

ABSTRAK

Pujaningtias, Ratna.2018. *Meningkatkan Kreativitas anak usia 5-6 Tahun Melalui*

Bermain Dengan Bahan Alam Di PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri Tempurejo Jember Tahun Ajaran 2017/2018. Skripsi. Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Pendidikan Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah

Jember. Pembimbing: (1) Dra Tri Endang Jatmikowati, M.Si (2) Angraeny Unedia Rachman, SH.M.Si

Kata kunci : Meningkatkan kreativitas anak, bermain dengan bahan Alam.

Bermain dengan bahan alam merupakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia Taman Kanak-Kanak, dengan cara membuat karya dari bahan alam.

Masalah penelitian yang ingin dipecahkan melalui kegiatan adalah Bagaimana cara meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain dengan bahan alam di *PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri Tempurejo Jember Tahun Ajaran 2017/2018*

Penelitian bertujuan untuk mengetahui cara meningkatkan kreativitas anak kelompok usia 5-6 tahun PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri, dikarenakan kreativitas anak masih terlihat rendah. Jumlah anak yang diteliti sebanyak 19 anak terdiri dari 11 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas, peneliti terjun langsung dalam proses belajar mengajar dan di bantu oleh seorang guru yang bertindak sebagai observer. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2018 pada anak kelompok usia 5-6 tahun semester II di *PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri Tempurejo Jember Tahun Ajaran 2017/2018*

Berdasarkan hasil penelitian, yang dimulai dari studi pendahuluan pada anak yang berkategori tuntas hanya 42% sebanyak 8 anak yang mendapatkan bintang 3, sehingga dilanjutkan pada siklus I dengan pencapaian nilai 57% yaitu sebanyak 11 anak yang mendapatkan bintang 3, sedangkan pada siklus II sudah mencapai 84% yaitu sebanyak 16 anak yang mendapatkan bintang 3, berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain dengan bahan laut dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun kelompok usia 5-6 tahun PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri Tahun Pelajaran 2017/2018.

ABSTRACT

Pujaningtias, Ratna. 2015. *Improving the Creativity of children aged 5-6 years through playing with the Nature Materials In PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri Tempurejo Jember Academic Year 2017-2018*. Thesis. Department of Education Studies Early Childhood Education Faculty of Education Teacher Training and Educational Sciences University of Muhammadiyah Jember. Supervisor: : (1) Dra Tri Endang Jatmikowati, M.Si (2) Angraeny Unedia Rachman, SH.M.Si

Keywords: Enhancing the creativity of children, playing with Nature ingredients.

Playing with nature materials is one of the games that can foster creativity in children ages kindergarten, by making the work of nature materials.

Research problems to be solved through the activities are How to improve the creativity of children aged 5-6 years through playing with sea bahn at *PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri 2017-2018* school year.

The study aims to find out how to improve the creativity of children kindergarten age group of 5-6 years *PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri*, due to the creativity of children still looks low. The number of children studied were 19 children consisted of 11 boys and 8 girls.

Type of research is classroom action research, researchers directly involved in the learning process and helped by a teacher who acted as an observer. This study was conducted in January 2018 in children 5-6 years of age group in the second semester of kindergarten *PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri Tempurejo Jember*.

Based on the results of the study, which started from preliminary studies on children who completed only 42% categorized as many as eight children who get 3, so that continued in the first cycle with the achievement of the value of 57% as many as 11 children who get 3, while the second cycle has reached 84% as many as 16 children who get 3, based on the observation can be concluded that the play activities with marine ingredients can enhance the creativity of children aged 5-6 years 5-6 years age group *PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri Academic Year 2017/2018* ,

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Golden age merupakan sebuah perumpamaan bagi usia dini yang berarti usia emas. Golden age sendiri dalam dunia pendidikan memiliki makna dimana usia ini merupakan usia paling tepat untuk memberikan stimulasi bagi anak dikarenakan pada usia ini anak sangat cepat daya tangkapnya. Hal tersebut muncul bukan tanpa alasan melainkan berdasarkan fakta bahwa pada usia-usia dini ini kapasitas otak sedang tumbuh sehingga membutuhkan stimulasi yang banyak supaya dapat terisi penuh dengan pengalaman – pengalaman yang mampu membekali anak ketika dewasa.

Taman Kanak-Kanak adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada dijalur pendidikan sekolah. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, jasmani dan rohani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki sekolah dasar. Usaha ini dilakukan supaya anak usia 4-6 tahun lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya.

Menurut GBPKBTK (dalam Rahmawati dan Kurniati, 2005:1) bahwa Taman Kanak-Kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga dan pendidikan sekolah. Adapun tujuan program belajar Taman Kanak-Kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan anak didik

dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya, pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Jika dianalisa dari tujuan program kegiatan belajar Taman Kanak-Kanak, maka dapat ditemukan satu kata kunci yang juga merupakan suatu keutuhan dalam tujuan tersebut, yaitu daya cipta atau dengan istilah kreativitas.

Menurut pandangan psikologi, pada dasarnya setiap manusia telah dikaruniai potensi kreatif sejak dilahirkan. Hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya, ada pula yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapatkan kesempatan ataupun menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif.

Dalam rangka mengemban tugas dan tanggungjawab untuk mengoptimalkan potensi kreatif yang dimiliki anak sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang mereka miliki, maka diperlukan suatu upaya kreatif agar mereka dapat tumbuh optimal dengan kondisi yang nyaman dan menyenangkan. Upaya tersebut dapat dimulai dengan pemahaman para pendidik berkenaan dengan konsep dan aplikasi untuk dapat meningkatkan kreativitas di Taman Kanak-Kanak.

Namun banyak sekali ditemukan kesulitan dalam mengembangkan kreativitas. Kesulitan atau hambatan tersebut berasal dari program apa yang seharusnya dikembangkan oleh guru, karakteristik anak usia Taman Kanak-Kanak, serta strategi apa yang harus dilakukan oleh guru agar dapat memfasilitasi berkembangnya kreativitas anak.

Berdasarkan hasil pengamatan di PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri Kecamatan Tempurejo, pada kelompok usia 5-6 tahun dalam hal kreativitas ternyata masih belum optimal. Hal tersebut nampak pada saat anak menyelesaikan pekerjaan pada permainan kolase dan menggambar. Anak ragu, takut, tidak percaya diri, lebih sering meniru cara guru atau teman lain. Penyebab masalah ini, dikarenakan pada waktu kegiatan pembelajaran di sekolah guru kebanyakan menggunakan LKS sehingga anak mudah bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Sementara alat peraga yang ada di sekolah sangat terbatas dan jarang digunakan oleh anak.

Peneliti ingin mengenalkan bahan alam yaitu tanah dan kerang, karena guru sering menggunakan LKS untuk pembelajaran sehingga menjadikan anak kurang kreatif dan mudah bosan. Bahan laut belum pernah digunakan oleh guru untuk media pembelajaran, untuk itu peneliti ingin memberikan pengetahuan baru dengan bahan laut seperti; cangkang kerang laut dan tanah, sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti memilih judul meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain dengan bahan alam di PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri Tempurejo Jember Tahun Pelajaran 2017-2018.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian tersebut, maka penulis merumuskan masalah penelitian yaitu :

“ Bagaimana meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain dengan bahan Alam” di PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri Tempurejo Jember Tahun Pelajaran 2017-2018?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui cara meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain dengan bahan alam di PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri Tempurejo Jember Tahun Pelajaran 2017-2018.

1.4 Definisi Istilah

Pembuatan definisi ini dilakukan untuk memasyarakatkan konsep mengenai istilah yang dipakai dan digunakan dalam penelitian. Berikut ini dirumuskan pengertian-pengertian istilah yang telah digunakan adalah:

1. Kreativitas anak adalah kemampuan anak dalam mengembangkan imajinasi diri dengan berbagai media. Misalnya dapat menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan bahan laut, seperti: cangkang kerang laut dan pasir.
2. Bermain dengan bahan alam adalah aktivitas dengan menggunakan media dari bahan alam, seperti: cangkang kerang laut dan tanah.

1.5 Manfaat Penelitian

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi khalayak umum, maupun lembaga pendidikan khususnya. Adapun manfaat penelitian yang ingin dicapai dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6

tahun melalui bermain dengan bahan alam di PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri Tempurejo Jember Tahun Pelajaran 2017-2018, adalah sebagai berikut:

a. Bagi guru

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain dengan bahan alam.

b. Bagi Lembaga

Sebagai inovasi dalam mengembangkan ilmu sebagai peningkatan mutu sekolah dan dapat dijadikan bahan kajian untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain dengan bahan alam.

c. Bagi Anak

Untuk memberikan rangsangan dan dorongan guna mengembangkan potensi yang dimilikinya dalam rangka meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain dengan bahan alam

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah bermain dengan bahan alam. Variabel terikat adalah kreativitas anak.

Subyek penelitian adalah siswa-siswi PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri Tempurejo Jember Tahun Pelajaran 2017-2018. Kelompok usia 5-6 tahun sejumlah 20 anak.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis memakai jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan variabel : “Kreativitas Anak” dan variabel “Bermain Dengan Bahan Alam” . Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu Sebuah penelitian yang dilakukan dikelas (Arikunto, 2006:2). Maksudnya, penelitian tindakan kelas ini merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan pada suatu kelompok yang mendapatkan pembelajaran yang sama, dengan metode yang sama, oleh guru yang sama, pada waktu yang sama, dengan aturan yang sama, untuk mendapatkan informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan aspek perkembangan tertentu yang menjadi tujuan penelitian.

Menurut Suhardjono (2006:61) bahwa PTK untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran, mengatasi masalah pembelajaran, meningkatkan profesionalisme, dan menumbuhkan budaya akademik. Menurut Mc Niff dalam Supriadi (2006:106) menegaskan bahwa dasar utama bagi dilaksanakannya PTK adalah untuk memperbaiki. Kata perbaikan disini terkait dengan memiliki konteks dengan proses pembelajaran. Jika tujuan utama PTK adalah perbaikan dan peningkatan layanan profesional pendidik dalam menangani proses belajar mengajar dan tujuan itu dapat dicapai dengan melakukan berbagai tindakan alternatif dalam memecahkan berbagai persoalan pembelajaran.

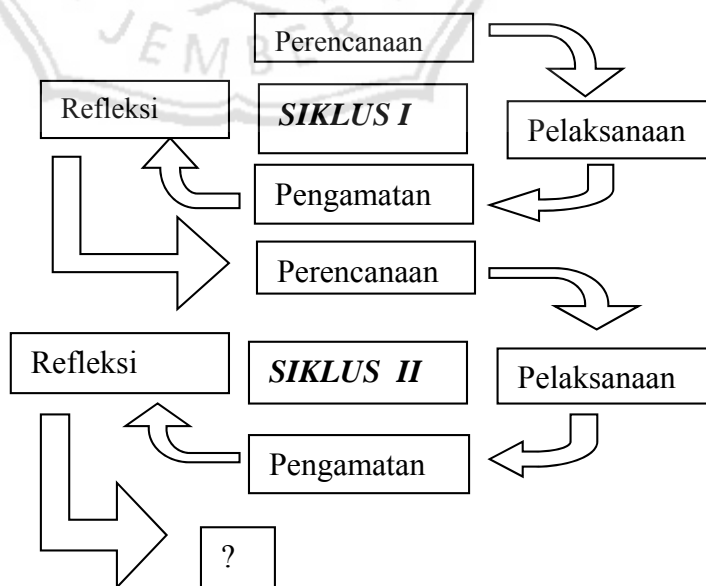
Berdasarkan definisi diatas maka metode penelitian tindakan kelas ini dipilih, dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan memahami tindakan dalam proses belajar mengajar.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research* model (Arikunto, 2006:16) yang secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu :

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan
3. Pengamatan
4. Refleksi

Desain Penelitian Tindakan Kelas menurut Arikunto (2006:16) tersebut sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto,2010:137)

3.3 Subyek Penelitian

Subyek penelitian yang digunakan adalah populasi, yaitu peserta didik kelompok usia 5-6 tahun PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri Tempurejo yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 12 anak laki-laki. Maka jumlah seluruh peserta didik yang diteliti adalah 20 anak.

3.4 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih adalah PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri Tempurejo. Yang berada di Jl. Majapahit gang 1 Dusun Kraton RT:09 RW:04 Wonoasri Tempurejo Jember. Status sekolah swasta. Didirikan pada tahun 2010 oleh Yayasan Ukhuwah Islamiyah. Peneliti melakukan penelitian mulai bulan Januari 2018

3.5 Prosedur Penelitian

Berdasarkan prosedur desain penelitian, prosedur penelitian dilaksanakan dalam beberapa tahap, berikut tahap-tahap dalam prosedur penelitian.

3.5.1 Studi Pendahuluan

Sebelum kegiatan bermain dengan bahan laut dilaksanakan peneliti terlebih dahulu mengadakan studi pendahuluan dengan melakukan wawancara dengan guru kelompok usia 5-6 tahun tentang kreativitas peserta didik disekolah dalam hal hasil karya dan metode apa yang digunakan dalam pembelajaran, serta peneliti juga melakukan wawancara dengan orang tua / wali murid tentang kegiatan anak saat dirumah, peneliti juga mengobservasi terhadap aspek kognitif anak dalam hal kreativitas.

Dari hasil wawancara dengan kelompok usia 5-6 tahun dan orang tua wali murid serta observasi awal yang dilakukan menyatakan bahwa pencapaian indikator kelompok usia 5-6 tahun yang berkaitan dengan kreativitas peserta didik dalam membuat bentuk dengan berbagai media masih kurang dari 75% dari 20 peserta didik diketahui bahwa peserta didik yang mulai mencapai ketuntasan dalam indikator adalah 8 anak (30%), sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan dalam pencapaian indikator adalah 12 anak (45%).

3.5.2 Perencanaan Tindakan

Untuk meningkatkan kreativitas anak sejak dini melalui bermain dengan bahan laut , yang peneliti lakukan yaitu :

1. Mempersiapkan kegiatan belajar mengajar yang terdiri dari Rancangan Kegiatan Pembelajaran (RKH).
2. Menyiapkan media pembelajaran yang berupa lembar pedoman observasi, foto-foto yang di ambil dari kegiatan yang di lakukan anak.
3. Merencanakan pembelajaran yang berkaitan dengan kreativitas anak kemampuan metode bermain dengan bahan laut.
4. Guru menyiapkan lembar observasi.
5. Waktu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada tiap-tiap pertemuan :
 - a. 15 menit untuk guru menyiapkan media pembelajaran.
 - b. 30 menit untuk kegiatan pembukaan.
 - c. 60 menit untuk kegiatan inti.

- d. 30 menit untuk kegiatan istirahat.
- e. 15 menit untuk kegiatan setelah bermain (beres-beres, *recolling*).

3.5.3 Pelaksanaan Tindakan

Pada pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas, pelaksanaan kegiatan dilakukan berdasarkan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya oleh peneliti, dalam pelaksanaan tindakan peneliti dibantu oleh guru untuk mengevaluasi dan mendokumentasi saat kegiatan berlangsung. Rancangan pembelajaran yang dibuat antara lain :

1. Membagi anak dalam 2 kelompok
2. Guru menyampaikan tema/topik yang akan dikembangkan pada anak hari ini
3. Mengenalkan pada siswa tentang bermain dengan bahan laut meliputi:
 - a. Mengenalkan alat-alat yang digunakan dalam bermain dengan bahan alam, misal limbah laut (cangkang kerang laut, pasir, figura dari stik es krim, lem, pasir, gelas palastik, gambar bunga, cetakan kue, lem fox, dan HVS).
 - b. Mengajarkan tentang bagaimana bermain dengan bahan laut.
 - c. Menerangkan aturan main dalam bermain dengan bahan laut.
4. Mempraktekan cara bermain dengan bahan laut seperti:

- a. Memilih teman yang akan dijadikan ketua kelompok dalam bermain
- b. Memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan setiap permainan secara bergantian

3.5.4 Pengamatan /Observasi

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung yang di bantu oleh guru kelompok usia 5-6 tahun. Pengamatan adalah melaksanakan pengamatan pada waktu tindakan sedang dilakukan (Arikunto,2006:99) pada tahap ini peneliti mencatat semua hal yang terjadi, yang diperlukan dalam penelitian, yang diamati yaitu perubahan-perubahan tingkah laku dalam membuat karya yang berkaitan dengan kreativitas anak melalui kegiatan bermain dengan limbah laut. Melalui pengamatan dapat diketahui bagaimana hasil karya anak, dan proses kegiatan yang dilakukannya.

3.5.5 Refleksi

Refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi (Arikunto,2009:99). Menganalisis data-data observasi, serta catatan lapangan untuk memenuhi apakah kegiatan pembelajaran dalam penelitian telah berhasil atau belum. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data hasil pengamatan adalah sebagai berikut:

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Dengan keterangan :

E = prosentase anak yang mendapatkan bintang

n = jumlah anak mendapat bintang

N = jumlah seluruh anak (responden)

(Hobri,2007:82)

Apabila di siklus I hasil yang diperoleh belum mencapai standart ketuntasan, maka dilanjutkan ke siklus ke II. Siklus akan berhenti apabila keberhasilan anak mencapai 75% (nilainya lebih dari atau sama dengan 75% berdasarkan jumlah anak yang diamati) yang mencapai cek list \geq ☆☆☆.

3.6 Kriteria Kesuksesan

Pada penelitian ini penulis bertindak sebagai pendidik sekaligus pengamat langsung dalam kegiatan yang berlangsung dilokasi penelitian dan di bantu oleh guru kelas kelompok usia 5-6 tahun atau kelompok B. Hal ini dilakukan agar informasi dan data-data yang diperoleh benar-benar dipertanggung jawabkan. Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan ini dikatakan telah memenuhi kriteria kesuksesan jika 75% dari 20 anak yaitu 16 anak mengalami peningkatan kreativitas dalam hasil karya anak dengan mendapatkan cek list \geq bintang☆☆☆.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah pedoman observasi, dimana alat pencatatan data adalah menggunakan lembar ceklis penilaian hasil karya anak pada saat observasi.

1.7.1 Pedoman Observasi

Adapun pedoman observasi indikator kreativitas bermain dengan bahan laut berupa lembar cek list sebagai berikut:

Tabel 3.1 Lembar observasi kreativitas anak bermain dengan bahan laut

No	Indikator	Aspek yang diamati	Kreteria penilaian		
			☆	☆☆	☆☆☆
1	Mengenal karya dan aktivitas seni dengan bahan laut	Dapat menceritakan proses kegiatan dengan media dari bahan laut			
2	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan bahan laut	Dapat menggunakan dan membuat karya dengan media dari bahan laut			
3	Menempel bentuk dari bahan laut dengan tepat	Dapat menempel bentuk dari bahan laut dengan tepat			
4	Bangga terhadap hasil karya sendiri dari bahan laut	Dapat menunjukkan hasil karya sendiri			

Dari daftar cek list diatas dikemukakan sebagai berikut :

1. Dapat menceritakan proses kegiatan dengan media dari bahan laut
 - a. ☆ = Anak belum mampu menceritakan proses kegiatan dengan media dari bahan laut.
 - b. ☆☆ = Anak menceritakan proses kegiatan dengan media dari bahan laut dengan malu, dan ragu.
 - c. ☆☆☆ = Anak mampu menceritakan proses kegiatan dengan media dari bahan laut dengan berani, dan jelas.(Kemendiknas, 2010:11)

2. Dapat menggunakan dan membuat karya dengan media dari bahan laut
 - a. ☆ = Anak belum mampu atau tidak mau menggunakan dan membuat karya dengan media dari bahan laut.
 - b. ☆☆ = Anak menggunakan dan membuat karya dengan media dari bahan laut dengan tepat, dan belum rapi.
 - c. ☆☆☆ = Anak mampu menggunakan dan membuat karya dengan media dari bahan laut dengan baik, dan rapi.(Kemendiknas, 2010:11)

3. Dapat menempel bentuk dari bahan laut dengan tepat
 - a. ☆ = Anak belum mampu atau tidak mau menempel bentuk dari bahan laut dengan tepat
 - b. ☆☆ = Anak menempel bentuk dari bahan laut, belum tepat dan belum rapi
 - c. ☆☆☆ = Anak mampu menempel bentuk dari bahan laut dengan tepat dan rapi (Kemendiknas, 2010:11)

4. Dapat menunjukkan hasil karya sendiri

- a. ☆ = Anak belum mampu atau tidak mau menunjukkan hasil karya sendiri
 - b. ☆☆ = Anak menunjukkan hasil karya sendiri tetapi dengan malu
 - c. ☆☆☆ = Anak mampu menunjukkan hasil karya sendiri
- (Kemendiknas, 2010:11)

1.8 Hasil Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal tentang kreativitas anak dalam hal hasil karya anak. Pada studi pendahuluan ini, peneliti melakukan observasi kegiatan awal pada hari senin 22 Januari 2018, peneliti menemukan beberapa anak pada saat permainan kolase dan menggambar anak ragu, takut, tidak percaya diri, lebih sering meniru cara guru atau teman lain. Dan kegiatan pembelajaran di sekolah guru kebanyakan menggunakan LKS sehingga anak mudah bosan, dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Sementara alat peraga yang ada di sekolah sangat terbatas dan jarang digunakan oleh anak.

Dengan hasil tersebut diatas diketahui bahwa kemampuan kreativitas anak termasuk dalam kriteria rendah. Untuk itu peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan kegiatan bermain dengan bahan laut dengan membuat karya dari bahan laut untuk meningkatkan kreativitas anak dalam belajar mengajar. Kemudian pelaksanaan penelitian siklus I tanggal 23 Januari 2018 sampai 24 Januari 2018 dan pelaksanaan siklus II tanggal 25 Januari 2018 sampai 26 Januari 2018 dengan jadwal sebagai berikut :

Table 3.2 Jadwal Pelaksanaan penelitian

No	Hari/Tanggal	Alokasi Waktu	Kegiatan
1	Selasa, 23 Januari 2018	07.30-10.00	Kegiatan 1 (siklus I)
2	Rabu, 24 Januari 2018	07.30-10.00	Kegiatan 2 (siklus I)
3	Kamis, 25 Januari 2018	07.30-10.00	Kegiatan 1 (siklus II)
4	Jum'at, 26 Januari 2018	07.30-10.00	Kegiatan 2 (siklus II)

Tindakan pendahuluan dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2018 dengan mendatangi PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri Tempurejo dengan tujuan:

- 1) Meminta izin melakukan observasi kepada kepala sekolah sekaligus mengadakan wawancara dengan guru kelas tentang perkembangan kreativitas anak kelompok usia 5-6 tahun dan metode apa yang bisa digunakan untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri Tempurejo.
- 2) Melihat kegiatan belajar mengajar di kelas pada saat kegiatan kolase anak cenderung takut, ragu, tidak percaya diri, lebih sering meniru cara guru atau teman lain, dan guru lebih sering menggunakan LKS untuk kegiatan belajar mengajarnya.
- 3) Menentukan kelas yang akan digunakan dan dipilih kelompok usia 5-6 tahun sebagai subjek penelitian dengan mempertimbangkan bahwa

terdapat anak yang belum berkembang kreativitas yang sesuai dengan standart yang diharapkan.

- 4) Memperoleh data anak kelompok usia 5-6 tahun yaitu nama, umur dan jenis kelamin.

Tindakan pendahuluan berlanjut tanggal 21 Januari 2018, yaitu bertujuan untuk:

- 1) Menawarkan konsep pembelajaran dengan menggunakan bahan laut untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok usia 5-6 tahun.
- 2) Mendapatkan ijin tertulis dari pihak sekolah.
- 3) Menemui guru kelas bertujuan untuk:
 - a) Mengatur jadwal penelitian.
 - b) Membuat kesepakatan bersama guru kelas untuk menetapkan kegiatan yang akan diberikan kepada anak.

