan anak perempuan. Anak laki-laki diberi kesempatan untuk mandiri, didesak oleh teman sebaya untuk lebih mengambil resiko dan didorong oleh para orangtua dan guru untuk lebih menunjukkan inisiatif dan orisinalitas.

b. Status sosial ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi cenderung lebih kreatif daripada anak yang berasal dari sosial ekonomi kelompok yang lebih rendah. Lingkungan anak kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi memberi lebih banyak kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang diperlukan bagi kreativitas.

3. Urutan kelahiran

Anak dari berbagai urutan kelahiran menunjukkan tingkat kreativitas yang berbeda. Perbedaan ini lebih menekankan lingkungan daripada bawaan. Anak yang lahir di tengah, lahir belakangan dan anak tunggal mungkin memiliki kreativitas yang tinggi dari pada anak pertama. Umumnya anak yang lahir pertama lebih ditekan untuk menyesuaikan diri dengan harapan orangtua, tekanan ini lebih mendorong anak untuk menjadi anak yang penurut daripada pencipta.

4. Ukuran keluarga

Anak dari keluarga kecil bilamana kondisi lain sama cenderung lebih kreatif daripada anak dari keluarga besar. Dalam keluarga besar, cara mendidik anak yang otoriter dan kondisi sosioekonomi kurang menguntungkan mungkin lebih mempengaruhi dan menghalangi perkembangan kreativitas.

5. Inteligensi

Setiap anak yang lebih pandai menunjukkan kreativitas yang lebih besar daripada anak yang kurang pandai. Mereka mempunyai lebih banyak gagasan baru untuk menangani suasana sosial dan mampu merumuskan lebih banyak penyelesaian bagi konflik tersebut.

Stenberg (dalam Munandar, 2009) menyatakan bahwa kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara 3 atribut psikologis yaitu, inteligensi, gaya kognitif dan kepribadian. Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi proses kreativitas seseorang, dari luar diri individu seperti hambatan sosial, organisasi dan kepemimpinan. Sedangkan dari dalam diri individu seperti pola pikir, paradigma, keyakinan, ketakutan, motivasi dan kebiasaan .

Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas antara lain faktor kebebasan berpikir, penilaian, kecerdasan, minat terhadap fantasi, jenis kelamin, pendidikan, pengalaman, waktu, penghargaan terhadap fantasi, intellegensi, pola pikir, paradigma, keyakinan, ketakutan, motivasi dan kebiasaan, hambatan sosial, organisasi dan kepemimpinan, kepribadian dan tidak kalah pentingnya adalah lingkungan keluarga dan masyarakat. Selain itu potensi kreatif pada semua orang tergantung

bagaimana cara mengembangkannya secara optimal agar tidak terhambat dan bisa berkembang dengan baik.

2.1.4. Faktor Yang Menghambat Kreativitas

Faktor-faktor yang menghambat kreativitas adalah hal-hal yang membuat tindakan kreatif tidak bisa dimunculkan. Faktor penghambat kreativitas ini, bahkan bisa membunuh kreativitas, jika faktor penghambat tersebut tidak disingkirkan.

Menurut Munandar (2009) terdapat beberapa hal yang dapat menghambat pengembangan kreativitas yaitu:

- a. Evaluasi, menekankan salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi.
- b. Hadiah, pemberian hadiah dapat merubah motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas.
- c. Persaingan (kompetisi), persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini dapat mematikan kreativitas.
- d. Lingkungan yang membatasi.

Kendala lain yang juga diungkapkan oleh Munandar, yang merupakan faktor yang menghambat kreativitas, yaitu:

a. Kendala dari rumah

Menurut Amabile (dalam Munandar, 2009) lingkungan keluarga dapat menghambat kreativitas anak dengan tidak menggunakan secara tepat empat pembunuh kreativitas yaitu evaluasi, hadiah, kompetisi dan pilihan atau lingkungan yang terbatas.

b. Kendala dari sekolah

Ada beberapa hal yang dapat menghambat kreativitas antara lain:

1. Sikap guru, tingkat motivasi instrinsik akan rendah jika guru terlalu banyak mengontrol, dan lebih tinggi jika guru member lebih banyak otonomi.
2. Belajar dengan hafalan mekanis, hal ini dapat menghambat perkembangan kreativitas siswa karena materi pelajaran hanya cocok untuk menjawab soal pilihan ganda bukan penalaran.
3. Kegagalan, semua siswa pernah mengalami kegagalan dalam kegagalan mereka tetapi frekuensi kegagalan dan cara bagaimana hal itu ditafsirkan mempunyai dampak nyata terhadap motivasi intrinsic dan kreativitas.
4. Tekanan akan konformitas, anak-anak usia sekolah dapat saling menghambat kreativitas mereka dengan menekankan konformitas.
5. Sistem sekolah, bagi anak yang memiliki minat-minat khusus dan kreativitas yang tinggi sekolah bisa sangat membosankan.

c. Kendala konseptual

Adams (dalam Munandar, 2009) menggunakan istilah conceptual blocks yaitu dinding mental yang merintangangi individu dalam pengamatan suatu masalah

serta pertimbangan cara-cara pemecahannya. Kendala itu memiliki dua sifat yaitu eksternal dan internal.

1. Kendala yang bersifat eksternal antara lain:

a. Kendala kultural. Kendala kultural, menurut Adams (Munandar, 2009) ada beberapa contoh kendala kultural yaitu: Berkhayal atau melamun adalah membuang-buang waktu, Suka atau sikap bermain hanyalah cocok untuk anak-anak, Kita harus berpikir logis, kritis, analitis dan tidak mengandalkan pada perasaan dan firasat, Setiap masalah dapat dipecahkan dengan pemikiran ilmiah dan dengan uang yang banyak, ketertarikan pada tradisi, adanya atau berlakunya tabu.

b. Kendala lingkungan dekat. Kendala lingkungan dekat (fisik dan sosial), contoh kendala lingkungan dekat: kurang adanya kerja sama dan saling percaya antara anggota keluarga atau antara teman sejawat, majikan (orang tua) yang otokrat dan tidak terbuka terhadap ide- ide bawahannya (anak), ketidaknyamanan dalam keluarga atau pekerjaan, gangguan lingkungan, keributan atau kegelisahan, kurang adanya dukungan untuk mewujudkan gagasan-gagasan.

2. Kendala yang bersifat internal antara lain:

a. Kendala perceptual. Kendala perceptual dapat berupa: Kesulitan untuk mengisolasi masalah, kecenderungan untuk terlalu membatasi masalah, ketidakmampuan untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang, melihat apa yang diharapkan akan dilihat, pengamatan stereotip memberi label

teralu dini, kejenuhan, sehingga tidak peka lagi dalam pengamatan, Ketidakmampuan untuk menggunakan semua masukan sensoris.

b. Kendala emosional. Kendala emosional, kendala ini mewarnai dan membatasi bagaimana kita melihat, dan bagaimana kita berpikir tentang suatu masalah. Sebagai contoh: tidak adanya tantangan, masalah tersebut tidak menarik perhatian kita, semangat yang berlebihan, terlalu bermotivasi untuk cepat berhasil, hanya dapat melihat satu jalan untuk diikuti, takut membuat kesalahan, takut gagal, takut mengambil resiko, tidak tenggang rasa terhadap ketaksaan (ambiguity) kebutuhan yang berlebihan akan keteraturan dan keamanan, lebih suka menilai gagasan, daripada member gagasan, tidak dapat rileks atau berinkubasi.

c. Kendala imajinasi. Kendala imajinasi, hal ini menghalangi kebebasan dalam menjajaki dan memanipulasi gagasan-gagasan. Contoh: pengendalian yang terlalu ketat terhadap alam pra-sadar atau tidak sadar, tidak memberi kesempatan pada daya imajinasi, ketidakmampuan untuk membedakan realitas dari fantasi.

d. Kendala intelektual. Kendala intelektual, hal ini timbul bila informasi dihimpun atau dirumuskan secara tidak benar. Contoh: kurang informasi atau informasi yang salah, tidak lentur dalam menggunakan strategi pemecahan masalah, perumusan masalah tidak tepat.

e. Kendala dalam ungkapan. Kendala dalam ungkapan, misalnya: Keterampilan bahasa yang kurang untuk mengungkapkan gagasan, kelambatan dalam ungkapan secara tertulis.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang menghambat kreativitas terdiri dari kendala dari rumah, kendala dari sekolah dan kendala konseptual.

2.2. PERMAINAN PASIR dan PERMAINAN PLASTISIN

2.2.1. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang anak – anak yang dilakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan”. Moeslichatoen R (2004) “ Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup”. Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan masalah seperti kegiatan mengukur isi, membandingkan, mengukur berat, dan lain sebagainya. Bermain bagi anak dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu dengan melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.

Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat di katakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain dan hampir sebagian waktunya di gunakan untuk bermain karena bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang penting agar anak dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya menjadi pribadi yang matang dan

mandiri, dan dengan bermain anak juga bisa tumbuh dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada dirinya.

Conny R. Semiawan (2008: 19-20) mengungkapkan bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Bermain merupakan aktivitas yang penting bagi anak.

Permainan pasir dan plastisin merupakan media permainan edukatif yang dengan mudah kita bisa bereksplorasi sesuai dengan imajinasi dan kreativitas sendiri bahkan dengan tambahan bahan-bahan bekas di sekeliling kita menambah permainan semakin menyenangkan. Selain itu banyak manfaat yang di peroleh anak ketika bermain pasir dan plastisin baik dari aspek perkembangan kognitif, motorik halus, bahasa, sosial emosional, seni dan kreativitas.

Nilai bermain bagi perkembangan kognitif vygotsky(1976). Menyatakan bahwa ada hubungan yang erat antara bermain dan perkembangan kognitif. Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian, percobaan, untuk berkreasi, menemukan serta membentuk dan membangun saat mereka menggambar, bermain air, bermain dengan tanah liat atau plastisin dan bermain balok. Minat, daya konsentrasi, inisiatif, daya imajinasi dan daya kreasi serta daya fantasi anak dapat di pupuk pula melalui bermain bebas.

2.2.2. Karakteristik Bermain Bagi Anak Usia Dini

Karakteristik bermain bagi anak sebagai berikut:

1. Bermain relatif bebas dari aturan – aturan, kecuali anak – anak membuat aturan mereka sendiri;
2. Bermain dilakukan seakan – akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata (bermain drama);
3. Bermain lebih menfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir atau produknya;
4. Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak – anak.

Jeffre, McConkey dan Hewson mengemukakan enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator yaitu :

1. Bermain muncul dari dalam diri anak
2. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati
3. Bermain adalah aktifitas nyata atau sesungguhnya
4. Bermain harus difokuskan pada proses dari pada hasil
5. Bermain harus didominasi oleh pemain
6. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain itu aktifitas total yang langsung pada diri sendiri dari dalam diri anak, yang mengutamakan proses dari pada hasil.

2.2.3. Teori Bermain

Teori klasik menerangkan bahwa ada empat alasan mengapa anak suka bermain dengan dasar sebagai berikut :

1. Kelebihan energy
2. Rekreasi dan relaksasi

3. Instink

4. Rekapitulasi

Teori modern dibedakan menjadi tiga yaitu sebagai berikut :

1. Teori psikoanalitik

Teori ini menerangkan bahwa bermain merupakan alat pelepas emosi (freud, 1958). Bermain juga mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan sosialnya (Erickson, 1963)

2. Teori perkembangan kognitif

Teori ini menerangkan bahwa bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak (bruner, 1972; Piaget, 1961; Sutton-smith, 1986).

3. Teori belajar sosial

Piaget menemukan bahwa bermain dimulai dari bermain sendiri sampai bermain secara kooperatif yang menunjukkan adanya perkembangan sosial anak. Vygotsky (1967) menyatakan bahwa pada saat bermain anak menunjukkan kemampuan di atas biasanya, di atas perilaku kesehariannya, dan seakan – akan ia lebih tinggi dari yang sebenarnya.

2.2.4. Tahapan Perkembangan Bermain Anak Usia Dini

Perkembangan bermain dalam kaitannya dengan perkembangan kognitif menurut Jean Piaget dan teori Mildred Parten yang mengaitkan perkembangan bermain anak dengan perkembangan sosialnya”. Guru perlu mengetahui bahwa pada umumnya anak akan melalui tingkatan atau tahap – tahap bermain. Ada beberapa tahap-tahap perkembangan bermain menurut Piaget:

1. Sensory motor play adalah bermain yang mengandalkan indera dan gerakan-gerakan tubuh usia 3 atau 4 bulan – 24 bulan. Bermain di mulai pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum usia 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dapat di kategorikan bermain, sejak usia 3-4 bulan kegiatan anak lebih terkoordinasi dan belajar dari pengalamannya, pada usia 18 bulan baru tampak adanya percobaan-percobaan aktif pada kegiatan bermain anak.
2. Symbolic atau make believe play(usia 2 tahun- 7 tahun). Periode pra operasional yang terjadi antara 2-7 tahun dapat di kategorikan symbolic, tandanya ialah anak dapat bermain khayal dan bermain pura-pura, pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan
3. Social play games with rules(8 tahun- 11 tahun). Dalam bermain pada tahap yang tertinggi, penggunaan symbol lebih banyak di warnai oleh nalar dan logika yang bersifat objektif. Sejak usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan games with rules.
4. Games with rules and sport (11 tahun ke atas). Kegiatan bermain ini masih menyenangkan dan dinikmati anak-anak, meskipun aturannya jauh lebih ketat.

2.2.5. Klasifikasi dan Jenis Bermain

Adapun jenis permainan yang dapat dikembangkan di dalam program pembelajaran anak usia dini dikemukakan oleh Menurut Drs. Agus Sujanto, jenis-jenis permainan :

1. Permainan Gerak atau Fungsi
2. Permainan Destruktif

3. Permainan Konstruktif
4. Permainan Peranan, atau ilusi
5. Permainan Reseptif
6. Permainan Prestasi

Selain jenis permainan tersebut di atas, yang dimaksud dengan permainan kreatif merujuk pada paparan Lopes menyatakan bahwa permainan kreatif dapat diklasifikasikan dalam :

1. Kreasi terhadap objek
2. Cerita bersambung
3. Permainan drama kreatif
4. Gerakan kreatif
5. Pertanyaan kreatif.

2.2.6. Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini

Bermain memiliki hubungan tak terpisahkan dengan perkembangan sosial, kognitif, dan linguistik awal. Bermain digambarkan sebagai sesuatu yang penting bagi kesehatan mental dan fisik serta kesejahteraan sosial dan emosional. Fungsi bermain menurut beberapa teori :

1. Kesejahteraan Psikologis

- ❖ Freud dan Erikson meyakini bahwa bermain membantu mengatasi kecemasan dan konflik. Bermain melepaskan ketegangan, memungkinkan anak-anak mengatasi masalah-masalah kehidupan.
- ❖ Terapi bermain didasarkan pada gagasan ini dan memungkinkan anak mengatasi energi yang berlebih dan melepaskan emosi-emosi yang

terkungkung. Dalam terapi, bermain juga memberikan kesempatan untuk menganalisis konflik-konflik anak dan cara-cara menghadapinya.

2. Perkembangan Kognitif

- ❖ Piaget (1962) berpendapat bahwa bermain simbolik meningkatkan perkembangan kognitif. Melalui bermain , anak-anak mampu melatih kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan mereka secara rileks dan menyenangkan.
- ❖ Vygotsky (1962) berpendapat bahwa bermain simbolik bernilai bagi perkembangan kognitif, terutama dimasa prasekolah. Bermain imajiner mendorong berpikir kreatif.
- ❖ Bermain juga dianggap bernilai bagi perkembangan bahasa, karena bermain dengan anak-anak melibatkan komunikasi.

3. Perkembangan Sosial dan Emosional

- ❖ Bermain kerap digambarkan mencerminkan kometensi sosial, kendati juga ada anggapan bahwa bermain pada dasarnya meningkatkan kompetensi sosial (Creasey, Jarvis & Berk, 1998)
- ❖ Bermain meningkatkan afiliasi dengan teman-teman sebaya dengan meningkatkan kemungkinan anak-anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga mendorong terbentuknya pertemanan.

4. Perkembangan Fisik

- ❖ Bermain juga memungkinkan anak-anak melatih keterampilan-keterampilan motoric mereka yang sedang berkembang.

- ❖ Melakukan permainan melompat, mengendarai sepatu roda tiga, bermain seluncuran memiliki implikasi-implikasi bagi pertumbuhan fisik dalam hal kekuatan, stamina dan kesehatan umum.
- ❖ Perkembangan keterampilan motorik halus memungkinkan anak untuk menggambar, mewarnai, membangun dan membuat berbagai benda.

2.3. Permainan Pasir

2.3.1. Pengertian Bermain Pasir

Anggi Sudono (2000:15) anak-anak suka bereksplorasi dengan tanah, lumpur pasir, dan kekayaan bereksperimen dengan pasir tidak ternilai harganya. Menurut Montolalu B.E.F dalam jurnal Nence Rufaida (2013:3) permainan pasir sangat bermanfaat bagi perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosional anak. Carol Seefelt & Barbara (2008:145) bermain pasir menawarkan banyak pengetahuan. Kegiatan bermain pasir merupakan kegiatan yang memfasilitasi anak untuk mengembangkan konsep ukuran banyak sedikit dengan media yang berasal dari alam, yaitu pasir. Bermain pasir menerapkan beberapa pendapat ahli yang menyatakan bahwa anak sebaiknya belajar melalui benda konkret.

Prinsip pembelajaran bagi anak usia 4-6 tahun adalah bermain sambil belajar. Prinsip bermain terlihat dari penataan lingkungan sekolah, penyediaan alat bermain dan kegiatan yang disusun oleh guru. (John Amus Comencius dalam MS.Sumantri 2005:1) menyatakan bahwa pembelajaran dilakukan bersamaan dengan aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak. Menurut Comencius dengan

bermain seorang anak dapat menunjukkan realisasi dari pengembangan dirinya. (MS. Sumantri 2005:9) menyebutkan bahwa anak usia dini belajar melalui interaksi yang dialami anak dengan orang dewasa, teman sebaya dan benda-benda konkret yang ada disekitarnya.

2.3.2. Manfaat Bermain Pasir

Aktifitas bermain anak dapat dilakukan salah satunya dengan cara bermain pasir yang bisa mengembangkan tiga bidang perkembangan, yaitu perkembangan fisik, perkembangan kognitif dan perkembangan sosial emosi. Permainan sensori ini sangat penting bagi perkembangan anak. Bermain pasir memberi peluang bagi anak untuk mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan ide-ide

2.3.3 Aspek – Aspek Permainan Pasir

Bermain pasir membentuk anak mengembangkan tiga aspek perkembangan, yaitu :

1. Perkembangan Fisik

Memperkuat otot kecil ketika anak menyerok pasir dan menyendok air untuk membasahi pasir kering. Koordinasi mata-tangan, bekerja dengan alat dan menguatkan otot besar saat anak mengambil air menggunakan ember kecil.

2. Perkembangan kognitif

Anak melihat perbedaan pasir basah dan kering, menambah kosa kata tentang kering dan basah, kental dan encer. Anak melihat jumlah pasir yang sama, punya bentuk berbeda bila dimasukkan kedalam tempat berbeda. Belajar sebab akibat, apa yang terjadi bila pasir basah diberi pasir kering, ketika pasir basah ditambah air, ketika pasir basah dituang dari ember dan sebagainya.

3. Perkembangan Sosial Emosi

Saat bermain pasir bersama temannya, anak akan belajar bagaimana cara bersosialisasi dan bekerjasama. Bermain pasir juga dapat menenangkan hati dan perasaan anak yang sedang sedih.

2.3.4. Faktor Yang Mempengaruhi Bermain

1. Kesehatan

Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat menghabiskan banyak waktu untuk bermain yang membutuhkan banyak energi.

2. Intelegensi

Anak-anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Anak-anak yang cerdas lebih menyenangi permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya berpikir

mereka, misalnya permainan drama, menonton film, atau membaca bacaan-bacaan yang bersifat intelektual.

3. Jenis kelamin

Anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi, misalnya memanjat, berlari-lari, atau kegiatan fisik yang lain. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibanding anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan sebaiknya menjadi anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus.

4. Lingkungan

Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu, dan ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang.

5. Status sosial ekonomi

Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang status sosial ekonominya tinggi, lebih banyak tersedia alat-alat permainan yang lengkap dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan di keluarga yang status ekonominya rendah.

2.4. PERMAINAN PLASTISIN

2.4.1. Konsep Dasar Plastisin

Dynna Wahyu, Dewi Retno Suminar (2013), plastisin merupakan bahan yang digunakan untuk bermain oleh anak-anak didalam kelas ataupun diluar kelas. Plastisin memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi anak-anak. Penelitian Howard-Jones,dkk (2002) yang dilakukan pada 52 anak usia 6 tahun. Sebagian anak diberikan plastisin selama 25 menit. Hasilnya

menunjukkan bahwa anak yang bermain plastisin memiliki nilai kreativitas yang lebih tinggi jika dibandingkan anak yang tidak bermain plastisin.

Menurut BB Clay Designs (2011), clay plastisin adalah lilin/ malam yang digunakan anak untuk bermain, plastisin dapat digunakan berulang – ulang karena tidak untuk dikeraskan. Menurut kelompok belajar BB Clay Designs (2011), arti kata clay adalah tanah liat. Tanah liat adalah materi alam yang dapat diolah dan dibentuk menjadi macam tembikar atau kita sebut juga keramik. Menurut Well Mina (2012) plastisin / lilin malam juga termasuk keluarga clay, biasanya untuk mainan anak banyak dijual di toko dengan banyak warna dan mudah dibentuk. Hampir semua kegiatan di PAUD bisa memotifasi anak untuk melakukan percobaan dan kreatif, salah satu contohnya adalah dengan mengenalkan anak dengan permainan plastisin.

Dengan media plastisin ini anak dapat bermain sesuai hati sesuai dengan keinginan/ imajinasi anak didik. Pembelajaran seni rupa dapat diajarkan dengan cara bermain, menurut Patty Smith Hill (1932) dalam B.E.F.Montolalu, dkk (2009: 1.7) memperkenalkan sebuah masa “bekerja–bermain” dimana anak– anak dengan bebasnya mengeksplorasi benda – benda serta alat – alat bermain yang ada dilingkungannya, mengambil prakarsa serta melaksanakan ide – ide mereka sendiri.

Dengan bermain plastisin, anak belajar meremas, menggilik, menipiskan dan merampingkannya, ia membangun konsep tentang benda, perubahannya dan sebab akibat yang ditimbulkannya. Ia melibatkan indra tubuhnya dalam dunianya, mengembangkan koordinasi tangan dan mata, mengenali kekekalan benda, dan

mengeksplorasi konsep ruang dan waktu. Pestalozzi dalam Badru Zaman (2009: 1.6) berkeyakinan, bahwa segala bentuk pendidikan adalah berdasarkan pengaruh panca indra, dan melalui pengalaman – pengalaman tersebut potensi – potensi yang dimiliki oleh seorang individu dapat dikembangkan.

Pestalozzi percaya bahwa cara belajar yang terbaik untuk mengenal berbagai konsep adalah dengan melalui berbagai pengalaman, antara lain dengan merasakan dan menyentuhnya. Pandangan Jean Piaget dan Lev Vigotsky (pandangan konstruktivis) dalam Badru Zaman (2009: 1.11) memiliki asumsi bahwa, anak adalah pembangun pengetahuan yang aktif. Anak mengkonstruksi / membangun pengetahuannya berdasarkan pengalamannya. Pengetahuan tersebut diperoleh anak dengan cara membangun sendiri secara aktif melalui interaksi yang dilakukannya dengan lingkungan. Misalkan dengan cara bermain plastisin.

2.4.2 Tujuan Dan Manfaat Plastisin

Menurut Sumanto (2005: 191) tujuan dimanfaatkannya lingkungan alam dan budaya dalam pembelajaran seni rupa di TK adalah:

- a. Agar pembelajaran bisa lebih efektif, dengan lingkungan yang sudah dikenal anak maka anak dapat menerima dan menguasai dengan baik
- b. Agar pelajaran jadi relevan dengan kebutuhan siswa sesuai dengan minat dan perkembangannya.
- c. Agar lebih efisien murah dan terjangkau yakni dengan menggunakan bahan alam, seperti tanah liat. Karena pembelajaran yang disukai anak adalah melalui bermain maka metode bermain plastisin sangat tepat untuk langkah awal

pembentukan kreativitas karena diawali dengan proses melemaskan plastisin dengan meremas, merasakan, menggulung, memipihkan, dll.

Menurut Piaget dalam E.Foreman 1193 dalam Yuliani Nurani Sujono (2008: 5.6) menyatakan bahwa pengetahuan bukan hanya berupa peniruan dari lingkungan anak melainkan lebih kepada mengonstruksi pemikiran. Piaget (Furth,1969) dalam Yuliani Nurani Sujono (2008: 5.6) menyatakan bahwa pengetahuan adalah hasil dari pengonstruksian pemikiran secara aktif dengan membuat hubungan antara obyek satu dengan obyek lainnya. Menurut piaget (Foreman, 1930) dalam Yuliani Nurani Sujono (2008: 5.7) plastisin dari tanah liat juga mempelajari bagaimana obyek dapat berubah posisi dan bentuknya, sesuai keinginan atau khayalan anak menurut teori perubahan / transformasi.

2.4.3. Kelebihan dan Kelemahan Plastisin

Menurut Moedjono 1992 dalam Dwijunianto.wordpress.com (2012) mengatakan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan – kelebihan: memberikan pengalaman secara langsung, dan konkrit, tidak adanya verbalisme, obyek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas. Sedangkan kelemahannya tidak dapat membuat obyek yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.

2.4.4. Aspek-Aspek Bermain Plastisin

Aspek yang dikembangkan dalam permainan plastisin adalah :

1. Seni

Anak mampu berimajinasi dengan apa yang ingin diciptakannya, anak mampu menentukan warna-warna yang akan membuat hasil karya nya menjadi lebih menarik, dan anak dapat melakukan eksperimen dengan cara mencampurkan warna dan membentuk berbagai macam bentuk.

2. Motorik Halus

Anak mampu membentuk plastisin menjadi mainan yang menarik, anak mampu meremas, membentuk plastisin dengan tangannya sendiri.

3. Kognitif

Anak mampu berpikir untuk menciptakan sesuatu yang menarik dari permainan plastisannya.

2.5. Pengaruh Permainan Pasir dan Permainan Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini

2.5.1. Pengaruh Permainan Pasir Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini

Bermain pasir sangat menyenangkan bagi anak-anak untuk berkeksplorasi dan bereksperimen sehingga anak belajar dengan dunia bermain. Aktivitas bermain pasir sangat membantu anak untuk mengembangkan daya pikir, daya cipta termasuk berbagai bentuk menggunakan bahan pasir.

Montolalu (2007) “ pasir memiliki tekstur yang lain dari lumpur dan tanah”. Pasir tidak hanya digemari oleh anak-anak, orang dewasa juga

menggemari bermain pasir, karena dengan bermain pasir dapat mengembangkan kreativitas, bereksplorasi, meluapkan emosi.

Riza Oktariana dan Hayatun Nufus (2016: 45) mengemukakan bahwa “Bermain pasir merupakan salah satu kegiatan bermain yang disukai anak-anak untuk meningkatkan dan merangsang kreativitas anak, seperti melakukan kegiatan membuat kue dari pasir dengan menggunakan cetakan, mengisi pasir ke dalam botol, membandingkan pasir yang kering dan basah, dan lain sebagainya. Hal tersebut didapatkan dari jurnal volume III Nomor 2 Oktober 2016 yang dilakukan Riza Oktariana dan Hayatun Nufus di PAUD Ar-Rahman Samahani Aceh Besar.

2.5.2. Pengaruh Permainan Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini

Mirna Sari, Yusuf Aziz, Yuhariati (2016), plastisin merupakan suatu media yang terbuat dari tepung, minyak, garam, pewarna makanan dan air sehingga sangat mudah digunakan. Plastisin merupakan benda lunak yang dapat diremas-remas, dipipihkan, ditarik-tarik, tekan-tekan, gulung-gulung dan bisa dibentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak.

Bermain yang mampu melatih dan meningkatkan kreativitas anak adalah mainan yang menggunakan alat dengan hasil lebih dari satu jenis. Salah satu cara dengan bermain plastisin, bermain plastisin anak belajar meremas, menggilik, menipiskannya, merampingkannya dan membuatnya menjadi berbagai macam bentuk benda, buahan, hewan, bangunan dan lainnya sesuai dengan ide-idenya.

Penggunaan plastisin dalam permainan anak usia dini dapat mendorong imajinasi anak, karena melalui plastisin anak dapat berkreasi dan mengembangkan kreativitasnya. Hal ini sesuai dengan Swartz, M.I. (2005) yang menyatakan bahwa media plastisin dapat mengembangkan kreativitas anak, sebab anak dapat melakukan aktifitas eksplorasi dalam membuat berbagai bentuk model secara bebas dan spontan.

2.5.3. Pengaruh Permainan Pasir dan Permainan Plastisin Terhadap

Kreativitas

Permainan konstruktif termasuk pada golongan permainan kreatif yang disukai anak usia dini. Permainan konstruktif membuat sesuatu dengan berbagai media seperti *plastisin*, pasir, kertas, menyusun balok, menyusun lego dan lain – lain .

Rosalina, Dini (2008), salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas anak usia prasekolah adalah dengan bermain, adapun bentuk permainan yang meningkatkan kreativitas adalah permainan konstruktif, dimana anak diberi kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Adapun permainan konstruktif yang digunakan adalah lego, puzzle, plastisin, pasir dan lain-lain.

2.6. Kerangka Konseptual

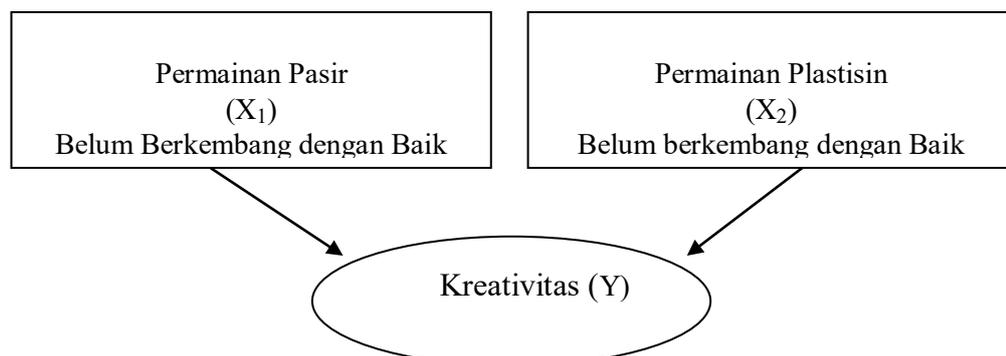
Penelitian ini terdiri dari tiga variabel, yaitu dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas adalah permainan pasir dan permainan plastisin, sedangkan variabel terikat adalah kreativitas anak usia dini. Pada penilaian ini

terdapat dua kelompok eksperimen yang merupakan kelompok anak yang akan diberikan perlakuan Permainan pasir dan Permainan Plastisin.

.Fadlillah (2013), Kegiatan bermain merupakan cara yang efektif, karena dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai kreativitasnya, termasuk pengembangan motorik, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungan, terbentuk imajinasi, mengikuti imajinasi, mengikuti peraturan tata tertib dan disiplin. Suratno mengartikan kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdasan dari pikiran yang berdaya untuk menghasilkan suatu produk dan atau untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri. Suratno (2005), Kreativitas adalah bagian dari kegiatan berproduksi atau berkarya.

Rosalina, Dini (2008), salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas anak usia prasekolah adalah dengan bermain, adapun bentuk permainan yang meningkatkan kreativitas adalah permainan konstruktif, dimana anak diberi kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Adapun permainan konstruktif yang digunakan adalah lego, puzzle, plastisin, pasir dan lain-lain.

Adapun kerangka berfikir penelitian yang akan dilakukan digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Berdasarkan pemikiran di atas, yang menjadi variabel bebas adalah permainan pasir dan permainan plastisin, artinya permainan pasir dan permainan plastisin merupakan variabel yang mempengaruhi dalam penelitian ini. Sedangkan variabel terikat adalah kreativitas anak usia dini, artinya variabel kreativitas tersebut akan dipengaruhi oleh permainan pasir dan permainan plastisin. Dalam penelitian ini pengujian pengaruh permainan pasir dan permainan plastisin terhadap kreativitas anak usia dini, dilakukan dengan melihat perbedaan kreativitas anak sebelum mendapatkan perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

2.7. Hasil Penelitian Permainan Pasir dan Plastisin dalam Meningkatkan Kreativitas

Riza Oktariana dan Hayatun Nufus (2016: 45) mengemukakan bahwa “ Bermain pasir merupakan salah satu kegiatan bermain yang disukai anak-anak untuk meningkatkan dan merangsang kreativitas anak, seperti melakukan kegiatan membuat kue dari pasir dengan menggunakan cetakan, mengisi pasir kedalam botol, membandingkan pasir yang kering dan basah, dan lain sebagainya (Jurnal volume III Nomor 2 Oktober 2016 yang dilakukan Riza Oktariana dan Hayatun Nufus di PAUD Ar-Rahman Samahani Aceh Besar).

Pengaruh permainan plastisin juga telah diteliti oleh para peneliti diantaranya, Mirna Sari, Prof. Dr. M. Yusuf Aziz, M.Pd, Dra. Yuhasriati, M.Pd Prodi PG-PAUD, Jurusan Pendidikan Guru PAUD (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1):131-135 Agustus 2016) yang telah melakukan

penelitian pada tahun 2016 terhadap anak usia TK B di TK Satu Atap SDN Lamlheu berjumlah 14 orang anak yang terdiri dari 12 laki-laki dan 2 perempuan. menyimpulkan bahwa “bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Satu Atap SDN Lamlheu Kabupaten Aceh Besar”, demikian juga dengan penelitian yang dilakukan Reni Puspita Sari yang telah melakukan penelitian pada tahun 2015 terhadap jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 12 anak kelas B2 TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung Usia 5-6 tahun, dari hasil penelitian disimpulkan pengaruh penggunaan bermain plastisin terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung.

2.8. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pemikiran di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Ada pengaruh permainan pasir terhadap kreativitas di PAUD Cemerlang Deli Serdang
2. Ada pengaruh permainan plastisin terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Cemerlang Deli Serdang
3. Ada perbedaan permainan pasir dan permainan plastisin terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Cemerlang Deli Serdang



METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian *quasi eksperimen*, dan menggunakan model *desain time series*. Jenis penelitian ini memiliki ciri adanya pengukuran berulang-ulang, baik sebelum

maupun sesudah perlakuan terhadap satu atau beberapa intact group. Iskandar (2008:64) menjelaskan bahwa :

“Penelitian eksperimen adalah merupakan suatu penelitian yang menuntut peneliti memanipulasi dan mengendalikan satu atau lebih variabel bebas serta mengamati variabel terikat, untuk melihat perbedaan sesuai dengan manipulasi variabel bebas (independent) tersebut atau penelitian yang melihat hubungan sebab akibat kepada dua atau lebih variabel dengan memperlakukan lebih (treatment) kepada kelompok eksperimen. Untuk melihat pengaruhnya, maka kelompok eksperimen yang diberi treatment dibandingkan dengan kelompok yang tidak diberi treatment, biasanya disebut kelompok kontrol”.

Sugiyono (2007:107) mendefinisikan penelitian eksperimen yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Ciri Utama dari quasi eksperimen design adalah pengembangan dari true eksperimental design, yang mempunyai kelompok kontrol namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel dari luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Dapat disimpulkan bahwa quasi eksperimen design adalah jenis desain penelitian yang memiliki kelompok control dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara random. Quasi eksperimen design terdapat dua bentuk yaitu time series design dan nonequivalent control group design. Dalam penelitian ini menggunakan model time series design, dimana dalam design ini kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dapat dipilih secara random. Sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi pretest dengan maksud untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan.

Jhon J.S (2007:395) menjelaskan bahwa kuasi eksperimen melibatkan prosedur-prosedur yang mirip dengan prosedur yang menjadi ciri eksperimen

sejati. Secara umum, kuasi eksperimen melibatkan tipe intervensi atau *treatment* tertentu atau perbandingan, tetapi tidak memiliki derajat pengontrol seperti ditemukan dalam eksperimen sejati. Seperti randomisasi yang menjadi tanda eksperimen sejati, tidak adanya randomisasi menjadi tanda kuasi-eksperimen.

Bentuk rancangan penelitian eksperimen yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

Penelitian ini menggunakan Quasi Experiment. Harun Sitompul, Muhammad Ardansyah (2007:30) ada 2 macam desain yang termasuk dalam katagori Quasi Experiment, yaitu :

- 1) Time Series Design
- 2) Non – equivalent Control Group Design

Penelitian ini menggunakan desain yang pertama yaitu Time Series Design.

Dalam penelitian ini observasi dilakukan sebanyak 6 kali yaitu sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Observasi yang dilakukan sebelum perlakuan (O1,O2,O3,O4,O5,O6) disebut pre-test, dan observasi setelah perlakuan (O7,O8,O9,10,11,12) disebut post-test. Berikut ini adalah desain eksperimen dapat dilihat dibawah ini :

O1	O2	O3	O4	O5	O6	X	O7	O8	O9	10	11	12
----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	----	----	----

Tabel 1. Desain Pola Penelitian Eksperimen Time Series Design

Dalam desain ini, kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dapat dipilih secara acak. Sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi pretest sampai empat kali, dengan maksud untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Jika hasil pretest selama 6 kali berbeda-beda, berarti kelompok tersebut keadaannya labil, tidak menentu dan tidak konsisten. Setelah kestabilan kelompok dapat diketahui dengan jelas, maka baru diberi perlakuan.

Hasil pretest yang baik adalah $O_1=O_2=O_3=O_4=O_5=O_6$ dan hasil perlakuan yang baik adalah $O_7=O_8=O_9=O_{10}=O_{11}=O_{12}$. Besar pengaruhnya perlakuan adalah $(O_7+O_8+O_9+O_{10}+O_{11}+O_{12})-(O_1+O_2+O_3+O_4+O_5+O_6)$.

Keterangan :

$O_{1,2,3,4,5,6}$: Pre-test sebelum di berikan perlakuan

X : Perlakuan (permainan pasir dan permainan plastisin)

$O_{7,8,9,10,11,12}$: Post-test setelah diberi perlakuan.

Sugiyono (2010: 126) mengemukakan bahwa terdapat tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1) Test Awal (pre-test)

Peneliti memberikan tes awal ($O_1, 2, 3,4,5,6$) berkaitan dengan permainan pasir dan plastisin kepada anak PAUD Cemerlang di Deli Serdang. Kemudian peneliti menghitung rata-rata hasil pre-test untuk menentukan kondisi awal subjek.

2) Perlakukan (treatment)

Kenakan perlakuan (X), peneliti memberikan perlakuan terhadap subjek, perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu menggunakan permainan pasir dan plastisin yang dilaksanakan di PAUD sesuai dengan pembagian kelompoknya setelah dilakukan pre-test sebelumnya. Peneliti menerapkan perlakuan yang diberikan untuk anak yaitu dengan menggunakan alat permainan pasir dan plastisin sebanyak 6 kali pertemuan, dalam masing-masing pertemuan dilakukan selama 45 menit.

3) Tes akhir (post-test)

Berikan post-test (O7,8,9,10,11,12) sebagai tes akhir. Selama diberi perlakuan, peneliti melakukan tes akhir atau post-test. Skor rata-rata setiap anak selama enam hari treatment dijumlahkan dan kemudian dihitung rata-ratanya untuk menentukan hasil data setelah diberi perlakuan.

4) Bandingkan rata-rata O1 dan O7 untuk melihat perbedaan atau selisih pengaruh yang ditimbulkan.

5) Membuat interpretasi mengenai hasil penelitian dan menuliskan dalam laporan eksperimen.

3.2. Control Varians

Control varians adalah variabel kontrol yang dikendalikan atau dibuat konstan sehingga pengaruh variable bebas terhadap variable terikat tidak

dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak diteliti. Suatu eksperimen dikatakan valid jika hasil yang diperoleh hanya disebabkan oleh variable bebas yang dimanipulasi, dan jika hasil tersebut dapat digeneralisasikan pada situasi diluar setting eksperimental. Terdapat dua faktor control varians, yaitu :

1. Faktor Internal, dapat berasal dari dalam diri anak seperti kecerdasan dan daya pikir anak yang tinggi. Adapun yang termasuk dalam faktor internal, yaitu :

a. Historis

Terjadinya suatu kejadian yang bukan dari perlakuan dalam eksperimen yang sedang dilakukan, tetapi mempengaruhi model, karakter dan penampilan variable bebas.

b. Maturasi

Terjadinya perubahan fisik peneliti atau objek yang diteliti yang akan mempengaruhi proses pengukuran penelitian

c. Mortalitas

Terjadi pada subjek penelitian yang terkadang drop out dari lingkup penelitian dan memiliki karakteristik yang dapat mempengaruhi hasil penelitian

d. Interaksi seleksi maturasi

Suatu kelompok akan mengalami perubahan fisik yang akan mempengaruhi proses pengukuran dengan hasil kelompok lain tanpa melalui perlakuan.

2. Faktor Eksternal, dapat berasal dari lingkungan sekitar anak seperti sarana prasarana yang mendukung, guru dan orang tua yang sering mengajukan pertanyaan terbuka (mengapa, bagaimana, kira-kira, pendapat kamu tentang...), guru yang mendorong anak untuk belajar mandiri, anak yang ikut ambil bagian pada kegiatan pembelajaran, guru dan orangtua menghindari memberikan contoh dan mengarahkan pemikiran anak untuk mengekuarkan ide-ide nya. Selain faktor yang disebutkan diatas, ada beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi yaitu :

a. Spesifisitas variabel

Suatu ancaman terhadap yang tidak mengindahkan generalisabilitas dari desai eksperimental yang digunakan.

b. Kontaminasi dan bias pelaku

Akan muncul bila keakraban subjek dan peneliti mempengaruhi hasil penelitian.

c. Pengaturan reaktif

Mengacu pada faktor-faktor yang diasosiasikan dengan cara bagaimana penelitian dilakukan perasaan serta sikap subjek yang dilibatkan.

d. Interaksi prates perlakuan

Biasanya sering muncul apabila respon subjek berbeda pada setiap perlakuan karena mengikuti prates.

3.3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Cemerlang yang beralamat di Jalan Binjai Km.10,2 Dusun VI Desa Paya Geli Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang 20352 dan waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus 2019 sampai dengan 16 September 2019.

3.4. Identifikasi Variabel

Berdasarkan kajian teoritis yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel Terikat (Dependen)

Sugiyono (2008) mengemukakan bahwa, “Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Dalam penelitian ini yang menjadi terikat adalah kreativitas anak usia dini.

2. Variabel Bebas (Independen)

Sugiyono (2008) mengemukakan bahwa, “Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)”. Dalam penelitian ini menjadi variabel bebas adalah permainan pasir dan permainan plastisin.

3.5. Defenisi Operasional

Berdasarkan kajian teoritis variabel penelitian, defenisi operasional yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kreativitas

Kreativitas merupakan suatu proses “mental” individu yang melahirkan ide-ide, konsep, gagasan bahkan produk yang baru yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda.

2. Permainan Pasir

Pasir merupakan media permainan edukatif yang dengan mudah kita bisa bereksplorasi sesuai dengan imajinasi dan kreativitas sendiri bahkan dengan tambahan bahan-bahan bekas di sekeliling kita dapat menambah permainan semakin menyenangkan.

3. Permainan Plastisin

Plastisin merupakan bahan pembelajaran yang digunakan untuk bermain sambil belajar oleh anak-anak. Plastisin benda lunak yang dapat diremas-remas dan dapat dibuat berbagai macam bentuk yang diinginkan anak.

3.6. Subjek Penelitian

Pengambilan sampel dilakukan jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Usia 5-6 Tahun
2. Taraf kreativitas yang berada pada kategori sedang dan rendah, dari lima kategori yang ditentukan yaitu : sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Pengumpulan data dilakukan dengan studi dokumen yaitu melihat catatan harian siswa yang dimiliki oleh guru.

Subyek yang berhasil dipilih sesuai dengan usia dan kriteria kreativitas yang sedang dan rendah sebanyak 20 orang yang disebar pada kelompok eksperimen I sebanyak 10 orang, kelompok eksperimen II sebanyak 10 orang sesuai dengan rancangan penelitian Time Series Design.

3.7. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan adalah :

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap perubahan yang terjadi setelah diberi perlakuan.

2. Instrumen penelitian

a. Jenis Instrumen

Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi berbentuk checklist yang disesuaikan dengan permainan pasir dan permainan plastisin terhadap kreativitas anak usia dini. Instrumen ini berisi item – item perilaku yang menunjukkan kreativitas anak.

b. Kisi-kisi Instrumen

Insrumen permainan pasir dan plastisin disusun dengan menggunakan indikator berdasarkan sebagaimana diterangkan dalam defenisi operasional permainan. Instrumen ini dikembangkan kedalam bentuk butir-butir pernyataan.

Kisi-kisi instrumen permainan pasir dan permainan plastisin berdasarkan operasionalisasi variabel yang telah disesuaikan antara permainan pasir dan permainan pasir terhadap kreativitas, sehingga kreativitas anak usia dini yang diukur pada instrumen ini merupakan bagian indikator permainan pasir dan permainan plastisin. Adapun kisi-kisi Instrumen permainan pasir adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi-kisi Intrumen Permainan Pasir

No	Variabel	Indikator
1	Permainan Pasir	Memecahkan masalah sederhana
		Membedakan berbagai macam bentuk
		Menyebutkan konsep besar – kecil
		Membedakan bentuk basah-kering
		Membuat berbagai macam bentuk

Tabel 2. Kisi-kisi Intrumen Permainan Plastisin

No	Variabel	Indikator
1	Permainan Plastisin	Membedakan warna
		Memecahkan masalah sederhana
		Membedakan berbagai macam bentuk
		Menyebutkan konsep besar – kecil
		Membuat berbagai macam bentuk

Adapun instrumen kreativitas anak disusun dengan menggunakan karakteristik kreativitas anak menurut Dogde (dalam, Diena, 2008) yang telah

diuraikan di kajian teori sebelumnya. Instrumen ini dikembangkan ke dalam bentuk butir-butir pernyataan. Adapun kisi-kisi instrumen kreativitas anak adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Kisi-Kisi Kreativitas Anak

No	Variabel	Indikator
1	Kreativitas anak	Menghasilkan banyak gagasan atau ide-ide (Kemampuan keterampilan membuat berbagai macam bentuk)
		Lancar berpikir dalam suatu gagasan untuk menjawab dalam waktu singkat (Kemampuan menjawab dengan cepat)
		Mengembangkan suatu ide/gagasan berdasarkan gagasan yang sudah ada (kemampuan untuk menambahkan bentuk lain pada bentuk yang ada)
		Memiliki ide yang beragam pada masing-masing permainan (Kemampuan membentuk yang menarik sesuai dengan komposisinya)

3.8. Prosedur Penelitian

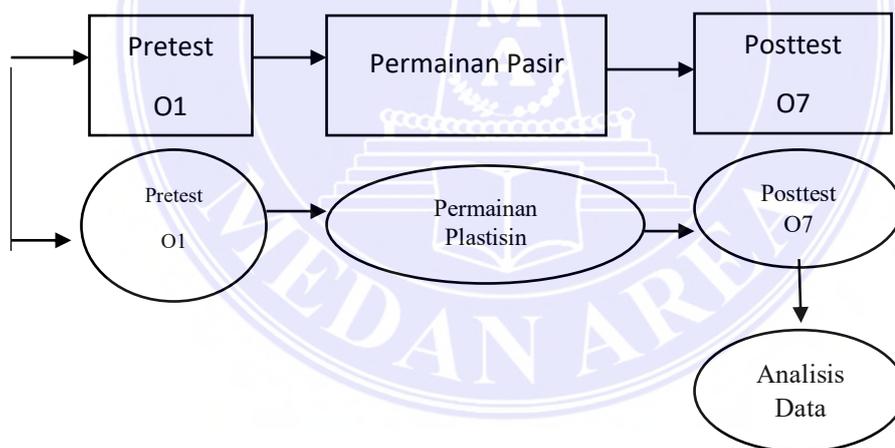
a. Menentukan Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang dipilih untuk melakukan penelitian ini adalah di lembaga PAUD Cemerlang Deli Serdang dengan pertimbangan PAUD ini sebagai salah satu sarana pendidikan bagi anak usia dini pada Kabupaten Deli Serdang, dan terdapat siswa yang menunjukkan kurangnya kreativitas sebagaimana yang menjadi latar belakang penelitian ini. Peneliti menentukan subjek penelitian anak

usia 5-6 tahun sebanyak 20 orang yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok 1 permainan pasir, dan kelompok 2 permainan plastisin

b. Menentukan Rancangan Pemberian Perlakuan

Permainan diberikan sebagai suatu bentuk perlakuan dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Dalam waktu 18 hari, sebelum diberi perlakuan anak akan diberi pre-test dan setelah diberi perlakuan anak akan diberi post-test. Selanjutnya dalam melaksanakan eksperimen, yaitu memberikan perlakuan berupa permainan pasir dan permainan plastisin kepada kelompok eksperimen. Selama perlakuan diberikan peneliti mengobservasi dinamika perilaku anggota kelompok selama bermain. Berikut ini kerangka prosedur penelitian yang akan dilakukan.



Gambar 3. Kerangka Prosedur Penelitian

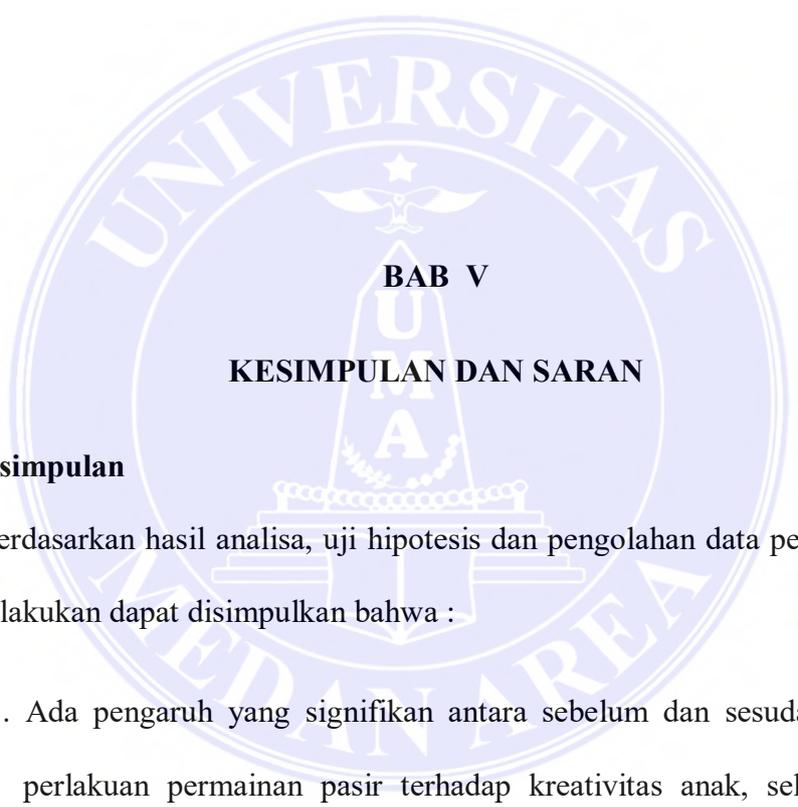
3.9. Teknis Analisis Data

Analisis data adalah cara yang digunakan dalam mengolah data yang diperoleh sehingga dapat diambil suatu kesimpulan. Sugiyono (2008) menjelaskan, “Kegiatan analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan

variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah dilakukan”.

Hipotesis penelitian diuji dengan menggunakan data yang di peroleh melalui lembar checklist observasi kreativitas anak. Hasilnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan Wilcoxon Signed Ranks karena subjek penelitian sedikit dan untuk mengetahui analisis perbandingan posttest terhadap pretest.





BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa, uji hipotesis dan pengolahan data penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Ada pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan permainan pasir terhadap kreativitas anak, sehingga dapat disimpulkan semakin sering kita memberi perlakuan bermain pada anak maka semakin baiklah perkembangan kreativitas anak. Permainan pasir merupakan salah satu permainan yang mendukung bagi proses pembelajaran di PAUD. Permainan pasir dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak usia dini, pengaruh positive didapat dari

perlakuan permainan pasir didapat oleh subjek 10 orang anak PAUD CEMERLANG.

2. Ada pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan permainan plastisin terhadap kreativitas anak, sehingga dapat disimpulkan semakin sering diberikan perlakuan permainan plastisin pada anak maka semakin baiklah perkembangan kreativitas anak. Permainan plastisin merupakan salah satu permainan yang mendukung proses pembelajaran di PAUD, permainan plastisin dapat mempengaruhi kreativitas anak. Pengaruh Positive didapat melalui permainan pasir yang di dapat dari subjek 10 orang anak di PAUD CEMERLANG.
3. Ada pengaruh positive terhadap kreativitas anak melalui permainan pasir dan permainan plastisin. Berdasarkan penelitian peneliti terhadap 20 orang anak PAUD CEMERLANG dengan subjek 10 orang anak mendapat perlakuan permainan pasir dan 10 orang anak mendapat perlakuan permainan plastisin, berdasarkan observasi melalui instrumen mendapat data yang signifikan. Dalam hal ini peneliti menguji dengan Wilcoxon Signed Rank Test dan hasilnya dapat dilihat melalui Test Statistics. Dari test yang di uji melalui Wilcoxon Signed Rank diambil kesimpulan p-value ($0,00 < 0,05$) dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang dalam hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan terhadap perlakuan yang diberikan. Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tempat anak untuk dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, Dalam proses pembelajaran bermain kreatif menimbulkan

rasa senang pada anak didalam permainan kreatif anak dapat berkembang sesuai perkembangannya. Proses pembelajaran di PAUD lebih menekankan pada bermain dan belajar. Melalui bermain anak anak dapat mengembangkan semua potensi yang dimilikinya terutama pada perkembangan kreativitasnya. Permainan pasir dan permainan plastisin merupakan bagian dari proses kegiatan pembelajaran di PAUD, melalui permainan pasir dan plastisin anak akan menemukan berbagai pengetahuan, hal ini akan berdampak pada perkembangan kreativitas anak.

5.2 . SARAN

Dari Penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan yang telah dikemukakan, ada beberapa saran yang diharapkan dapat berguna bagi perkembangan pendidikan Anak Usia Dini sehingga menjadi studi ilmiah bagi para pendidik PAUD khususnya.. Adapun saran peneliti dari pengalaman penelitian ini adalah :

1. Bagi Kepala Sekolah

Motivasi Kepala Sekolah terhadap guru sangat diperlukan untuk mendukung kinerja para guru sehingga dalam proses belajar mengajar guru akan menjadi semakin percaya diri dan semangat untuk terus berinovasi dalam dunia pendidikan.

2. Bagi Guru / Pendidik

Guru memiliki peranan penting dalam pendidikan, guru sebagai mediator, fasilitator dan model bagi anak. Guru harus lebih kreatif dalam meningkatkan kreativitas anak dengan banyak cara yang dapat dilakukan, diantaranya melalui kegiatan bermain pasir dan plastisin.

3. Bagi Anak

Anak adalah individu yang unik, Membelajarkan anak memiliki tehnik yang membutuhkan kreativitas seorang guru, Kreativitas yang dimiliki guru berdampak postive bagi perkembangan kreativitas anak.

4. Bagi Sekolah

Sekolah adalah sarana bagi anak untuk mendapatkan pendidikan, sekolah akan menjadi bermakna dan berpotensi apabila anak didalamnya memiliki kreativitas dalam proses pembelajaran.

5. Peneliti

Selanjutnya peneliti dapat menggunakan dan mengembangkan hasil penelitian ini dan akan menjadi bahan masukan untuk penelitian selanjutnya.



- Agus Sujanto, 1996. Psikologi Perkembangan. Jakarta: Rineka Cipta
- Anggani Sudono, 2000. Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Grasindo
- Diana Mutiah, 2010. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana
- Dynna Wahyu Perwita Sari, 2013. Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermain Secara Individual dan Kelompok. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan Vol.2 No. 03
- Fadlillah. 2013. Desain Pembelajaran PAUD. Jogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Freeman Joan dan Munandar Utami, 2000. Cerdas dan Cemerlang: Kiat dan Mengembangkan Bakat Usia 0-5 Tahun. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Friska Risky Septikasari, 2015. Peningkatan Pemahaman Konsep Ukuran Melalui Kegiatan Bermain Pasir Menggunakan Neraca Sederhana Pada Kelompok A RA Nurul Ummah. Edisi I Tahun ke 4. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Harlock Elizabeth B, 1999. Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga

- Harun Sitompul, Muhammad Ardansyah, 2017. Statistika Pendidikan. Medan: Perdana Publishing
- Howard-Jones, P.A., Taylo, J., & Sutton, L (2002). The Effect of Play on the creativity of Young Children During Subsequent activity. *Early Child Development and Care*. 323-328)
- <http://educationmaryana.blogspot.com/2011/06/kreativitas-dan-perkembangan-kognitif.html>
- <https://text-id.123dok.com/document/lq5488ory-pengertian-kegiatan-bermain-pasir.html>
- <https://rajamainanunik.blogspot.com/2018/07/manfaat-bermain-pasir-kinetik.html>
- Iskandar, 2008. Metodologi Penelitian Pendidikan dan sosial (Kualitatif dan Kuantitatif). Jakarta: Gunung Persada Press
- Mirna Sari, Yusuf Aziz, Yuhariati, 2016. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Di TK Satu Atap SDN Lamlheu Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (1);131-135.
- Moeslichatoen R, 2004. Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Rineka Cipta
- Montolalu, B.E.F, 2008. Bermain dan Permainan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka
- Nita Erliana Pratiwi, Mas'udah, 2017. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Bermain Pasir Pada Anak Usia 3-4 Tahun di PPT "MELATI". Surabaya: PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Volume 06 Nomor 01
- Novi Mulyani, 2017. Pengembangan Seni Anak Usia Dini. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Novi Mulyani, 2018. Perkembangan Dasar anak Usia Dini. Jakarta: Gava Media
- Penney Upton, 2012. Psikologi Perkembangan Jakarta: Erlangga
- Riza Oktariana, Hayatun Nufus, 2016. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui kegiatan Bermain Pasir Pada Kelompok Bermain di PAUD Ar-Rahmah Samahi Aceh Besar. *PG-PAUD STKIP Bina Bangsa Getsempena*. Volume III Nomor 2 Oktober 2016.
- Santrock, JW, 2007. Perkembangan anak. Jakarta: Erlangga
- Soegeng Santoso, 2002. Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Citra Pendidikan
- Sugiyono, (2008), Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta*
- Sumantri MS, 2005. Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikti

Sundari, 2012. *Pemerintah Minta Anak TK Tak dipaksa Bisa Baca*. *Tempo online* : <http://www.tempo.co/read/news/2012/09/14/0794294>

Suratno, 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas

Suyadi, Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Tatik Maryana, 2011. *Kreativitas dan Perkembangan Kognitif Dalam Bermain Sambil Belajar Seraya Bermain di Taman Kanak-Kanak*

Undang-undang Republika Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Jakarta: Medya Duta Jakarta

Utami Munandar, 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta

Lampiran : Rubrik Penilaian Kreativitas anak

Aspek Kreativitas	Tingkat Kreativitas
1. Kemampuan menghasilkan banyak gagasan yang ada (Fluecy/Kelancaran)	1. Dapat melakukan 2 sampai 3 perintah sekaligus dengan benar 2. Dapat menjawab pertanyaan dengan benar 3. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
2. Kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau	4. Dapat mengenal ukuran panjang dan pendek

<p>pendekatan terhadap masalah (Flexibility/keluwesan)</p>	<p>5. Dapat mengenal ukuran banyak dan sedikit</p> <p>6. Dapat mengenal ukuran berat dan ringan</p> <p>7. Dapat membuat karya seni dari membentuk plastisin</p> <p>8. dapat membuat karya seni kreasi bentuk dari pasir</p> <p>9. Dapat membuat bentuk geometri dengan benar</p>
<p>3. Kemampuan untuk menentukan gagasan dengan cara yang asli (Orginility/Keaslian)</p>	<p>10. Memahami berbagai aturan permainan dengan benar</p> <p>11. Berani mengungkapkan pendapat dengan benar</p>
<p>4. Kemampuan menguraikan sesuatu secara rinci (Elaboration/ Penguraian)</p>	<p>12. Mampu menceritakan hasil karya yang dibuatnya sendiri dengan teratur</p>
<p>5. Kemampuan meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda</p>	<p>13. Dapat mengenal perbedaan warna dengan tepat</p> <p>14. Dapat mengenal perbedaan ukuran dengan tepat</p> <p>15. Dapat mengenal perbedaan bentuk dengan tepat</p> <p>16. Dapat mengungkapkan sebab</p>

	akibat 17. Dapat menyusun benda dari besar ke kecil dengan teratur 18. Dapat menyusun benda dari kecil ke besar dengan teratur 19. Dapat menceritakan kejadian secara sederhana 20. Dapat menjaga dan merawat mainan
--	--

Instrumen Lembar Observasi PreTest Permainan Pasir

Nama Anak : _____

Tingkat Kreativitas	Hari Ke						Jumlah
	1	2	3	4	5	6	
Dapat melakukan 2 sampai dengan 3 perintah sekaligus dengan benar							
Dapat menjawab pertanyaan dengan benar							
Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri							
Dapat mengenal ukuran panjang dan							

pendek							
Dapat mengenal ukuran banyak dan sedikit							
Dapat mengenal ukuran berat dan ringan							
Dapat membuat karya seni dari membentuk plastisin							
Memahami berbagai aturan permainan dengan benar							
Dapat membuat bentuk geometri dengan benar							
Dapat mengkombinasikan hasil karya seni membentuk melalui permainan plastisin							
Berani mengungkapkan pendapat							
Dapat menceritakan gambar yang dibuat sendiri							
Dapat mengenal perbedaan warna dengan tepat							
Dapat mengenal perbedaan ukuran dengan tepat							
Dapat mengenal perbedaan bentuk dengan tepat							
Dapat mengungkapkan sebab akibat							
Dapat menyusun benda dari besar ke kecil							

dengan teratur							
Dapat menyusun benda dari kecil ke besar dengan teratur							
Dapat menceritakan kejadian secara sederhana							
Dapat menjaga dan merawat mainan							

Ket :

BB : Belum Berkembang (apabila dibimbing/ dicontohkan guru) skor 1

MB : Mulai Berkembang (apabila di ingatkan/ dibantu guru) skor 2

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (apabila sudah dapat melakukan kegiatan sendiri tanpa harus diingatkan/di contohhkan guru) skor 3

BSB : Berkembang Sangat Baik (apabila sudah dapat melakukan secara sendiri dan sudah dapat membantu teman yang belum selesai) skor 4

Instrumen Lembar Observasi Post Test Permainan Pasir

Nama Anak : _____

Tingkat Kreativitas	Hari Ke						Jumlah
	1	2	3	4	5	6	
Dapat melakukan 2 sampai dengan 3 perintah sekaligus dengan benar							
Dapat menjawab pertanyaan dengan benar							
Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri							

Dapat mengenal ukuran panjang dan pendek							
Dapat mengenal ukuran banyak dan sedikit							
Dapat mengenal ukuran berat dan ringan							
Dapat membuat karya seni dari membentuk plastisin							
Memahami berbagai aturan permainan dengan benar							
Dapat membuat bentuk geometri dengan benar							
Dapat mengkombinasikan hasil karya seni membentuk melalui permainan plastisin							
Berani mengungkapkan pendapat							
Dapat menceritakan gambar yang dibuat sendiri							
Dapat mengenal perbedaan warna dengan tepat							
Dapat mengenal perbedaan ukuran dengan tepat							
Dapat mengenal perbedaan bentuk dengan tepat							
Dapat mengungkapkan sebab akibat							

Dapat menyusun benda dari besar ke kecil dengan teratur							
Dapat menyusun benda dari kecil ke besar dengan teratur							
Dapat menceritakan kejadian secara sederhana							
Dapat menjaga dan merawat mainan							

Ket :

BB : Belum Berkembang (apabila dibimbing/ dicontohkan guru) skor 1

MB : Mulai Berkembang (apabila di ingatkan/ dibantu guru) skor 2

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (apabila sudah dapat melakukan kegiatan sendiri tanpa harus diingatkan/di contohkkan guru) skor 3

BSB : Berkembang Sangat Baik (apabila sudah dapat melakukan secara sendiri dan sudah dapat membantu teman yang belum selesai) skor 4

Instrumen Lembar Observasi PreTest Permainan Plastisin

Nama Anak : _____

Tingkat Kreativitas	Hari Ke						Jumlah
	1	2	3	4	5	6	
Dapat melakukan 2 sampai dengan 3 perintah sekaligus dengan benar							
Dapat menjawab pertanyaan dengan benar							
Terampil menggunakan tangan kanan dan							

kiri							
Dapat mengenal ukuran panjang dan pendek							
Dapat mengenal ukuran banyak dan sedikit							
Dapat mengenal ukuran berat dan ringan							
Dapat membuat karya seni dari membentuk plastisin							
Memahami berbagai aturan permainan dengan benar							
Dapat membuat bentuk geometri dengan benar							
Dapat mengkombinasikan hasil karya seni membentuk melalui permainan plastisin							
Berani mengungkapkan pendapat							
Dapat menceritakan gambar yang dibuat sendiri							
Dapat mengenal perbedaan warna dengan tepat							
Dapat mengenal perbedaan ukuran dengan tepat							
Dapat mengenal perbedaan bentuk dengan tepat							

Dapat mengungkapkan sebab akibat							
Dapat menyusun benda dari besar ke kecil dengan teratur							
Dapat menyusun benda dari kecil ke besar dengan teratur							
Dapat menceritakan kejadian secara sederhana							
Dapat menjaga dan merawat mainan							

Ket :

BB : Belum Berkembang (apabila dibimbing/ dicontohkan guru) skor 1

MB : Mulai Berkembang (apabila di ingatkan/ dibantu guru) skor 2

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (apabila sudah dapat melakukan kegiatan sendiri tanpa harus diingatkan/di contohkkan guru) skor 3

BSB : Berkembang Sangat Baik (apabila sudah dapat melakukan secara sendiri dan sudah dapat membantu teman yang belum selesai) skor 4

Instrumen Lembar Observasi Post Test Permainan Plastisin

Nama Anak : _____

Tingkat Kreativitas	Hari Ke						Jumlah
	1	2	3	4	5	6	
Dapat melakukan 2 sampai dengan 3 perintah sekaligus dengan benar							
Dapat menjawab pertanyaan dengan benar							

Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri							
Dapat mengenal ukuran panjang dan pendek							
Dapat mengenal ukuran banyak dan sedikit							
Dapat mengenal ukuran berat dan ringan							
Dapat membuat karya seni dari membentuk plastisin							
Memahami berbagai aturan permainan dengan benar							
Dapat membuat bentuk geometri dengan benar							
Dapat mengkombinasikan hasil karya seni membentuk melalui permainan plastisin							
Berani mengungkapkan pendapat							
Dapat menceritakan gambar yang dibuat sendiri							
Dapat mengenal perbedaan warna dengan tepat							
Dapat mengenal perbedaan ukuran dengan tepat							
Dapat mengenal perbedaan bentuk dengan							

tepat							
Dapat mengungkapkan sebab akibat							
Dapat menyusun benda dari besar ke kecil dengan teratur							
Dapat menyusun benda dari kecil ke besar dengan teratur							
Dapat menceritakan kejadian secara sederhana							
Dapat menjaga dan merawat mainan							

Ket :

- BB : Belum Berkembang (apabila dibimbing/ dicontohkan guru) skor 1
- MB : Mulai Berkembang (apabila di ingatkan/ dibantu guru) skor 2
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan (apabila sudah dapat melakukan kegiatan sendiri tanpa harus diingatkan/di contohkkan guru) skor 3
- BSB : Berkembang Sangat Baik (apabila sudah dapat melakukan secara sendiri dan sudah dapat membantu teman yang belum selesai) skor 4

PERMAINAN PASIR

Ekperimen 1

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre pasir 1	10	32.00	1.944	30	34
pra pasir 1	10	50.80	2.394	47	54

Wilcoxon Signed Ranks Test

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
pra pasir 1 - pre pasir 1	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

a. pra pasir 1 < pre pasir 1

b. pra pasir 1 > pre pasir 1

c. pra pasir 1 = pre pasir 1

	pra pasir 1 - pre pasir 1
Z	2.840
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Ekperimen 2

NPar Tests

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre pasir 2	10	33.90	2.183	30	37
pra pasir 2	10	54.60	1.430	53	58

Wilcoxon Signed Ranks Test

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
pra pasir 2 - pre pasir 2	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

- a. pra pasir 2 < pre pasir 2
- b. pra pasir 2 > pre pasir 2
- c. pra pasir 2 = pre pasir 2

	pra pasir 2 - pre pasir 2
Z	2.814
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Based on negative ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Ekperimen 3

NPar Tests

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre pasir 3	10	35.50	1.650	33	38
pra pasir 3	10	56.50	1.841	54	60

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
pra pasir 3 - pre pasir 3	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

- a. pra pasir 3 < pre pasir 3
- b. pra pasir 3 > pre pasir 3
- c. pra pasir 3 = pre pasir 3

Test Statistics^b

	pra pasir 3 - pre pasir 3
Z	2.814
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Based on negative ranks.

Ekperimen 4

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre pasir 4	10	36.50	1.434	35	39
pra pasir 4	10	59.00	2.261	56	62

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
pra pasir 4 - pre pasir 4	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

- a. pra pasir 4 < pre pasir 4
- b. pra pasir 4 > pre pasir 4
- c. pra pasir 4 = pre pasir 4

Test Statistics^b

	pra pasir 4 - pre pasir 4
Z	2.812
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005

- a. Based on negative ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Ekperimen 5

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre pasir 5	10	38.00	1.491	36	40

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre pasir 5	10	38.00	1.491	36	40
pra pasir 5	10	60.10	1.792	57	62

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
pra pasir 5 - pre pasir 5	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

- a. pra pasir 5 < pre pasir 5
- b. pra pasir 5 > pre pasir 5
- c. pra pasir 5 = pre pasir 5

Test Statistics^b

	pra pasir 5 - pre pasir 5
Z	2.810
Asymp. Sig. (2-tailed)	.00

- a. Based on negative ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Ekperimen 6

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre pasir 6	10	40.20	1.751	38	43
pra pasir 6	10	62.20	1.135	60	64

Wilcoxon Signed Ranks Test**Ranks**

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
pra pasir 6 - pre pasir 6	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

- a. pra pasir 6 < pre pasir 6
 b. pra pasir 6 > pre pasir 6
 c. pra pasir 6 = pre pasir 6

Test Statistics^b

	pra pasir 6 - pre pasir 6
Z	2.809
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Based on negative ranks.
 b. Wilcoxon Signed Ranks Test

PERMAINAN PLASTISIN**Ekperimen 1****NPar Tests****Descriptive Statistics**

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre plastisin 1	10	32.50	1.354	30	34
pra plastisin 1	10	51.90	2.424	49	56

Wilcoxon Signed Ranks Test

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
1	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

- a. pra plastisin 1 < pre plastisin 1
- b. pra plastisin 1 > pre plastisin 1
- c. pra plastisin 1 = pre plastisin 1

Test Statistics^b

	pra plastisin 1 - pre plastisin 1
Z	2.812
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Based on negative ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Ekperimen 2

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre plastisin 2	10	35.00	1.633	32	37
pra plastisin 2	10	55.80	1.619	54	60

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
pra plastisin 2 - pre plastisin 2	Negative Ranks	0 ^a	.00
	Positive Ranks	10 ^b	55.00
	Ties	0 ^c	
	Total	10	

- a. pra plastisin 2 < pre plastisin 2
- b. pra plastisin 2 > pre plastisin 2
- c. pra plastisin 2 = pre plastisin 2

Test Statistics^b

	pra plastisin 2 - pre plastisin 2
Z	2.840
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Based on negative ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Ekperimen 3

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre plastisin 3	10	36.80	1.476	35	39
pra plastisin 3	10	58.30	2.163	55	62

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
pra plastisin 3 - pre plastisin 3	Negative Ranks	0 ^a	.00
	Positive Ranks	10 ^b	55.00
	Ties	0 ^c	
	Total	10	

- a. pra plastisin 3 < pre plastisin 3
- b. pra plastisin 3 > pre plastisin 3
- c. pra plastisin 3 = pre plastisin 3

Test Statistics^b

	pra plastisin 3 - pre plastisin 3
Z	2.810
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Based on negative ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Ekperimen 4

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre palstisin 4	10	38.40	1.350	36	40
pra plastisin 4	10	61.10	1.912	58	64

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
pra plastisin 4 - pre palstisin 4	Negative Ranks	0 ^a	.00
	Positive Ranks	10 ^b	55.00
	Ties	0 ^c	
	Total	10	

a. pra plastisin 4 < pre palstisin 4

b. pra plastisin 4 > pre palstisin 4

c. pra plastisin 4 = pre palstisin 4

Test Statistics^b

	pra plastisin 4 - pre palstisin 4
Z	2.809
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Ekperimen 5

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre plastisin 5	10	40.60	1.647	38	43
pra plastisin 5	10	62.20	1.814	60	65

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
pra plastisin 5 - pre plastisin 5	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

- a. pra plastisin 5 < pre plastisin 5
- b. pra plastisin 5 > pre plastisin 5
- c. pra plastisin 5 = pre plastisin 5

Test Statistics^b

	pra plastisin 5 - pre plastisin 5
Z	2.812
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Based on negative ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Ekperimen 6

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre plastisin 6	10	43.00	1.944	39	45
pra palstisin 6	10	64.40	1.350	62	66

Wilcoxon Signed Ranks Test**Ranks**

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
pra palstisin 6 - pre plastisin 6	Negative Ranks	0 ^a	.00
	Positive Ranks	10 ^b	55.00
	Ties	0 ^c	
	Total	10	

a. pra palstisin 6 < pre plastisin 6

b. pra palstisin 6 > pre plastisin 6

c. pra palstisin 6 = pre plastisin 6

Test Statistics^b

	pra palstisin 6 - pre plastisin 6
Z	2.820
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**PAUD CEMERLANG**

Semester/Minggu ke/Hari ke : II / / 1

Hari /tgl	:	
Kelompok usia	:	5-6 tahun
Tema/sub tema	:	Lingkunganku / Rumahku
KD	:	1. 1 – 2. 1 – 2 .3 – 3 . 1 – 4 . 1 – 3 . 9 – 4 . 9
Materi	:	- Menjaga keamanan rumah <ul style="list-style-type: none"> • Kebersihan rumah • Berkreasi dengan berbagai media • Menyanyi lagu rumahku • Pengenalan bagian – bagian rumah
Kegiatan main	:	Membuat bentuk rumah
Alat dan bahan	:	- Pasir - Cetakan rumah
Karakter	:	Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang guna rumah
3. Bercerita tentang menjaga kebersihan dan keamanan rumah
4. Menyanyi lagu rumahku
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membuat rumah dari pasir dengan cetakan/ dengan imajinasi
2. Mengelompokkan kata – kata sejenis tentang bagian – bagian rumah
3. Menghitung jumlah pintu (menulis angka)
4. Menyebutkan warna rumah

C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain

3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

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

E. TUJUAN

1. Sikap
 - a. Memahami fungsi bagian bagian rumah
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan guna rumah
 - b. Dapat menceritakan bagian – bagian rumah
 - c. Dapat menceritakan cara menjaga rumah
 - d. Dapat membuat bentuk rumah dengan balok - balok
 - e. Dapat menggambar bebas bentuk rumah

Mengetahui,

Pengelola

Guru

ULVA WULANDARI, S.Pd

SRI WAHYUNI, S.Pd

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PAUD CEMERLANG

Semester/Minggu ke/Hari ke	: II / / 2
Hari /tgl	:
Kelompok usia	: 5-6 tahun
Tema/sub tema	: Lingkunganku / Rumahku (ruangan –ruangan)
KD	: 1. 2 – 2. 3 – 2. 4 – 2. 9 – 3 . 6 – 4 . 6 – 3 . 9 – 4 . 9 – 3 . 15 – 4 . 15.
Materi	: - Menjaga kelestarian lingkungan rumah <ul style="list-style-type: none"> • Berkreasi dengan berbagai media • Penataan ruang tamu • Gotong royong membuat rumah • Konsep bilangan • Pengenalan ruangan – ruangan rumah • Gerakan tari
Kegiatan main	: Berkreasi dengan pasir
Alat dan bahan	: Plastisin
Karakter	: kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang kelestarian lingkungan rumah
3. Bercerita tentang penataan ruang tamu
4. Bergerak bebas sesuai irama musik
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membuat bentuk meja dan kursi dari pasir
2. Menyebutkan ruangan – ruangan yang ada di rumah
3. Penjumlahan dengan gambar - gambar
4. Melengkapi kata di bawah gambar rumah

C.RECALLING:

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

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
3. Penerapan SOP penutupan

E. TUJUAN

1. Sikap
 - a. Menghargai bahwa rumah adalah karunia Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan ruangan – ruangan yang ada di dalam rumah
 - b. Dapat membuat meja/kursi dari pasir
 - c. Dapat menceritakan cara menjaga kelestarian rumah

Mengetahui,

Pengelola

Guru

ULVA WULANDARI,S.Pd

SRI WAHYUNI,S.Pd

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD CEMERLANG

Semester/Minggu ke/Hari ke	: II / / 3
Hari /tgl	:
Kelompok usia	: 5 - 6 tahun
Tema/sub tema	: Lingkunganku / Rumahku (Perkakas rumah)
KD	: 1. 1– 2. 3 – 2 .4 – 2 .10 – 3 .6 – 4 . 6 – 3 . 9 – 4 . 9.
Materi	: Menjaga keamanan rumah rumah <ul style="list-style-type: none"> • Berkreasi dengan berbagai media • Penataan ruang tamu • Mau bermain dengan teman • Konsep bilangan • Pengenalan perkakas dalam rumah
Kegiatan main	: Membuat bunga
Alat dan bahan	: - Gambar bunga - Pasir
Karakter	: Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang keamanan dalam rumah
3. Berdiskusi tentang tempat untuk bermain dengan teman di rumah
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membuat bunga dari plastisin
2. Menghitung bunga
3. Menyusun bunga
4. Mengelompokkan warna – warna bunga

C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain

3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutupan

E. TUJUAN

1. Sikap
 - a. Menjaga dan merawat rumah sebagai rasa syukur kepada Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan perkakas rumah
 - b. Dapat membuat bunga dari pasir
 - c. Dapat menyebutkan jumlah bunga
 - d. Dapat menceritakan cara menjaga keamanan rumah

Mengetahui,

Pengelola

Guru

ULVA WULANDARI, S.Pd

SRI WAHYUNI, S.Pd

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) PAUD CEMERLANG

Semester/Minggu ke /Hari ke :	I/ / 4
Hari /tgl :	
Kelompok usia :	5 - 6 tahun
Tema/sub tema :	Lingkunganku / Rumahku (halaman rumah)
KD :	1. 2 – 2. 3 – 2 .6 – 2 . 14 – 3 . 5 – 4 . 5 – 3 . 9 – 4 . 9 – 3 . 15 – 4 . 15.
Materi :	Kelestarian lingkungan rumah <ul style="list-style-type: none"> • Berkreasi dengan berbagai media • Berangkat sekolah minta ijin orang tua • Mematuhi nasehat orang tua • Mencari jejak menuju rumah • Pengenalan lingkungan sekitar rumah
Kegiatan main :	Membuat pohon
Alat dan bahan :	- Gambar pohon - Pasir
Karakter :	Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tumbuh/ benda disekitar rumah
3. Berdiskusi tentang minta ijin bila hendak pergi
4. Gerak dan lagu (lagu anak budiman)
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membuat pohon
2. Memberi angka pada daun pohon

4. Membuat bentuk pohon yang berbeda-beda

C.RECALLING:

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

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Menginformasikan kegiatan untuk besok
3. Penerapan SOP penutupan

E. TUJUAN

1. Sikap
 - a. Menjaga dan merawat rumah sebagai rasa syukur kepada Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan lingkungan sekitar rumah
 - b. Dapat membuat bentuk pohon dari pasir
 - c. Dapat menghitung pohon yang dibuat
 - d. Dapat menceritakan jalan menuju rumahnya sendiri

Mengetahui,

Pengelola

Guru

ULVA WULANDARI,S.Pd

SRI WAHYUNI,S.Pd

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PAUD CEMERLANG

- Semester/Minggu ke/Hari ke : II / / 5
- Hari /tgl : :
- Kelompok usia : 5 - 6 tahun
- Tema/sub tema : Lingkunganku / Rumahku (lingkungan sekita rumah)
- KD : 1. 2 – 2. 3 – 2. 9 – 3 . 2 – 4 . 2 – 3 . 7 – 4 . 7 – 3 . 9 – 4 . 9.
- Materi : Kelestarian lingkungan rumah
- Berkreasi dengan berbagai media
 - Gotong royong
 - Bersikap sopan pada orang tua
 - Rumah tempat ibadah
 - Pengenalan perkakas dalam rumah
- Kegiatan main : Membuat gunung
- Alat dan bahan : - Gambar gunung
- Pasir
- Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang barang2 kebersihan di rumah
3. Berdiskusi tentang sopan pada orang tua
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membuat bentuk gunung
2. Menyusun kata gunung
3. Menghitung gunung

C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutupan

E. TUJUAN

1. Sikap
 - a. Menjaga dan merawat rumah sebagai rasa syukur kepada Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan warna gunung
 - b. Dapat membuat gunung besa- kecil
 - c. Dapat menyusun kata gunung
 - d. Dapat menceritakan manfaat gunung

Mengetahui,

Pengelola

Guru

ULVA WULANDARI,S.Pd

SRI WAHYUNI,SPd

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PAUD CEMERLANG

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 21/12/21

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)21/12/21

Semester/Minggu ke/Hari ke	: II/ / 6
Hari /tgl	:
Kelompok usia	: 5-6 tahun
Tema/sub tema	: Lingkunganku / Rumahku (pagar rumah)
KD	: 1. 2 – 2. 1 – 2.3 – 2 .11 – 3 . 4 – 4 .4 – 3 . 9 – 4 . 9.
Materi	: - Kelestarian lingkungan rumah <ul style="list-style-type: none"> • Kebersihan rumah • Berkreasi dengan berbagai media • Menyesuaikan diri dengan lingkungan • Membuang sampah pada tempatnya • Pengenalan perkakas dalam rumah
Kegiatan main	: Membuat pagar rumah
Alat dan bahan	: Pasir
Karakter	: Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang menjaga kebersihan rumah
3. Bercerita tentang tanaman di rumah
4. Bercerita tentang teman bermain di rumah
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membersihkan halaman rumah
2. Membuat pagar rumah dari pasir
3. Membuat kata Pagar

C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain

3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

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

E. TUJUAN

1. Sikap
 - a. Menjaga kebersihan dan keamanan rumah
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat membuat pagar rumah
 - b. Dapat membedakan panjang dan pendek
 - d. Dapat membuat kata pagar

Mengetahui,

Pengelola

Guru

ULVA WULANDARI,S.Pd

SRI WAHYUNI, S.Pd

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) PAUD CEMERLANG

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 21/12/21

Access From (repository.uma.ac.id)21/12/21

Semester/Minggu ke/Hari ke	: II / / 1
Hari /tgl	:
Kelompok usia	: 5-6 tahun
Tema/sub tema	: Lingkunganku / Rumahku
KD	: 1. 1 – 2. 1 – 2 .3 – 3 . 1 – 4 . 1 – 3 . 9 – 4 . 9
Materi	: - Menjaga keamanan rumah <ul style="list-style-type: none"> • Kebersihan rumah • Berkreasi dengan berbagai media • Menyanyi lagu rumahku • Pengenalan bagian – bagian rumah
Kegiatan main	: Membuat bentuk rumah
Alat dan bahan	: Plastisin
Karakter	: Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang guna rumah
3. Bercerita tentang menjaga kebersihan dan keamanan rumah
4. Menyanyi lagu rumahku
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membuat rumah dari plastisin
2. Mengelompokkan kata – kata sejenis tentang bagian – bagian rumah
3. Menghitung jumlah pintu (menulis angka)
4. Menyebutkan warna rumah

C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain

3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

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

E. TUJUAN

1. Sikap
 - a. Memahami fungsi bagian bagian rumah
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan guna rumah
 - b. Dapat menceritakan bagian – bagian rumah
 - c. Dapat menceritakan cara menjaga rumah
 - d. Dapat membuat bentuk rumah dengan balok - balok
 - e. Dapat menggambar bebas bentuk rumah

Mengetahui,

Pengelola

Guru

ULVA WULANDARI,S.Pd

SABTIA SRI PARDIKA WAHID

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PAUD CEMERLANG

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 21/12/21

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)21/12/21

Semester/Minggu ke/Hari ke	: II / / 2
Hari /tgl	:
Kelompok usia	: 5-6 tahun
Tema/sub tema	: Lingkunganku / Rumahku (ruangan –ruangan)
KD	: 1. 2 – 2. 3 – 2. 4 – 2. 9 – 3. 6 – 4. 6 – 3. 9 – 4. 9 – 3. 15 – 4. 15.
Materi	: - Menjaga kelestarian lingkungan rumah <ul style="list-style-type: none"> • Berkreasi dengan berbagai media • Penataan ruang tamu • Gotong royong membuat rumah • Konsep bilangan • Pengenalan ruangan – ruangan rumah • Gerakan tari
Kegiatan main	: Berkreasi dengan plastisin
Alat dan bahan	: Plastisin
Karakter	: Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang kelestarian lingkungan rumah
3. Bercerita tentang penataan ruang tamu
4. Bergerak bebas sesuai irama musik
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membuat meja/kursi dari plastisin
2. Menyebutkan ruangan – ruangan yang ada di rumah

3. Penjumlahan dengan gambar - gambar
4. Melengkapi kata di bawah gambar rumah

C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Penerapan SOP penutupan

E. TUJUAN

1. Sikap
 - a. Menghargai bahwa rumah adalah karunia Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan ruangan – ruangan yang ada di dalam rumah
 - b. Dapat membuat meja/kursi dari plastisin
 - c. Dapat menceritakan cara menjaga kelestarian rumah

Mengetahui,

Pengelola

Guru

ULVA WULANDARI,S.Pd

SABTIA SRI PARDIKA WAHID

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) PAUD CEMERLANG

Semester/Minggu ke/Hari ke	: II / / 3
Hari /tgl	:
Kelompok usia	: 5 - 6 tahun
Tema/sub tema	: Lingkunganku / Rumahku (Perkakas rumah)
KD	: 1. - 2. 3 - 2.4 - 2.10 - 3.6 - 4.6 - 3.9 - 4.9.
Materi	: - Menjaga keamanan rumah rumah <ul style="list-style-type: none"> • Berkreasi dengan berbagai media • Penataan ruang tamu • Mau bermain dengan teman • Konsep bilangan • Pengenalan perkakas dalam rumah
Kegiatan main	: Membuat bunga hiasan
Alat dan bahan	: Plastisin
Karakter	: Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang keamanan dalam rumah
3. Bercerita tentang penataan ruang tamu
4. Berdiskusi tentang tempat untuk bermain dengan teman di rumah
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membuat bunga dari plastisin
2. Menghitung bunga
3. Menyusun bunga
4. Mengelompokkan warna – warna bunga

C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan

2. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

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

E. TUJUAN

1. Sikap
 - a. Menjaga dan merawat rumah sebagai rasa syukur kepada Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan perkakas rumah
 - b. Dapat membuat bunga dari plastisin
 - c. Dapat menyebutkan jumlah bunga
 - d. Dapat mengelompokkan warna bunga
 - e. Dapat menceritakan cara menjaga keamanan rumah

Mengetahui,

Pengelola

Guru

ULVA WULANDARI, S,Pd

SABTIA SRI PARDIKA WAHID

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PAUD CEMERLANG

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / / 4
 Hari /tgl :
 Kelompok usia : 5 - 6 tahun
 Tema/sub tema : Lingkunganku / Rumahku (halaman rumah)
 KD : 1. 2 – 2. 3 – 2 . 6 – 2 . 14 – 3 . 5 – 4 . 5 – 3 . 9 – 4 .
 9 – 3 . 15 – 4 . 15.
 Materi : - Kelestarian lingkungan rumah

- Berkreasi dengan berbagai media
- Berangkat sekolah minta ijin orang tua
- Mematuhi nasehat orang tua
- Mencari jejak menuju rumah
- Pengenalan lingkungan sekitar rumah

Kegiatan main : Membuat pohon

Alat dan bahan : - Gambar pohon
 - Plastisin

Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tumbuh/ benda disekitar rumah
3. Berdiskusi tentang minta ijin bila hendak pergi
4. Gerak dan lagu (lagu anak budiman)

B. INTI

1. Membuat pohon
2. Memberi angka pada daun pohon
4. Membuat bentuk pohon yang berbeda-beda

C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain

3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

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

E. TUJUAN

1. Sikap
 - a. Menjaga dan merawat rumah sebagai rasa syukur kepada Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan lingkungan sekitar rumah
 - b. Dapat membuat bentuk pohon dari plastisin

Mengetahui,

Pengelola

Guru

ULVA WULANDARI,S.Pd

SABTIA SRI PARDIKA WAHID

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PAUD CEMERLANG

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 21/12/21

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)21/12/21

Semester/Minggu ke/Hari ke : II / / 5
 Hari /tgl :
 Kelompok usia : 5 - 6 tahun
 Tema/sub tema : Lingkunganku / Rumahku (Perlengkapan
 kebersihan rumah)
 KD : 1.2 – 2.3 – 2.9 – 3.2 – 4 .2 – 3.7 – 4.7 – 3.9 – 4 . 9.
 Materi : - Kelestarian lingkungan rumah

- Berkreasi dengan berbagai media
- Gotong royong
- Bersikap sopan pada orang tua
- Rumah tempat ibadah
- Pengenalan perkakas dalam rumah

Kegiatan main : Membuat sapu dan cangkol
 Alat dan bahan : - Gambar sapu dan cangkol
 - Plastisin
 Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang barang2 kebersihan di rumah
3. Berdiskusi tentang sopan pada orang tua
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membuat bentuk sapu, cangkol
2. Menyusun kata sapu - cangkol
3. Membuat bentuk dengan berbagai warna

C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain

3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

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

E. TUJUAN

1. Sikap
 - a. Menjaga dan merawat rumah sebagai rasa syukur kepada Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan alat kebersihan rumah
 - b. Dapat membuat sapu – cangkol dengan berbagai macam warna
 - c. Dapat menyusun kata sapu - cangkol
 - d. Dapat menceritakan manfaat alat kebersihan

Mengetahui,

Pengelola

Guru

ULVA WULANDARI,S.Pd

SABTIA SRI PARDIKA WAHID

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PAUD CEMERLANG

Semester/Minggu ke/Hari ke : II/ / 6
 Hari /tgl :
 Kelompok usia : 5-6 tahun
 Tema/sub tema : Lingkunganku / Rumahku (jenis – jenis tanaman di halaman rumah)
 KD : 1. 2 – 2. 1 – 2 . 3 – 2 . 11 – 3 . 4 – 4 . 4 – 3 . 9 – 4 . 9.
 Materi : - Kelestarian lingkungan rumah

- Kebersihan rumah
- Berkreasi dengan berbagai media
- Menyesuaikan diri dengan lingkungan
- Membuang sampah pada tempatnya
- Pengenalan perkakas dalam rumah

Kegiatan main : Membuat buah jeruk, manga

Alat dan bahan : Plastisin

Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang menjaga kebersihan rumah
3. Bercerita tentang tanaman di rumah
4. Bercerita tentang teman bermain di rumah
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membersihkan halaman rumah
2. Membuat buah jeruk – mangga dari plastisin
3. Menghitung jumlah buah yang dibuat
4. Membandingkan banyak nya buah antara jeruk dan manga

C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan

2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutupan

E. TUJUAN

1. Sikap
 - a. Menjaga kebersihan dan keamanan rumah
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat membuat buah jeruk – manggadari plastisin
 - b. Dapat membedakan warna jeruk dan mangga
 - c. Dapat membandingkan bnyak nya jeruk dan mangga
 - d. Dapat menghitung hasil pengurangan dengan benda - benda

Mengetahui,

Pengelola

Guru

ULVA WULANDARI,S.Pd

SABTIA SRI PARDIKA WAHID









