

**PENGARUH PEMBELAJARAN MELALUI  
MEDIA TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI (TIK)  
DAN MEDIA CETAK TERHADAP KREATIVITAS  
ANAK USIA DINI DI TK AMINAH HAMDI  
KEC. MEDAN MARELAN KOTA MEDAN**

**TESIS**

**OLEH**

**TUTI SYAHYUNI  
NPM : 171804026**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2019**

**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 6/10/25

**PENGARUH PEMBELAJARAN MELALUI  
MEDIA TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI (TIK)  
DAN MEDIA CETAK TERHADAP KREATIVITAS  
ANAK USIA DINI DI TK AMINAH HAMDI  
KEC. MEDAN MARELAN KOTA MEDAN**

**TESIS**

**OLEH**

**TUTI SYAHYUNI  
NPM : 171804026**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2019**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 6/10/25

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)6/10/25

**PENGARUH PEMBELAJARAN MELALUI  
MEDIA TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI (TIK)  
DAN MEDIA CETAK TERHADAP KREATIVITAS  
ANAK USIA DINI DI TK AMINAH HAMDI  
KEC. MEDAN MARELAN KOTA MEDAN**

**TESIS**

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



**TUTI SYAHYUNI  
NPM : 171804026**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2019**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 6/10/25

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)6/10/25

**UNIVERSITAS MEDAN AREA  
PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PSIKOLOGI**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**Judul** : Pengaruh Pembelajaran Melalui Media Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) Dan Media Cetak Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Aminah Hamdi Kec. Medan Marelan Kota Medan

**Nama** : Tuti Syahyuni

**NIM** : 17180426

**Pembimbing I**



**Prof. Dr. Lahmuddin Lubis, M.Ed.**

**Pembimbing II**



**Dr. Nefi Darmayanti, M.Si.**

**Ketua Program Studi  
Magister Psikologi**



**Prof. Dr. Sri Milfayetty, MS., Kons.**

**Direktur**



**Prof. Dr. Ir. Retna Astuti K., MS**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 6/10/25

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)6/10/25

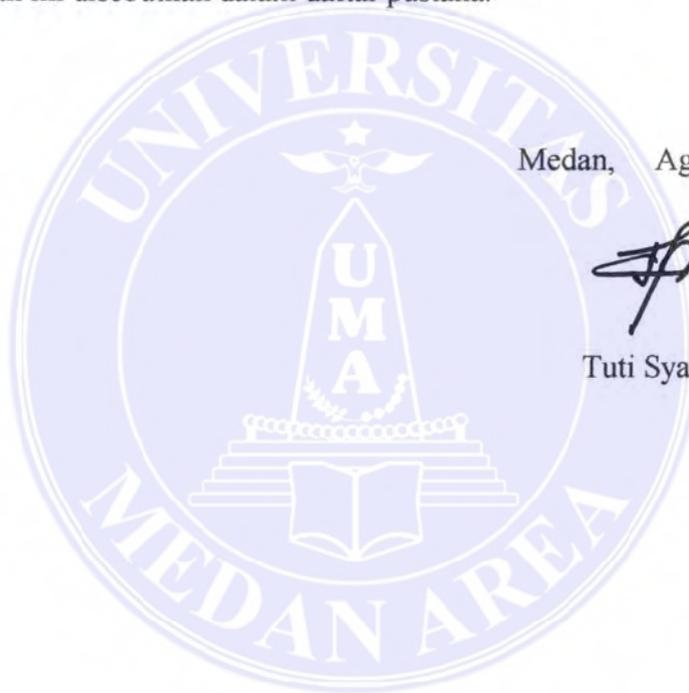
## PERNYATAAN

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 atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Medan, Agustus 2019



Tuti Syahyuni



**Telah di uji pada tanggal, 19 September 2019**

Nama : TUTI SYAHYUNI

NPM : 171804026



Panitia Penguji Tesis :

Ketua : Drs. Hasanuddin, M.Ag, Ph.D

Sekretaris : Suryani Harjo, S.Psi, MA

Penguji I : Prof. Dr Lahmuddin Lubis, MEd

Penguji II : Dr. Nefi Darmayanti, M.Si

Penguji Tamu : Dr. M. Rajab Lubis, MS

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 6/10/25

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)6/10/25

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas Rahmat diberikan nikmat dan taufik-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul **“PENGARUH PEMBELAJARAN MELALUI MEDIA TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI (TIK) DAN MEDIA CETAK TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK AMINAH HAMDI KEC. MEDAN MARELAN KOTA MEDAN”**. Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Psikologi pada program Pascasarjana Universitas Medan Area.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tesis ini masih banyak kekurangannya, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis membuka diri untuk menerima saran dan kritikan yang konstruktif dari para pembaca demi penyempurnaan tesis ini menjadi lebih baik. Semoga Tesis ini dapat bermanfaat, baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun pemerintahan.

Medan, Agustus 2019

Penulis



Tuti Syahyuni

## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil ‘alaamiin, segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan kasih sayang yang diberikan-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan tesis dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran Melalui Media Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) Dan Media Cetak Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Aminah Hamdi Kec. Medan Marelan Kota Medan”**.

Dalam penyusunan Tesis ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan materil maupun dukungan moril dari semua pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Medan Area, Prof. Dr. Dadan Ramdan.,M.Eng.,M.Sc.
2. Direktur Pasca Sarjana Universitas Medan Area, Prof. Dr. Ir. Hj. Retna Astuti Kuswardani. M.S.
3. Ketua Program Studi Magister Psikologi, Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS,Kons., S.Psi.
4. Komisi Pembimbing : Prof. Dr. Lahmuddin Lubis.,M.Ed. dan Dr. Nefi Darmayanti.,M.S.
5. Ibunda tersayang, Suami serta ananda tercinta yang telah memberikan dukungan, semangat serta do'anya yang tiada henti.
6. Ketua IGTKI-PGRI Kota Medan, Dra. Rahmi Bachtar.,M.Psi
7. Rekan-rekan guru di TK Aminah Hamdi Kecamatan Medan Marelan.

8. Rekan sepayung dalam bimbingan Tesis, Erna dan Siti Zulchoiroh, yang telah memberikan dukungan dan semangatnya untuk menyelesaikan penulisan tesis ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa Pascasarjana Magister Psikologi Universitas Medan Area seangkatan 2017.
10. Seluruh staff/pegawai Pascasarjana Universitas Medan Area.
11. Kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian tesis ini.

Akhir kata semoga Allah SWT memberikan imbalan yang setimpal atas jasa-jasa baik yang telah diberikan kepada penulis. Semoga tesis ini dapat memberikan inspirasi dan informasi kepada para pembaca sehingga dapat menambah pengetahuan dan bermanfaat serta mencapai tujuan yang diinginkan dan mendapat keridhoan Allah SWT.

Medan, Agustus 2019

Penulis



Tuti Syahyuni

## ABSTRAK

Tuti Syahyuni. Pengaruh Pembelajaran Melalui Media Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) Dan Media Cetak Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Aminah Hamdi. Kec. Medan Marelan Kota Medan. Magister Psikologi Universitas Medan Area 2019.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran Melalui Media Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) dan Media Cetak terhadap kreativitas pada anak usia dini di TK Aminah Hamdi Kecamatan Medan Marelan. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Aminah Hamdi Kecamatan Medan Marelan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain “*One Group Pretest*” (satu kelompok Pretest – Posttest), alasan digunakan desain ini adalah, adanya pretest sebelum diberi perlakuan sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Subjek penelitian adalah siswa kelompok B yang berusia 5-6 tahun, berjumlah 30 orang yang terdiri dari 16 orang berjenis kelamin perempuan dan 14 orang laki-laki. Teknik penentuan subjek yang digunakan adalah *purposive* karena pengambilan subjeknya secara sengaja sesuai dengan subjek penelitian yang diperlukan. Subjek penelitian yaitu 15 orang kelompok B (Bintang) dan 15 orang Kelompok B (Bulan). Untuk mengetahui aspek *fluency* (kelancaran), *originality* (keaslian), *flexibility* (keluwesan) dan *elaboration* (elaborasi).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumenter. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji Anova. Hasilnya diketahui bahwa (1) Ada pengaruh Pembelajaran Melalui Media Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di TK Aminah Hamdi Kecamatan Medan Marelan, dilihat dari nilai koefisien  $F = 118,088$ , nilai signifikansi  $0,000$  ( $p < 0,005$ ). Hal ini berarti Terima  $H_a$ . (2) Tidak ada pengaruh Pembelajaran Melalui Media Cetak Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di TK Aminah Hamdi Kecamatan Medan Marelan, dilihat dari nilai koefisien  $F = 0,007$ , nilai signifikansi  $= 0,934$  atau  $p < 0,005$ . Hal ini berarti  $0,934 > 0,005$  tolak  $H_a$ . (3) Ada perbedaan Pembelajaran Melalui Media TIK dan Media Cetak Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di TK Aminah Hamdi Kecamatan Medan Marelan. Hal ini dapat dilihat pada pada hasil corrected model dimana nilai koefisien  $F = 39,371$  dengan nilai signifikan  $0,000$  ( $p < 0,005$ ). Hal ini berarti  $0,000 < 0,005$  terima  $H_a$ .

Kata Kunci: Kreativitas Anak Usia Dini, Media TIK, Media Cetak.

## ABSTRACT

*Tuti Syahyuni. The Effect of Learning Through Communication Information Technology (ICT) Media and Print Media on Early Childhood Creativity in Kindergarten Aminah Hamdi. Kec. Medan Marelan Medan City. Master of Psychology, University of Medan Area 2019.*

*This study aims to determine the Effect of Learning Through Media Communication Information Technology (ICT) and Print Media on creativity in early childhood in kindergarten Aminah Hamdi, Medan Marelan District. The subjects of this study were children of group B Kindergarten Aminah Hamdi, Medan Marelan District. The research design used in this study is the design of "One Group Pretest" (one group Pretest - Posttest), the reason for using this design is, the existence of a pretest before being given treatment so that the treatment results can be known more accurately, because it can compare with conditions before and after given treatment. Subjects were group B students aged 5-6 years, totaling 30 people consisting of 16 female sexes and 14 male students. The technique of determining the subject used is purposive because the deliberate retrieval of the subject is in accordance with the required research subjects. The research subjects were 15 group B (Bintang) and 15 group B (Month). To find out the aspects of fluency (originality), originality (authenticity), flexibility (flexibility) and elaboration (elaboration).*

*Data collection techniques used were observation, interview and documentary. Data analysis techniques in this study were the normality test, the homogeneity test, and the Anova test. The results are known that (1) There is an effect of Learning Through Communication Information Technology (ICT) Media on Early Childhood Creativity in Aminah Hamdi Kindergarten, Medan Marelan District, seen from the coefficient value  $F = 118,088$ , the significance value is  $0,000$  ( $p < 0.005$ ). This means Thank  $H_a$ . (2) There is no effect of Learning Through Print Media on Early Childhood Creativity in Aminah Hamdi Kindergarten, Medan Marelan District, seen from the coefficient value  $F = 0.007$ , significance value =  $0.934$  or  $p < 0.005$ . This means that  $0.934 > 0.005$  reject  $H_a$ . (3) There are differences in Learning Through ICT Media and Print Media Against Early Childhood Creativity in Kindergarten Aminah Hamdi, Medan Marelan District. This can be seen in the results of the corrected model where the coefficient value  $F = 39.371$  with a significant value of  $0,000$  ( $p < 0.005$ ). This means  $0,000 < 0.005$  Thank  $H_a$ .*

*Keywords: Early Childhood Creativity, Media ICT, Print Media.*

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....		i
DAFTAR ISI .....		ii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>		
A. Latar Belakang .....		1
B. Identifikasi Masalah .....		9
C. Rumusan Masalah .....		9
D. Tujuan Penelitian .....		9
E. Manfaat Penelitian .....		10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>		
A. Kreativitas		
1. Pengertian Kreativitas.....		13
2. Aspek-aspek Kreativitas.....		19
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas.....		21
B. Pembelajaran		
1. Pengertian Pembelajaran.....		28
2. Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini.....		29
3. Model Pembelajaran Taman Kanak-Kanak.....		31
C. Media Pembelajaran		
1. Pengertian Media Pembelajaran.....		37
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....		41
3. Media Teknologi Informasi Komunikasi (TIK).....		42
4. Media Cetak.....		47
D. Kerangka Konseptual .....		51
E. Hipotesis.....		54
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
A. Desain Penelitian.....		55
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....		56
C. Identifikasi Variabel.....		58

D. Defenisi Operasional.....	59
E. Subjek Penelitian.....	60
F. Teknik Penentuan Subjek.....	61
G. Teknik Pengumpulan Data.....	62
H. Prosedur Penelitian.....	76
I. Teknis Analisis Data.....	77
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Orientasi Kanchah dan Persiapan Penelitian.....	99
B. Persiapan Penelitian.....	102
C. Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	100
D. Pembahasan .....	116
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan.....	122
B. Saran .....	123
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>124</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Desain Penelitian.....	55
Tabel 2	Jadwal Penelitian Penelitian.....	57
Tabel 3	Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	58
Tabel 4	Subjek Penelitian.....	60
Tabel 5	Kisi-kisi Pedoman Observasi Kreativitas Anak Usia Dini.....	66
Tabel 6	Instrumen Observasi Daftar Cheklis Kreativitas Anak Usia Dini.....	67
Tabel 7	Kisi-kisi Instrumen Test Kreativitas Anak Usia Dini.....	70
Tabel 8	Validasi Instrumen Kreativitas.....	75
Tabel 9	Uji Reliabilitas Instrumen Tes Kreativitas Anak Usia Dini.....	76
Tabel 10	Data Nilai Hasil Pretest Kreativitas Anak TK Aminah Hamdi.....	79
Tabel 11	Distribusi Frekwensi Data Hasil Pretest Kelas Eksperimen.....	81
Tabel 12	Data Nilai Hasil Posttes Kreativitas Melalui Media TIK.....	82
Tabel 13	Distribusi Frekuensi Posttest Pembelajaran Melalui Media TIK.....	84
Tabel 14	Data Nilai Hasil Posttest Kreativitas Melalui Media Cetak.....	85
Tabel 15	Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Pembelajaran Melalui Media Cetak.....	87
Tabel 16	Tolak Ukur Kategori Rata-rata.....	88
Tabel 17	Data Hasil Pretest Kreativitas Anak TK Aminah Hamdi.....	89
Tabel 18	Nilai Rata-rata Kelompok.....	90
Tabel 19	Data Pretest Kreativitas Anak Usia Dini.....	91
Tabel 20	Tabel Bantu Perhitungan Standar Deviasi.....	92
Tabel 21	Tabel Bantu Perhitungan Mean Deviasi.....	93
Tabel 22	Tabel Bantu Perhitungan Varian.....	94
Tabel 23	Pengelompokan Data Hasil Pretest Dan Posttes.....	96
Tabel 24	Kondisi Pendidik Di TK Aminah Hamdi.....	101
Tabel 25	Keadaan Sarana Dan Prasana TK Aina Hamdi.....	101

Tabel 26	Jumlah Peserta Didik Di TK Aminah Hamdi.....	102
Tabel 27	Hasil Uji Normalitas.....	104
Tabel 28	Levene's test of equality of error variance.....	105
Tabel 29	Distribusi Frekuensi Data Hasil Pretest Kelas Eksperimen.....	107
Tabel 30	Distribusi Frekuensi Data Hasil Posttest melalui Media TIK....	108
Tabel 31	Hasil posttest kreativitas melalui media cetak.....	110
Tabel 32	Teste of between subjects effects.....	113



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Kerangka Konseptual.....	53
Gambar 2	Diagram Batang Nilai Pretest Kelas Eksperimen.....	107
Gambar 3	Histogram Nilai Pretest Kelas Eksperimen.....	108
Gambar 4	Diagram Batang Nilai Posttest Media TIK.....	109
Gambar 5	Histogram Nilai Posttest Media TIK.....	109
Gambar 6	Diagram Lingkaran Nilai Rata-Rata Pretest Dan Posttest.....	110
Gambar 7	Diagram Batang Nilai Posttest Media Cetak.....	111
Gambar 8	Histogram Nilai Posttest Media Cetak.....	111
Gambar 9	Diagram Lingkaran Nilai Rata-Rata Pretest Dan Posttest Media Cetak.....	112
Gambar 10	Histogram Nilai Rata-Rata Posttest.....	112



## DAFTAR LAMPIRAN

1.	Instruksi Tes Kreativitas.....	127
2	Soal Tes kreativitas.....	130
3	Petunjuk Pengisian Kreativitas.....	135
4	Hasil ujicoba Instrumen Penelitian.....	138
5	Bobot Jawaban Instrumen.....	139
6	Transformasi Data Instrumen Ujicoba.....	140
7	Validitas Data Instrumen Kreativitas.....	141
8	Data Pretest Media TIK.....	142
9	Data Pretest Media Cetak.....	143
10	Data Posttest Media TIK.....	144
11	Data Posttest Media Cetak.....	145
12	Uji Normalitas Sebaran.....	146
13	Uji Homogenitas.....	148
14	Uji Analisis Varian.....	149
15	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	150

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Anak merupakan generasi penerus yang menjadi harapan orang tua, keluarga, bangsa dan negara. Anak sangat perlu mendapatkan pembinaan sejak lahir supaya pertumbuhan dan perkembangannya berkembang secara optimal, sesuai dengan potensinya yang telah dianugerahkan oleh Allah SWT sehingga dapat bertanggung jawab baik untuk diri sendiri, orang tua, keluarga, masyarakat dan negara.

Usia anak usia dini merupakan usia emas (*the golden age*) yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi kecerdasan yang dimiliki anak. Hal ini dijelaskan dalam Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab 1, pasal 1, butir 10 yang menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Dalam upaya membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, maka semua aspek perkembangan memerlukan stimulasi yang tepat, baik aspek moral agama, bahasa, fisik motorik, kognitif, sosial emosional dan seni sehingga dengan

agama, bahasa, fisik motorik, kognitif, sosial emosional dan seni sehingga dengan stimulasi yang tepat diharapkan anak akan berkembang potensinya secara optimal, termasuk pengembangan kreativitasnya, mengingat kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada (Racmawati dkk, 2010). Selanjutnya J.P Guilford dalam Masganti (2016), menjelaskan bahwa kreativitas adalah suatu proses berfikir yang bersifat divergen, yaitu kemampuan untuk memberikan berbagai alternatif jawaban berdasarkan informasi yang diberikan.

Kreativitas sangat penting dikembangkan karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik (Yamamoto dalam Fahriyani, 2016). Sehingga semakin tinggi kreativitas yang dimiliki seseorang maka semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraih. Beberapa penelitian tentang kreativitas, menunjukkan bahwa kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini. Dalam penelitian "*The Relationship Between Creative Thinking Ability and Creative Personality of Preschoolers*". menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara berfikir kreatif dengan kepribadian kreatif pada anak prasekolah (Lee dalam Fahriyani, 2016).

Pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana pembelajaran yang menunjang untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak. Pada dasarnya kegiatan pembelajaran merupakan proses komunikasi dimana guru bertindak sebagai komunikator (*communicator*) yang

bertugas menyampaikan pesan pembelajaran (*message*) kepada penerima pesan (*communicant*), yaitu siswa/anak. agar pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh anak maka dalam proses komunikasi pembelajaran tersebut diperlukan wahana penyalur pesan yang disebut media pembelajaran (Zaman, 2010).

Mengutip pendapat Azar dalam Asmariyani (2016), media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai sarana atau prasarana yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran, secara khusus media pembelajaran sebagai alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

Secara umum media pembelajaran menurut Asmaraini (2016) mempunyai kegunaan diantaranya : 1) Memperjelas penyajian pesan, 2) Mengatasi keterbelakangan ruang, 3) Mengatasi sifat pasif siswa. Dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, kita tidak boleh melupakan suatu hal yang sudah pasti kebenarannya, bahwa pembelajar harus sebanyak-banyaknya berinteraksi pada sumber belajar (buku, internet yang berhubungan dengan pengetahuan). Tanpa sumber belajar yang memadai sulit sulit diharapkan suatu proses pembelajaran yang mengarah kepada tercapainya hasil belajar yang optimal. Media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat , perhatian dan kreativitas siswa hendaknya menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat memotivasi semangat belajar.

Peran media dalam pembelajaran di taman kanak-kanak semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat ini berada pada masa konkret, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian, pembelajaran di TK harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkret. Prinsip kekonkretan tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampaian pesan dari guru kepada anak didik agar pesan/informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik sehingga terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Zaman (2010), media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu, 1) Media visual, 2) Media audio, (3) Media audiovisual. Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual yang paling sering digunakan oleh guru TK untuk membantu menyampaikan isi dari tema pembelajaran adalah media gambar diam yang banyak tersedia dalam buku-buku, majalah, surat kabar dan sebagainya. Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) seperti program kaset suara dan program radio. Media audiovisual adalah media yang merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang dengar. Dengan menggunakan media audiovisual ini maka penyajian isi tema kepada anak-anak semakin lengkap dan optimal. Contoh media audiovisual diantaranya program televisi/video pendidikan dan lain sebagainya.

Penelitian yang mencobakan tiga macam cara penyampaian informasi (visual, audio dan audiovisual) kepada masing-masing kelompok yang berbeda-beda untuk dites daya ingatnya. Tes ini dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak informasi yang masih diingat setelah 3 jam dan 3 hari. Hasil penelitian mengenai hubungan antara jumlah pengetahuan yang dapat diingat dengan jenis rangsangan terhadap indranya menunjukkan : setelah 3 jam banyaknya informasi yang masih diingat melalui media audio 70 %, media Visual 72 %, media audiovisual 85 %. Setelah 3 hari banyaknya informasi yang masih diingat melalui media audio 10 %, media Visual 20 %, media audiovisual 65 %. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa informasi atau pengetahuan yang diterima melalui audiovisual paling banyak diingat seseorang. Jika hal tersebut dikaitkan dengan pembelajaran sebaiknya penyampaian pesan pembelajaran diberikan baik melalui penglihatan dan pendengaran sekaligus, bahkan bila memungkinkan berikan juga rangsangan melalui indra-indra lainnya.

Pada saat ini, media audiovisual lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dengan harapan dapat membantu anak usia dini dalam mengeksplorasi potensi, minat dan bakat secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif dan menyenangkan. Salah satu hal yang bisa dimanfaatkan oleh dunia pendidikan terutama guru PAUD dalam melaksanakan proses pembelajaran yaitu dengan cara memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pemanfaatan TIK ini diharapkan menjadi salah satu alternatif dalam menjawab

tantangan pembelajaran PAUD pada masa kekinian dengan tetap mengedepankan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini dengan memperhatikan karakteristik dan perkembangannya.

Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Kegiatan bermain pada anak usia dini dengan memanfaatkan teknologi informasi (TI) ini sangat efektif untuk digunakan. Melalui penggunaan media TI akan membangkitkan motivasi dan menjawab rasa keingintahuan anak yang tinggi. Sebab melalui penggunaan TI anak belajar banyak ilmu pengetahuan yang terkadang tidak mungkin diajarkan dengan cara tradisional.

Berdasarkan hasil penelitian dari Chatherine dan Glen De Padua dalam brightSpada (2019), ada tujuh keuntungan penggunaan komputer sejak dini diantaranya adalah : a) Meningkatkan keterampilan belajar : anak-anak yang belajar komputer memiliki performa akademis yang lebih baik. b) Stimulasi kreativitas dan imajinasi : teknologi informasi jika diajarkan dengan benar akan menstimulasi kreativitas dan imajinasi anak. c) Meningkatkan keterampilan verbal dan komunikasi : melalui program dan software yang tepat anak dikenalkan dengan kosa kata yang banyak dengan akses yang berbeda-beda. d) Meningkatkan perkembangan kepribadian : program-program komputer memungkinkan anak membuat kesalahan, memperbaikinya dan melakukannya lagi tanpa takut dimarahi sehingga akan meningkatkan rasa percaya diri anak. e) Penguasaan berfikir logis dan pemecahan masalah yang lebih tepat : dalam penggunaan teknologi informasi anak belajar bekerja mandiri dan menyelesaikan

masalah secara logis dan belajar menyelesaikan. f) Subyek yang penting sebagai perkembangan digital dan arus informasi yang cukup deras. g) Pemahaman alat elektronik sejak dini.

Guilford dalam Fakhriyani (2016) mengemukakan beberapa faktor penting yang merupakan aspek dari kemampuan berfikir kreatif yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaborasi*. *Flexibility* yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, melihat masalah dari sudut pandang yang berbrda-beda dan mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang kreatif adalah orang yang luwes berfikir.

Saat peneliti melakukan observasi pada anak-anak kelompok B usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Aminah Hamdi Kecamatan Medan Marelان, kreativitas anak-anak belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat pada saat kegiatan pembelajaran, anak-anak terlihat tidak termotivasi untuk menyampaikan ide ataupun memberikan pertanyaan atau jawaban-jawaban yang bervariasi tentang tema pembelajaran yang sedang berlangsung. Mereka lebih banyak mengerjakan sesuai yang diberikan oleh gurunya saja. Seperti saat kegiatan tema udara, setelah bu guru bercerita tentang udara dan anak-anak diminta untuk menggambar balon dengan diberikan contoh yang diambil dari salah satu media pembelajaran, anak-anak hanya membuat seperti gambar yang terlihat tanpa mampu menciptakan gagasannya untuk menuangkan idenya melalui goresan yang akan berbentuk gambar. Bila kondisi yang demikian dibiarkan, anak tentu tidak

mendapat pengetahuan dan keterampilan. Anak-anak hanya dapat memperlihatkan aktivitas bermainnya saja. Sehingga tidak tampak kreativitas dari anak-anak tersebut.

Bila anak-anak tidak memiliki kreativitas, anak tersebut tidak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri merupakan aktualisasi diri untuk menjadi yang terbaik, sejalan dengan potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Setiap individu mempunyai kekuatan yang bersumber dari dirinya, namun banyak orang yang merasa tidak mempunyai kemampuan apa-apa, merasa dirinya tidak berguna dan tidak mampu mencapai aktualisasi dirinya. Tidak dapat mengembangkan bakat dan potensi yang ada pada diri individu karena kreativitasnya tidak pernah dilatih, tidak peduli lingkungan sekitar sehingga kualitas dirinya menjadi rendah. Gagasan-gagasan atau pemikiran kreatifnya tidak muncul. Tentu ini akan mempengaruhi masa depan yang penuh tantangan.

Atas dasar hal tersebut di atas, maka peneliti berkeinginan mengangkat permasalahan tersebut dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Melalui Media Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) Dan Media Cetak Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Aminah Hamdi Kec. Medan Marelan Kota Medan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya :

1. Kreativitas anak usia dini di TK Aminah Hamdi yang belum berkembang secara optimal.
2. Adanya keterbatasan ruang dalam kegiatan pembelajaran.
3. Banyaknya siswa yang pasif dalam menjawab dan bertanya serta tidak mampu menyampaikan ide-ide yang baru.
4. Kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran masih kurang sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah ada Pengaruh Pembelajaran Melalui Media Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Aminah Hamdi Kec. Medan Marelan Kota Medan ?
2. Apakah ada Pengaruh Pembelajaran Melalui Media Cetak Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Aminah Hamdi Kec. Medan Marelan Kota Medan ?
3. Apakah ada perbedaan Pengaruh Pembelajaran Melalui Media Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) Dan Media Cetak Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Aminah Hamdi Kec. Medan Marelan Kota Medan ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Pengaruh Pembelajaran Melalui Media Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Aminah Hamdi Kec. Medan Marelan Kota Medan.
2. Pengaruh Pembelajaran Melalui Media Cetak Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Aminah Hamdi Kec. Medan Marelan Kota Medan.
3. Perbedaan Pengaruh Pembelajaran Melalui Media Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) Dan Media Cetak Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Aminah Hamdi Kec. Medan Marelan Kota Medan.

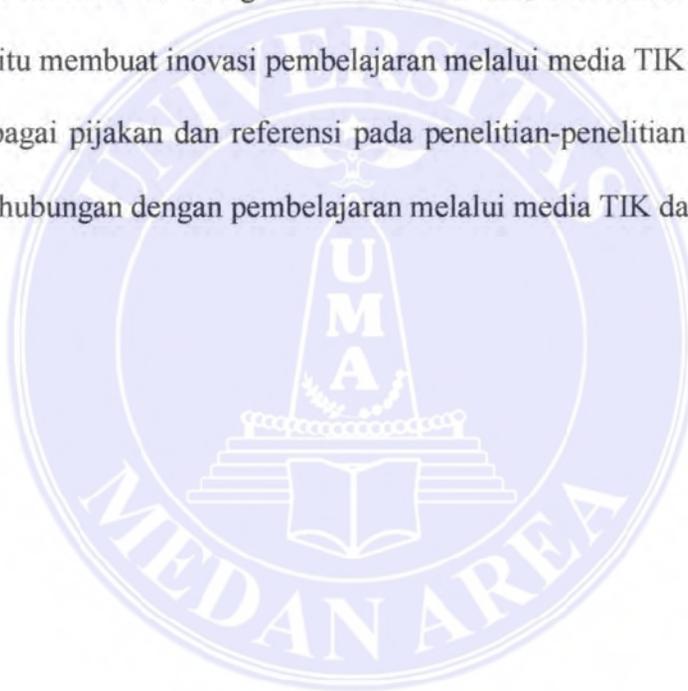
#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi guru :
  - a. Menambah pemahaman tentang penggunaan media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) seperti website dan yang lainnya yang dapat digunakan sebagai pembelajaran untuk kreativitas anak usia dini.
  - b. Memanfaatkan teknologi untuk mendesain pembelajaran yang kreatif sehingga menambah kreativitas anak.
  - c. Mendesain pembelajaran dengan media cetak (buku, majalah dan lembar kerja siswa) dalam memingkatkan kreativitas anak

- d. Mampu melakukan perencanaan, melaksanakan dan mengevaluasi kemampuan siswa.
2. Manfaat bagi Sekolah :
    - a. Dapat menambah wawasan bagaimana fasilitas yang dibutuhkan dalam meningkatkan kreativitas anak.
    - b. Memberikan kesempatan bagi guru untuk mendesain pembelajaran yang kreatif
    - c. Masyarakat akan lebih percaya dan mendukung sekolah karena memiliki kualitas yang bagus.
  3. Manfaat bagi peneliti :
    - a. Dapat mengetahui permasalahan pembelajaran yang ada di TK Aminah Hamdi Kecamatan Medan Marelan Kota Medan
    - b. Meningkatkan wawasan peneliti dalam mendesain pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
    - c. Hasil penelitian dapat dijadikan masukan untuk memfasilitasi guru dalam meningkatkan pemanfaatan media TIK dan media cetak dalam kegiatan pembelajaran.
  4. Manfaat bagi praktisi lain :
    - a. Sebagai bahan informasi untuk peneliti yang lain yang bermaksud mengadakan penelitian lanjutan tentang media teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan media cetak.

- b. Sebagai masukan dan sumbangan pemikiran bagi perguruan tinggi khususnya Universitas Medan Area
5. Manfaat Teoritis
- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di Taman kanak-Kanak yang terus berkembang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.
  - b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu membuat inovasi pembelajaran melalui media TIK dan media cetak.
  - c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pembelajaran melalui media TIK dan media Cetak.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kreativitas

##### 1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas mengandung beberapa definisi. Lawrence (dalam Suratno, 2005) menyatakan kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna, dan dapat dimengerti, sehingga hasil pikiran anak yang baru merupakan bentuk kreativitas dari individu anak.

Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Gallagher (dalam Masganti dkk, 2016), mengungkapkan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri dengan alam dan orang lain.

Selanjutnya menurut Semiawan dalam Diana (2016), kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru. Guilford (dalam Masganti dkk, 2016), menjelaskan kreativitas adalah suatu proses berfikir yang bersifat divergen, yaitu kemampuan untuk memberikan berbagai alternatif jawaban berdasarkan informasi yang diberikan.

Kreatif merupakan suatu sifat yang dimiliki oleh seseorang yang mempunyai kreativitas. Hal ini dikarenakan hanya orang kreatif yang mempunyai ide gagasan kreatif dan original. Orang akan menjadi kreatif apabila distimulasi sejak dini. Anak dikatakan kreatif apabila mampu menghasilkan produk secara kreatif serta tidak tergantung dengan orang lain yang berarti bahwa dalam memuaskan diri bukan karena tekanan dari luar

Ada empat pandangan tentang Teori kreativitas (Masganti, 2016) yaitu Teori Psikoanalisis, Teori Humanistik, Teori Kognitif dan Teori Islam.

1. Teori Psikoanalisis adalah cabang ilmu yang dikembangkan oleh Sigmund Freud dan para pengikutnya, sebagai studi fungsi dan perilaku psikologis manusia. Psikoanalisis memiliki tiga penerapan :
  - a. Suatu metode penelitian dari pikiran
  - b. Suatu ilmu pengetahuan sistematis mengenai perilaku manusia
  - c. Suatu metode perlakuan terhadap penyakit psikologis atau emosional

Aliran psikoanalisis Freud merujuk pada suatu jenis perlakuan dimana orang yang dianalisis mengungkapkan pemikiran secara verbal, termasuk asosiasi bebas, khayalan dan mimpi yang menjadi sumber bagi seorang penganalisa merumuskan konflik tidak sadar yang menyebabkan gejala yang dirasakan dan permasalahan karakter pada seseorang, kemudian menginterpretasikannya untuk menghasilkan pemahaman diri untuk pemecahan masalah. Secara umum, psikoanalisa memandang kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah, yang biasanya dimulai sejak di masa

anak-anak. Pribadi kreatif dipandang sebagai seseorang yang pernah mempunyai pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan munculnya gagasan-gagasan yang disadari dan yang tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma. Tokoh-tokohnya adalah :

- a. Sigmund Freud (1856-1939), menjelaskan proses kreatif dari mekanisme pertahanan (*defence mechanism*), yang merupakan upaya tak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai ide-ide yang tidak menyenangkan atau yang tidak dapat diterima. Karena mekanisme pertahanan mencegah pengamatan yang cermat dari dunia, dan karena menghabiskan energi psikis, maka biasanya mekanisme pertahanan merintangi produktivitas kreatif.
- b. Ernest Kris (1900-1957), menekankan bahwa mekanisme pertahanan regresi (beralih ke perilaku sebelumnya yang akan memberi kepuasan, jika perilaku sekarang tidak berhasil atau tidak memberi kepuasan) juga sering muncul dalam tindakan kreatif. Orang yang kreatif menurut teori ini adalah mereka yang paling mampu “memanggil” bahan dari alam pikiran tidak sadar.
- c. Carl Jung (1875-1967), percaya bahwa alam ketidaksadaran (ketidaksadaran kolektif) memainkan peranan yang amat penting dalam pemunculan kreativitas tingkat tinggi. Alam pikiran yang tidak disadari dibentuk oleh masa lalu pribadi. Disamping itu ingatan kabur dari pengalaman seluruh umat manusia tersimpan disana. Secara tidak sadar kita mengingat pengalaman-pengalaman yang paling berpengaruh dari nenek moyang kita.

Dari ketidaksadaran kolektif inilah timbul penemuan, teori, seni dan karya-karya baru lainnya.

2. Teori Humanistik lebih menekankan kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Dan kreativitas dapat berkembang selama hidup dan tidak terbatas pada usia lima tahun pertama. Adapun tokoh-tokohnya adalah :
  - a. Abraham Maslow (1908-1970) menekankan bahwa manusia mempunyai naluri-naluri dasar yang menjadi nyata sebagai kebutuhan primitif yang muncul pada saat lahir dan kebutuhan tingkat tinggi berkembang sebagai proses kematangan. Kebutuhan-kebutuhan itu, diwujudkan Maslow dalam sebagai hirarki kebutuhan manusia, dari yang terendah hingga yang tertinggi. Kebutuhan tersebut adalah kebutuhan fisik/biologis, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan rasa dimiliki (*sense of belonging*) dan cinta, kebutuhan akan penghargaan dan harga diri, kebutuhan aktualisasi/perwujudan diri dan kebutuhan estetik.
  - b. Carl Rogers (1902-1987), kreativitas muncul dari interaksi pribadi yang unik dengan lingkungannya. Lebih jauh dijelaskan, ada 3 kondisi internal dari pribadi yang kreatif yaitu (1) keterbukaan terhadap pengalaman, (2) kemampuan untuk menilai situasi patokan pribadi seseorang (internal locus of evaluation), (3) kemampuan untuk bereksperimen, untuk “bermain” dengan konsep-konsep.
  - c. Cziksentmihalyi, faktor pertama yang memudahkan munculnya kreativitas adalah sifat keturunan bawaan (*genetic predisposition*) untuk ranah tertentu. Orang yang pendengarannya tajam dan peka terhadap berbagai

jenis suara lebih mudah untuk menjadi pemain musik atau pekerjaan yang berhubungan dengan suara. Orang yang mempunyai kemampuan otot kuat dan mampu berlari dalam jangka yang lama mudah untuk menjadi pemain bola. Faktor kedua adalah sifat bawaan yang memungkinkan tumbuhnya kreativitas adalah minat dalam ranah tertentu pada saat masih dalam usia dini. Minat itulah menjadikan anak terlibat secara intern dalam ranah tersebut sehingga tercapai kemahiran dan keunggulan kreativitas pada masa-masa selanjutnya. Faktor ketiga adalah faktor keberuntungan. Anak yang dilahirkan dalam keluarga mampu akan memperoleh berbagai fasilitas yang dibutuhkan seperti alat-alat permainan dibandingkan anak yang dilahirkan dalam keluarga miskin. Hal ini erat kaitannya dengan pertumbuhan bakat dan kreativitas anak. Faktor keempat adalah kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan sejawat atau *access to a field*. Orang yang kreatif ditandai kemampuannya dalam menyesuaikan diri pada setiap situasi sehingga mampu melakukan apa yang harus dilakukan untuk merealisasikan tujuan.

Lebih jauh dijelaskan bahwa kreativitas (Cziksenti Mihalyi dalam Masganti dkk, 2016) hanya dapat dilihat melalui keterkaitannya dengan sistem dengan sistem yang meliputi 3 komponen pokok :

- a. Domain (kawasan). Terdiri : aturan-aturan simbolik dan prosedur, misalnya matematika, teori, yang semua itu bagian dari budaya yang diwariskan.

- b. Field (lapangan). Semua orang yang hendak bertindak sebagai *gate keepers* pada suatu kawasan. Mereka memusatkan apakah ide baru atau karya baru dapat dimasukkan ke dalam kawasan tersebut atau tidak. Contoh bidang seni visual, guru seni, kurotur musium, kolektor seni, kritikus seni, dan administrator yayasan dan pemerintah yang mengurus seni.
  - c. Individual person. Kreativitas terjadi jika seseorang mempunyai gagasan baru atau melihat suatu pola baru dengan menggunakan simbol suatu kawasan (musik, teknologi, bisnis, atau matematika) dan jika hal baru tersebut diseleksi oleh orang-orang yang berkompeten (kawasan tersebut).
3. Teori ketiga adalah teori kognitif, tokoh utama teori kognitif diantaranya adalah Piaget, vygotsky dan Burner (dalam Masganti dkk, 2016)
- a. Menurut Piaget anak menjalani perkembangan kognisi sampai akhirnya proses berfikir anak menyamai proses berfikir orang dewasa, sejalan dengan itu, kegiatan bermain anak mengalami perubahan dari tahap sensorimotor, bermain khayal sampai kepada bermain sosial yang disertai aturan permainan. Bermain itu sendiri sesungguhnya tidak semata-mata mencerminkan perkembangan kognisi anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi itu sendiri.
  - b. Vygotsky adalah seorang psikolog Rusia yang menyakini bahwa bermain peran langsung terhadap perkembangan anak secara menyeluruh, bukan

hanya perkembangan kognisi saja tetapi juga berperan bagi perkembangan sosial dan emosi anak.

- c. Bruner menekankan pada fungsi bermain sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas anak. Lebih lanjut Bruner menyebutkan bahwa yang penting bagi anak adalah makna bermain bukan hasil akhirnya. Perkembangan kreativitas dan fleksibilitas anak dimungkinkan karena akan mampu bereksperimen dengan memadukan berbagai perilaku baru serta tidak bisa.
4. Teori Keempat adalah Teori Islam, Allah telah meniupkan roh-Nya ke dalam diri manusia. Dengan demikian di dalam diri manusia terdapat sifat-sifat ketuhanan walaupun dalam kadar yang jauh lebih rendah. Seperti diketahui, Allah memiliki 99 sifat yang disebut asmaul husna dan manusia memiliki pula 99 sifat Tuhan tersebut. Dari 99 sifat itu, setidaknya ada tiga yang berkaitan dengan kreativitas yaitu, al-khalik (pencipta), al-mushawwir (pemberi bentuk) dan al mubdi (yang pertama memulai). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pada hakekatnya kreativitas merupakan anugrah Allah bagi manusia. Sifat-sifat kreatif hanya diberikan kepada manusia, tidak kepada makhluk- makhluk lain. Kreativitas merupakan sesuatu yang membedakan manusia dari makhluk Allah lainnya.

## 2. Aspek-aspek Kreativitas

Kreativitas bisa dilihat dari beberapa aspek. 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 inisiatif, mempunyai minat luas, bebas dalam berfikir, rasa ingin tahu yang kuat, ingin mendapat pengalaman baru, penuh semangat dan energik, percaya diri, bersedia mengambil resiko serta berani dalam mendapat dan memiliki keyakinan diri (Munandar, 2012).

Guilford dalam Fakhriyani (2016), terdapat beberapa aspek mendasar yang menyusun kreativitas seseorang diantaranya:

1. Kelancaran berfikir (*fluency*), adalah kesigapan, kelancaran, untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat. Dalam kelancaran berfikir, yang ditekankan adalah kuantitas bukan kualitas.
2. *Flexibiliy*, adalah kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang kreatif adalah orang yang luwes berfikir.
3. *originality*, yaitu kemampuan untuk berfikir dengan cara yang baru atau dengan ungkapan yang unik atau asli, dan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran jenius yang lebih banyak dari pada pemikiran yang telah menyebar dan diketahui.
4. *Elaborasi*, yaitu kemampuan untuk menambah hal-hal yang detail dan baru atas pemikiran-pemikiran atau suatu hasil produk tertentu. Seperti mengambil

suatu pemikiran yang sederhana, kemudian dimodifikasi dan menjadikannya lebih menarik.

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas anak ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya. Lehmen dalam Nurjanah (2016) memberikan gambaran mendasar tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas anak. Faktor tersebut antara lain :

1. Rumah, rumah merupakan salah satu kondisi yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. rumahlah yang dianggap sebagai lingkungan pertama yang membangkitkan kemampuan alamiah anak untuk berfikir kreatif. Untuk itu penting bagi orang tua yang menyadari bahwa setiap anak memiliki kepribadian yang unik, pribadi yang mempunyai minat yang berbeda-beda.
2. Sekolah, sekolah kerap lebih memberikan penghargaan pada berfikir konvergen dari pada divergen. Dengan car tersebut, tentunya dapat menghambat kreativitas berfikir anak. untuk itu pembelajaran yang diberikan di sekolah hendaknya dibuat sedemikian rupa agar anak dapat berfikir secara holistik dan memberi makna bagi pengembangan kreativitas anak.
3. Lingkungan sosial, kondisi masyarakat terkadang kurang mendukung sikap kreatif anak dan kurang memberikan penghargaan pada usaha-usaha kreativitas yang dilakukan anak. Hal tersebut dapat menjadi penghambat

munculnya kreativitas dari dalam diri anak. Untuk itu orang tua, pendidik dan masyarakat hendaknya menyediakan suasana yang kondusif dalam upaya mengembangkan kreativitas anak.

4. Status ekonomi, anak-anak yang berasal dari latar belakang status ekonomi sosial tinggi cenderung lebih kreatif daripada yang berasal dari status ekonomi rendah. Hal ini dikarenakan mereka memiliki fasilitas yang dapat menunjang perkembangan kreatifitas mereka.

Menurut Rogers dalam Masganti dkk, (2016) terdapat beberapa faktor pendukung kreativitas yaitu :

a. Faktor internal individu

Yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, diantaranya :

1. Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu.
2. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha defense, tanpa kekakuan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan.
3. Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan ciptaan seseorang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Walaupun demikian individu tidak tertutup kemungkinan masukan dan kritikan dari orang lain.

4. Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

b. Faktor eksternal (lingkungan)

Yaitu yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis. Peran kondisi lingkungan mencakup lingkungan dalam arti kata luas yaitu masyarakat dan kebudayaan. Kebudayaan dapat mengembangkan kreativitas jika kebudayaan itu memberi kesempatan adil bagi pengembangan kreativitas potensial yang dimiliki anggota masyarakat. Adanya kebudayaan *creativogenic*, yaitu kebudayaan yang memupuk dan mengembangkan kreativitas dalam masyarakat, antara lain :

1. Tersedianya sarana kebudayaan, misal ada peralatan, bahan dan media.
2. Adanya keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan bagi semua lapisan masyarakat.
3. Menekankan pada *becoming* dan tidak hanya *being*, artinya tidak menekankan pada kepentingan untuk masa sekarang melainkan berorientasi pada masa mendatang.
4. Memberikan kebebasan terhadap semua warga negara tanpa diskriminasi, terutama jenis kelamin.
5. Adanya kebebasan setelah pengalaman tekanan dan tindakan keras, artinya setelah kemerdekaan diperoleh dan kebebasan dapat dinikmati
6. Keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan yang berbeda.

7. Adanya toleransi terhadap pandangan yang berbeda.
8. Adanya interaksi antara individu yang berhasil.
9. Adanya insentif dan penghargaan bagi hasil karya kreatif.

Selain itu Hurlock (dalam Zaman dkk, 2010) mengatakan ada enam faktor yang menyebabkan munculnya variasi kreativitas yang dimiliki individu, yaitu ;

#### 1. Jenis kelamin

Anak laki-laki menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari 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 orang tua dan guru untuk lebih menunjukkan inisiatif dan orisinalitas.

#### 2. Status sosial ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi cenderung lebih kreatif dari anak kelompok yang lebih rendah. Lingkungan anak kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi memberi 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 pada lingkungan daripada bawaan. Anak yang lahir ditengah, belakang dan anak tunggal mungkin memiliki kreativitas yang tinggi daripada anak pertama. Umumnya anak yang lahir pertama lebih ditekankan untuk menyesuaikan diri dengan harapan orang tua,

tekanan ini lebih mendorong anak untuk menjadi anak yang penurut dari pada 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 sosial ekonomi kurang menguntungkan mungkin lebih mempengaruhi dan menghalangi perkembangan kreativitas.

#### 5. Lingkungan

Anak dari lingkungan kota cenderung lebih kreatif dari anak lingkungan pedesaan.

#### 6. Intelegensi yang lebih besar dari pada anak yang kurang pandai. Mereka mempunyai lebih banyak gagasan baru untuk menangani suasana sosial dan mampu merumuskan lebih banyak penyelesaian bagi konflik tersebut.

Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda. Yang terutama penting bagi dunia pendidikan ialah bahwa bakat tersebut dapat dan perlu dikembangkan dan ditingkatkan.

Sehubungan dengan pengembangan kreativitas siswa, kita perlu meninjau empat aspek pendekatan kreativitas dengan pendekatan 4P yaitu pribadi, pendorong, proses, dan produk (Masganti dkk, 2016).

## 1. Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya dan merupakan penggambaran adanya berbagai ciri khusus dalam tiap individu. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide- ide baru dan produk- produk yang inovatif . Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya (jangan mengharapkan semua melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama). Guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat- bakatnya dan menghargainya.

## 2. Pendorong (*Press*)

Segi pendorong, merupakan suatu kondisi yang memotivasi seseorang pada perilaku kreatif. Pendorong kreativitas ini dapat berupa hasrat yang kuat pada diri individu dan dapat pula berupa penghargaan dari orang lain (orangtua, guru). Bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat dikembangkan dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang. Didalam keluarga, sekolah, lingkungan pekerjaan maupun masyarakat harus ada penghargaan dan pendukung terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu.

### 3. Proses

Untuk mengembangkan kreativitas anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana prasarana yang diperlukan. Hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif. Pertama-tama yang perlu ialah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk yang kreatif yang bermakna. Hal itu akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima, dan menghargai. Perlu pula diingat bahwa kurikulum sekolah terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif, dan jenis pekerjaan yang monoton, tidak menunjang siswa untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif.

### 4. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang yang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukkan, kegiatan) kreatif. Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Hendaknya pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan mempertunjukkan hasil karya anak. Ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

## B. Pembelajaran

### 1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Pembelajaran dalam konteks pendidikan formal yakni pendidikan disekolah, sebagian besar terjadi di kelas dan lingkungan sekolah. Sebagian kecil pembelajaran terjadi juga di lingkungan masyarakat misalnya pada saat kegiatan ko-kurikuler, ekstra-kurikuler.

Istilah pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*instruction*”. Menurut Gagne (dalam Winataputra, 2010), pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Kita lebih memilih istilah pembelajaran karena istilah pembelajaran mengacu pada segala kegiatan yang berpengaruh langsung terhadap proses belajar siswa.

Konsep dasar pembelajaran telah dirumuskan dalam pasal 1 butir 20 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas yakni “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Dalam konsep tersebut terkandung 5 konsep yakni interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar dan lingkungan belajar.

Ciri pembelajaran adalah adanya interaksi yang sengaja diprogramkan. Interaksi tersebut terjadi antara peserta didik yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik dengan pendidik, siswa lainnya, media dan atau sumber belajar. Untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, biasanya guru menggunakan alat bantu mengajar (*teaching aids*) berupa gambar, model atau

alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar. Dengan berkembangnya abad ke 20 guru juga menggunakan alat bantu audiovisual dalam proses pembelajarannya. Hal ini dilakukan untuk menghindari verbalisme yang mungkin terjadi jika hanya menggunakan alat bantu visual saja. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.

## **2. Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini**

Strategi pembelajaran adalah pola umum perbuatan guru dan murid dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar. Strategi pembelajaran dapat pula diartikan sebagai segala usaha guru dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Terdapat beberapa jenis strategi pembelajaran yang dapat dipertimbangkan oleh guru Taman Kanak-kanak. Pemilihan strategi dan metode ini akan memfasilitasi anak belajar baik secara individual, belajar dalam kelompok kecil, belajar dalam kelompok besar maupun belajar diluar kelas. Pemilihan strategi pembelajaran hendaknya mempertimbangkan beberapa faktor penting yaitu :

### **1. Karakteristik tujuan pembelajaran**

Artinya apakah tujuan pembelajaran tersebut cenderung menekankan pengembangan aspek kognitif, kreativitas, bahasa, sosial, emosi, motorik kasar atau halus, pengembangan moral, disiplin, estetika atau agama. Salah satu contoh untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih menekankan aspek kognitif, harus digunakan strategi pembelajaran yang dapat membantu

dan memfasilitasi anak untuk mengembangkan kemampuan berfikir untuk dapat mengolah hasil belajarnya, menemukan berbagai jenis alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan tentang ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah, mengklasifikasikan serta mengembangkan kemampuan berfikir teliti.

## 2. Karakteristik anak dan cara belajarnya

Karakteristik anak merupakan faktor penting lainnya yang harus dipertimbangkan oleh guru dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran di Taman Kanak-kanak. karakteristik anak itu adalah unik, aktif, rasa ingin tahunya tinggi, egosentris, berjiwa petualang, daya konsentrasinya pendek, daya imajinasinya tinggi dan senang berteman (Solehuddin dalam Masitoh, 2010)

## 3. Tempat berlangsungnya kegiatan

Tempat dilaksanakannya kegiatan artinya apakah kegiatan pembelajaran itu akan dilaksanakan di dalam ruangan atau di luar ruangan, serta ukuran tempat yang akan digunakan.

## 4. Tema pembelajaran

Tema merupakan bahan ajar yang disajikan kepada anak. penggunaan tema dalam pembelajaran di Taman kanak-kanak adalah suatu hal yang amat penting, karena pembelajaran tema relevan dengan karakteristik perkembangan anak yang bersifat holistik. Melalui tema anak-anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya yang meliputi

perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, nilai agama dan moral dan seni. Tema yang dipilih harus relevan dengan minat anak, dapat dikembangkan melalui kegiatan pengalaman langsung, dan dimulai dengan lingkungan yang terdekat dengan anak.

#### 5. Pola kegiatan

Menurut Gordon (dalam Masitoh, 2010), ada tiga jenis pola kegiatan yang dapat dipilih guru yaitu, (1) pola kegiatan dengan pengarahan langsung oleh guru, (2) pola kegiatan semi kreatif, (3) pola kegiatan kreatif.

Dalam pola kegiatan melalui pengarahan langsung oleh guru, partisipasi anak cenderung pasif, karena pembelajaran lebih banyak dikendalikan oleh guru.

Dalam pola semi kreatif, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk kegiatan yang dapat menghasilkan karya hasil tiruan atau mencontoh. Setiap anak diberi kebebasan untuk mewujudkan kreativitasnya akan tetapi kebebasan ini belum sepenuhnya diberikan kepada anak karena anak masih mendapat bimbingan dan pengarahan guru. Pola kegiatan kreatif adalah pola yang menghadapkan anak pada berbagai masalah yang perlu dipecahkan baik oleh perorangan maupun oleh kelompok. Peran guru hanya sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan bantuan apabila anak membutuhkannya.

### 3. Model Pembelajaran Taman Kanak-kanak

Model pembelajaran adalah suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran, sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri anak.

Adapun komponen model pembelajaran meliputi : konsep, tujuan pembelajaran, materi/tema, langkah-langkah/prosedur, metode, alat/sumber belajar dan teknik evaluasi. Penyusunan model pembelajaran di TK didasarkan pada silabus yang dikembangkan menjadi program semester, Rencana Pelaksanaan Program Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Program Harian (RPPH). Dengan demikian model pembelajaran merupakan gambaran konkrit yang dilakukan pendidik dan peserta didik sesuai dengan satuan kegiatan harian. Dalam buku Pedoman Perencanaan Pengelolaan Kelas Paud (Kemendikbud, 2015). Ada beberapa model pembelajaran yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak diantaranya adalah Model Pembelajaran Kelompok dengan Kegiatan Pengaman, Model Pembelajaran Kelompok dengan Sudut-sudut Kegiatan, Model Pembelajaran area (minat), dan Model pembelajaran Sentra. Model-model pembelajaran tersebut pada umumnya menggunakan langkah-langkah yang relatif sama dalam sehari, yaitu kegiatan pendahuluan/awal, kegiatan inti, istirahat/makan, dan kegiatan akhir/penutup.

#### **a. Model Pembelajaran Kelompok dengan Kegiatan Pengaman**

Model pembelajaran dengan pendekatan kelompok dengan kegiatan adalah pola pembelajaran dimana anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok, biasanya anak dibagi menjadi (tiga) kelompok dan masing-masing kelompok melakukan kegiatan yang berbeda-beda. dalam 1 kali pertemuan, anak harus menyelesaikan 2-3 kegiatan dalam kelompok secara bergantian dengan tuntas.

Apabila dalam pergantian kelompok, terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan tugasnya lebih cepat daripada temannya, maka anak tersebut dapat menentukan kegiatan lain sejauh kelompok lain tersedia tempat. Namun apabila tidak tersedia tempat, maka anak tersebut dapat bermain pada tempat tertentu di dalam kelas yang telah disediakan guru yang disebut dengan kegiatan pengaman. Pada kegiatan pengaman sebaiknya disediakan alat-alat yang lebih bervariasi dan sering diganti disesuaikan dengan tema atau sub tema yang dibahas.

Kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

*Kegiatan Pendahuluan/awal (± 30 menit)*

Kegiatan pendahuluan/awal dilaksanakan secara klasikal artinya kegiatan yang dilakukan oleh seluruh anak dalam satu kelas, dalam satu satuan waktu dengan kegiatan yang sama. Dan sifatnya pemanasan, misalnya berdoa, presensi, bernyanyi sesuai tema, bertepuk tangan, berdiskusi, tanya jawab tentang tema dan sub tema atau pengalaman yang dialami anak. jika pada waktu diskusi terjadi kejenuhan diharapkan pendidik membuat variasi kegiatan.

*Kegiatan Inti (± 60 menit)*

Sifat dari kegiatan ini adalah kegiatan yang mengaktifkan perhatian, kemampuan dan sosial emosi anak. kegiatan terdiri dari bermacam-macam kegiatan bermain yang dipilih dan disukai anak agar dapat bereksplorasi, bereksperimen, meningkatkan pengertian-pengertian, konsentrasi, memunculkan inisiatif, kemandirian dan kreativitasnya serta dapat membantu dan mengembangkan kebiasaan bekerja yang baik.

Pada kegiatan ini anak terbagi beberapa kelompok, artinya dalam satu satuan waktu tertentu terdapat beberapa kelompok anak melakukan kegiatan yang berbeda-beda. Pengorganisasian anak saat kegiatan pada umumnya dengan kegiatan kelompok, namun adakalanya diperlukan menggunakan kegiatan klasikal maupun individual.

*Istirahat/makan ( $\pm$  30 menit)*

Kegiatan ini kadang-kadang dapat digunakan untuk mengisi indikator/kemampuan yang hendak dicapai yang berkaitan dengan kegiatan makan, misalnya tata tertib makan, jenis makanan bergizi, rasa sosial dan kerjasama. Setelah kegiatan makan selesai, waktu yang tersedia dapat digunakan untuk bermain dengan alat permainan di luar kelas yang bertujuan mengembangkan fisik/motorik.

*Penutup ( $\pm$  30 menit)*

Kegiatan yang dilaksanakan pada kegiatan penutup bersifat menenangkan anak dan diberikan secara klasikal. Kegiatan ini diakhiri dengan tanya jawab mengenai kegiatan yang berlangsung, sehingga anak mengingat dan memaknai kegiatan yang dilaksanakan dan kemudian dilanjutkan dengan pesan-pesan dan doa pulang.

**b. Model Pembelajaran Kelompok dengan sudut-sudut Kegiatan**

Model pembelajaran ini perlu disediakan sudut-sudut kegiatan untuk dipilih oleh anak berdasarkan minat sebagai pusat kegiatan pembelajaran. Alat-alat yang disediakan harus bervariasi karena minat anak yang beragam. Alat-alat tersebut juga harus sering diganti sesuai dengan tema dan sub tema yang akan

dibahas. Alat-alat yang diperlukan pada pembelajaran kelompok dengan sudut-sudut kegiatan di atur sedemikian rupa di dalam ruangan/kelas dan disusun menurut sifat dan tujuan kegiatannya.

Sudut-sudut kegiatan dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Sudut Keluarga : alat-alat yang disediakan antara lain adalah meja kursi tamu, meja kursi makan, peralatan makan, tempat tidur dan kelengkapannya, lemari pakaian, lemari dapur, rak piring, peralatan masak (kompor, panci, dsb), setrika, cermin, bak cucian/ember, papan cucian, serbet, celemek dan boneka.
2. Sudut alam sekitar dan pengetahuan : alat-alat yang disediakan antara lain, adalah aquarium beserta kelengkapannya, timbangan, biji-bijian dengan tempatnya, batu-batuan, gambar proses pertumbuhan binatang, gambar proses pertumbuhan tanaman, magnet, kaca pembesar, benda-benda laut seperti kulit-kulit kerang, meja untuk tempat benda-benda yang menjadi objek pengetahuan dan alat-alat untuk menyelidik alam sekitar.
3. Sudut pembangunan : alat-alat yang disediakan antara lain adalah alat-alat untuk permainan konstruksi, seperti balok-balok bangunan, alat pertukangan, rak-rak tempat balok, macam-macam kendaraan kecil, permainan lego, menara gelang, permainan pola dan kotak menara.
4. Sudut kebudayaan : alat-alat yang disediakan antara lain adalah peralatan musik/perkusi, rak-rak buku/perpustakaan, buku-buku bergambar (seri binatang, seri buah-buahan, seri bunga-bunga), buku pengetahuan,

peralatan untuk kreativitas, alat-alat untuk pengenalan bentuk, warna, konsep bilangan dan simbol-simbol.

5. Sudut ketuhanan : alat-alat yang disediakan antara lain adalah maket-maket rumah ibadah (masjid, gereja, pura, vihara), peralatan ibadah, alat-alat lain yang sesuai untuk menjalankan ibadah agama dan gambar-gambar keagamaan.

### c. Model Pembelajaran Area (minat)

Pada model ini anak diberi kesempatan untuk memilih/melakukan kegiatan sendiri-sendiri sesuai dengan minatnya. Model ini menekankan pada prinsip :

1. Memberi pengalaman pembelajaran bagi setiap anak
2. Membantu anak membuat pilihan dan keputusan melalui aktivitas di dalam area-area yang disiapkan
3. Adanya keterlibatan keluarga dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran pada model ini menggunakan 10 (sepuluh) area. Dalam satu hari dapat dibuka minimal 4 area. Pada area yang dibuka disiapkan alat peraga dan sarana pembelajaran yang sesuai dengan RPPH yang telah disusun. Adapun kesepuluh area tersebut adalah :

- |                             |                         |
|-----------------------------|-------------------------|
| - Area agama                | - Area balok            |
| - Area berhitung/matematika | - Area IPA              |
| - Area musik                | - Area bahasa           |
| - Area membaca dan menulis  | - Area drama            |
| - Area pasir/air            | - Area seni dan motorik |

#### **d. Model Pembelajaran Sentra**

Pada model ini kegiatan pembelajaran dilakukan di sentra-sentra dimana pendidik berperan sebagai motivator dan fasilitator yang memberi pijakan-pijakan (scaffolding)sebelum, selama dan sesudah main.

Contoh sentra pembelajaran terdiri dari : Sentra bahan alam dan sains, Sentra balok, Sentra Seni, Sentra Bermain peran, Sentra Persiapan, Sentra Agama, Sentra Musik.

### **C. Media Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Secara umum media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, minat, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik

Ada beberapa batasan yang dikemukakan oleh para ahli tentang pengertian media yang dikutip Rita Kurnia dalam Asmariansi (2016) :

1. Gagne, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang memotivasi anak didik untuk belajar.
2. Schram, media pembelajaran merupakan teknologi pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar.
3. Briggs, media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran.

4. Gerlach & Ely, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi membuat murid mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.
5. AECT (*Association Of Education And Communication Thecnology*), memberikan batasan tentang media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.
6. Fleming, media adalah penyebab alat turut campur tangan dalam dua pihak atau mendamaikan.
7. Henich, mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengatur formasi antara sumber dan penerima.
8. Hamidjodo, media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide gagasan atau pendapat yang akan sampai kepada penerima yang dituju.

Menurut Heinich, Molenda dan Russell dalam Zaman (2010), media merupakan saluran komunikasi. Pada kegiatan pembelajaran proses komunikasi merupakan proses dimana guru bertindak sebagai komunikator (*communicator*) yang bertugas menyampaikan pesan pembelajaran (*message*) kepada penerima pesan (*communicant*), yaitu siswa/anak. Agar pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh anak maka dalam proses komunikasi pembelajaran tersebut diperlukan wahana penyalur pesan yang disebut media pembelajaran.

Dalam pembelajaran di TK terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari tema atau topik

pembelajaran. Pesan-pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada anak melalui suatu media dengan menggunakan prosedur pembelajaran.

Beberapa ahli mengartikan media sebagai teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (scharmm dalam Zaman, 2010). Sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran (buku, film, video, slide) dan sebagai sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk perangkat kerasnya.

Briggs dalam PPG Spada, 2019 berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, National Education Association mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya :

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para anak. pengalaman tiap anak berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika anak tidak mungkin di bawa ke objek langsung yang dipelajari, maka objeknyalah yang dibawa ke anak. objek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audio.
2. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para anak

tentang suatu objek, yang disebabkan, karena : (a) objek terlalu besar, (b) objek terlalu kecil, (c) objek yang bergerak terlalu lambat, (d) objek yang bergerak terlalu cepat, (e) objek yang terlalu kompleks, (f) objek yang bunyinya terlalu halus, (g) objek mengandung berbahaya atau berisiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua objek dapat disajikan kepada anak.

3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara anak dengan lingkungannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
5. Media dapat menambah konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
8. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam proses belajar mengajar yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Defenisinya pun mencakup segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan perhatian dan mendorong terjadinya proses belajar. Sekitar pertengahan abad ke 20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), saat ini penggunaan media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif seperti adanya komputer dan internet.

## 2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran menurut Rudy Brets (dalam artikel asyik belajar) ada 7 klasifikasi :

1. Media audio visual gerak, seperti : film bersuara, film pada televisi, televisi dan animasi.
2. Media audio visual diam, seperti : slide.
3. Audio semi gerak, seperti tulisan bergerak bersuara.
4. Media visual bergerak, seperti film bisu.
5. Media visual diam, seperti : slide bisu, halaman cetak, foto.
6. Media audio, seperti : radio, telephon, pita audio.
7. Media cetak, seperti : buku, modul

Anderson (dalam artikel asyik belajar) mengelompokkan media menjadi 10 golongan sebagai berikut :

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1	Audio	Kaset audio, siaran radio, cd, telepon
2	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3	Audio-cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4	Proyeksi visual diam	Overhead transfaransi (OHT), film bingkai (slide)
5	Proyeksi Audio Visual diam	Film bingkai (slide) bersuara
6	Visual Gerak	Film bisu
7	Audio Visual gerak	Film gerak bersuara, video/VCD, televisi
8	Obyek Fisik	Benda nyata, model, specimen
9	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10	Komputer	CAI (Computer Assisted Instructional) = Pembelajaran berbantuan komputer, CMI (computer managed instructional)

### 3. Media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Teknologi informasi dan komunikasi atau TIK lebih populer dikenal dengan istilah ICT (Information and Communication Technologies). Dalam hal penggunaannya TIK ini menggunakan perpaduan antara perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). TIK ini menjadi salah satu perkembangan baru dalam dunia pendidikan yang saat ini mulai dirasakan di setiap lini bidang kehidupan (Hardiyana, 2016).

Sodiq Anshori (2018), teknologi informasi dan komunikasi adalah memuat semua teknologi yang berhubungan dengan penanganan informasi meliputi pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran dan penyajian informasi. Jadi TIK merupakan rekayasa manusia terhadap proses penyampaian suatu informasi dan proses penyampaian pesan (ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain secara lebih cepat, lebih luas sebarannya, dan lebih lama penyimpanannya. Karena itu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan dan transfer/pemindahan informasi.

Catherine dan Glen De Padua dalam PPG Spada 2019, anak usia dini sangat tepat dikenalkan teknologi informasi sebab memiliki berbagai kontribusi positif yang sangat menguntungkan dan mendukung optimalisasi perkembangan anak. Dimana anak-anak yang dikenalkan TIK sejak usia dini memiliki kelebihan perkembangan intelegensi, keterampilan motorik, berfikir logis, pemecahan masalah, kreativitas, imajinasi dan penguasaan bahasa.

Menurut Rogers (dalam Sutrisno, 2011), terdapat aspek-aspek yang mendasar tentang sumbangan TIK dalam proses pembelajaran yakni :

1. Konsep : Model konstruktif sangat cocok untuk menggambarkan mempelajari konsep. Pengembangan konsep sangat dominan dan mempengaruhi dalam pembelajaran.
2. Keterampilan dan penerapan : memahami variabel-variabel dan mengetesnya, mengulangi suatu pengukuran dan menginterpretasikan data-data dengan menggunakan software tertentu akan menambah pengayaan dan pembelajaran
3. Pengetahuan : model behaviorist, sesuai dalam pembelajaran dalam bentuk struktur materi yang luas
4. Sesuai dengan tujuan : untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan TIK dicantumkan dalam tujuan pembelajaran.

Menurut Warschaner dalam Sutrisno (2011), TIK dapat meningkatkan motivasi, keterampilan, struktur berfikir, komunikasi secara elektronik serta lebih aktif dalam pembelajaran. Perubahan proses pembelajaran yang terjadi secara teoritis sesungguhnya adalah memberi peluang kepada peserta belajar untuk bertindak aktif, konstruktif, dialogis, kontekstual dan reflektif. Chairuman (dalam Sutrisno, 2011), sikap dan tindakan tersebut dapat dimaknai sebagai berikut :

- Aktif, memungkinkan siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran serta menarik dan bermakna.
- Konstruktif, memungkinkan siswa dapat menggabungkan gagasan-gagasan baru ke dalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya agar dapat

memahami makna atau keinginan tujuan dan keraguan yang selama ini ada dalam pemikirannya.

- Kolaboratif, memungkinkan siswa dalam belajar secara berkelompok atau belajar dalam suatu komunitas agar peserta belajar saling bekerja sama, berbagi tukar pikiran suatu gagasan, saran atau pengalaman.
- Antusiasitik, memungkinkan siswa dapat berperan secara aktif dan penuh dengan antusiasme serta selalu berusaha untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran.
- Dialogis, memungkinkan proses belajar secara sinergis dan merupakan suatu proses sosial dan dialogis dimana siswa memperoleh keuntungan dari proses komunikasi yang dibangun baik didalam kelas maupun luar sekolah.
- Kontekstual, memungkinkan situasi belajar diarahkan pada proses belajar yang bermakna.
- Reflektif, memungkinkan siswa secara sadar apa yang telah dipelajari serta merenungkan kembali.
- HOTST ( *High Order Thinking Skills Training* ), memungkinkan untuk melatih kemampuan berfikir tingkat tinggi, misalnya pemecahan masalah, pengambilan keputusan yang secara tidak langsung meningkatkan “*ICT & media literacy*”.

Dimasa ini (era digital) TIK merupakan fasilitas utama bagi kegiatan diberbagai sektor dalam kehidupan terutama dalam dunia pendidikan. Terdapat tiga fungsi TIK terhadap pembelajaran didalam kelas (*classroom instruction*),

yaitu sebagai suplemen yang sifatnya tambahan, pelengkap, dan pengganti (Sodiq Anshori, 2018).

1. Suplemen (tambahan). Pembelajaran dengan memanfaatkan TIK, dikatakan berfungsi sebagai suplemen (tambahan) apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran melalui elektronik atau tidak, karena tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran melalui elektronik tersebut. Meskipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.
2. Komplemen (pelengkap). Pembelajaran dengan memanfaatkan TIK, dikatakan berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) apabila pembelajaran melalui elektronik tersebut diprogramkan materi pembelajaran yang diterima peserta didik (materi yang sedang dipelajari) di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran yang berkaitan dengan TIK diprogramkan untuk menjadi materi pengayaan (reinforcement).
3. Substitusi (pengganti). Pembelajaran dengan memanfaatkan TIK, dikatakan berfungsi sebagai substitusi, apabila pembelajaran melalui elektronik tersebut bertujuan agar peserta didik dapat mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan waktu dan aktivitasnya secara fleksibel. Terdapat tiga alternative pemanfaatan sesuai dengan memanfaatkan TIK, dikatakan berfungsi sebagai substitusi yaitu : (a) sepenuhnya pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka (konvensional), (b) sebagian dilaksanakan secara tatap muka dan sebagian lagi

melalui pembelajaran dengan memanfaatkan TIK. Dan (c) sepenuhnya pembelajaran melalui internet (pembelajaran dengan memanfaatkan TIK).

Jenis- jenis TIK yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran PAUD, antara lain :

### 1. Audio dan Video Player

Media audio berhubungan dengan pendengaran. Karena hal ini menyangkut komunikasi melalui pendengaran secara langsung. Sementara media video visual berkaitan dengan pelibatan indra penglihatan. Hal ini sesungguhnya terdapat dua pesan yang dimuat dalam media visual yakni pesan verbal dan pesan nonverbal.

### 2. Komputer

Komputer merupakan perangkat yang melibatkan teknologi software dan hardware. Melalui penggunaan komputer ini mempunyai pengaruh secara signifikan dalam proses pembelajaran. Komputer dapat membantu guru mengoperasionalkan pembelajaran yang menantang dan menyenangkan bagi anak didik.

### 3. Internet

Internet merupakan layanan teknologi yang menyiapkan seluruh aplikasi dan informasi yang dapat dijadikan sebagai sumber dan media pembelajaran. Internet dapat dioptimalkan dengan cepat, nyaman, aman bagi penggunaannya. Penggunaan internet dapat mempermudah guru dalam mencari dan menelusuri informasi berkaitan materi pembelajaran yang diajarkan kepada anak didik.

#### 4. Media Cetak

Media cetak merupakan media tertua yang ada dimuka bumi. Media cetak berawal dari media yang disebut dengan *Acta Diuna* dan *Acta Senatus* dikerajaan romawi, kemudian berkembang pesat setelah Johanes Getterberg menemukan mesin cetak sehingga kini sudah beragam bentuknya, seperti surat kabar, tabloid dan majalah (Suranto. 2010).

Menurut Sudono (2000), media cetak merupakan sumber belajar yang didalamnya termasuk bahan cetak, buku, majalah atau tabloid. Gambar-gambar yang ekspresif dapat memberi kesempatan anak menggunakan nalar dan mengungkapkan pikirannya dengan menggunakan kosa kata yang semakin hari semakin berkembang.

Media cetak adalah segala barang cetak yang dipergunakan sebagai sarana penyampaian pesan. Sejarah media modern berawal dari buku cetak. Yang lambat laun perkembangan buku cetak mengalami perubahan dalam segi isi semakin bersifat sekular dan praktis. Kemudian semakin banyak pula karya populer dalam wujud brosur dan pamflet.

Media cetak adalah suatu media yang statis dan mengutamakan pesan-pesan visual. Media ini terdiri dari lembaran dengan sejumlah kata, gambar atau foto, dalam tata warna dan halaman putih seperti televisi dan radio dalam jajaran medium penyiaran. Media cetak merupakan media yang ditampilkan dalam bentuk cetakan dalam kertas.

Menurut Azhar Arsyad (2013) media cetak sebagai cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang dilakukan melalui proses

percetakan. Sedangkan menurut Oxford Living Dictionaris dalam pakar komunikasi.com, menyatakan media cetak dapat diartikan sebagai sarana komunikasi massa dalam bentuk publikasi cetak, seperti surat kabar dan majalah.

Media cetak memiliki arti yaitu sebuah media yang dibuat memakai bahan dasar kertas (bisa juga dengan kain) yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Unsur-unsur utama dari media cetak adalah teks dan gambar visual. Pengertian mengenai media cetak ini umumnya dipahami secara khusus, yang ditangkap ketika disebutkan “media cetak” adalah koran, buku, majalah dan sebagainya.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia majalah didefinisikan sebagai terbitan berkala yang berisi berbagai liputan jurnalistik, pandangan mengenai topik aktual yang patut diketahui oleh pembaca. Berdasarkan waktu penerbitannya, terdapat majalah bulanan, majalah mingguan dan sebagainya. Sedangkan berdasarkan isinya dibedakan menjadi majalah berita, majalah anak dan lain sebagainya.

Beberapa kelebihan media cetak menurut Arsyad (2013) adalah :

1. Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing. Materi pelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa, baik yang cepat maupun yang lamban membaca dan memahami. Namun diharapkan dapat menguasai materi pelajaran itu.
2. Disamping dapat mengulangi materi dalam media cetakan, siswa akan mengikuti urutan pikiran secara logis.

3. Perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak sudah merupakan hal lumrah, dan ini dapat menambah daya tarik, serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format verbal dan visual.
4. Khusus pada teks terprogram, siswa akan berpartisipasi/berinteraksi dengan aktif karena harus memberi respon terhadap pertanyaan dan latihan yang disusun, siswa dapat segera mengetahui jawabannya benar atau salah. Karena dapat dibaca berkali-kali.
5. Meskipun isi informasi media cetak harus diperbaharui dan direvisi sesuai dengan perkembangan dan temuan-temuan baru dalam bidang ilmu itu materi tersebut dapat diproduksi dengan ekonomis dan didistribusikan dengan mudah.

#### Kekurangan Media Cetak

1. Lambat dalam memberikan informasi, sebab perlu menunggu proses cetak dan pendistribusian.
2. Tidak dapat menyebarkan informasi secara langsung
3. Hanya dapat menyampaikan tulisan atau gambar.

Pada awal perkembangannya media cetak terbagi dua, yaitu surat kabar dan majalah. Keduanya merupakan produk jurnalisme cetak, berisikan artikel-artikel yang memuat tulisan tentang peristiwa atau berita penting terhangat seputar kehidupan manusia, meliputi berita-berita lokal, nasional, maupun internasional, serta mencakup editorial, opini, kritikan, atau komentar-komentar dari pembaca.

Menurut Komarudin (dalam kumpulan artikel, 2013), majalah dapat didefinisikan sebagai suatu media yang terbit secara berkala seminggu sekali, atau

sebulan sekali atau pada waktu-waktu yang teratur yang isinya antara lain artikel-artikel, berita-berita, cerita-cerita yang mengandung nilai sastra, fiksi dan non fiksi, puisi, karikatur, lelucon, tajuk rencana dan kadang-kadang iklan.

Junaedhie (2010), mendefinisikan majalah sebagai : media cetak yang terbit secara berkala, tapi bukan yang terbit setiap hari. Media cetak itu bersampul, setidak-tidaknya punya wajah, dan dirancang secara khusus. Media cetak itu dijilid atau sekurang-kurangnya memiliki sejumlah halaman tertentu. Media cetak itu, harus berformat tabloid, atau saku, atau format konvensional sebagaimana format majalah yang kita kenal selama ini.

Tipe majalah ditentukan oleh sasaran khalayak yang dituju. Junaedhie (2010), menggolongkan majalah yang ada di Indonesia menurut pangsa pembacanya, yaitu berdasarkan : jenis kelamin (pria dan wanita), usia (anak-anak, remaja, keluarga), hobi dan minat (interior, psikologi, arsitektur dan lain sebagainya). Selanjutnya berdasarkan penggolongan tersebut terdapat 13 kategori majalah yaitu: majalah sastra dan kebudayaan, majalah hiburan, majalah wanita, majalah remaja, majalah anak-anak, majalah berita, majalah keluarga, majalah khusus, majalah film, majalah olahraga, majalah ekonomi bisnis industri dan manajemen, majalah agama. Majalah merupakan salah satu bentuk media cetak yang mengalami perkembangan signifikan, karena sifatnya yang personal dengan menspesialisasikan produknya untuk menjangkau konsumen tertentu. Tidak dapat dipungkiri bahwa telah terjadi interaksi yang dinamis antara perkembangan media dan perkembangan masyarakat.

## 6. KERANGKA KONSEPTUAL

Kreativitas merupakan suatu proses berfikir yang lancar, luwes, menciptakan sesuatu gagasan yang bersifat unik, berbeda, orisinal, indah, efisien, serta membawa seseorang berusaha menemukan metode dan cara baru dalam memecahkan suatu masalah. Guilford (Munandar, dalam Rachmawati, 2011) mengungkapkan bahwa kreativitas berpikir merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk melihat bermacam – macam kemungkinan penyelesaiannya terhadap suatu masalah. Guilford mengajukan bahwa kreativitas berpikir pada anak dinilai dari segi kelancaran (*fluency*), aspek ini berhubungan dengan kemampuan menghasilkan banyak gagasan dengan cepat, dalam waktu yang singkat. Unsur ini mengukur kemampuan menguraikan banyak alternatif pemecahan masalah. Aspek berikutnya adalah keluwesan (*flexibility*), berhubungan dengan kesiapan atau memodifikasi informasi dari berbagai sudut tinjauan (gagasan yang beragam dan bebas). Selanjutnya aspek keaslian (*originality*) membuat seseorang mampu mengajukan usulan yang tidak biasa atau unik dan mampu melakukan pemecahan masalah yang baru. Dan yang terakhir adalah aspek penguraian (*elaboration*), aspek ini berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam memperkaya suatu produk dari yang inovatif.

Peran media dalam pembelajaran di taman kanak-kanak semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat ini berada pada masa konkret, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian, pembelajaran di TK harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkret. Prinsip kekonkretan tersebut mengisyaratkan

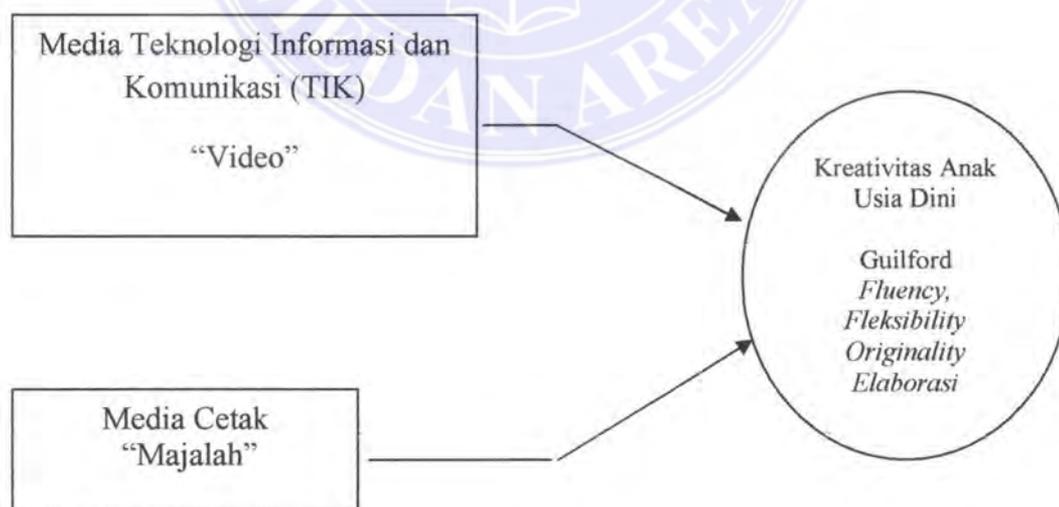
perlu digunakan media sebagai saluran penyampaian pesan dari guru kepada anak didik agar pesan/informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik sehingga terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu, 1) Media visual, 2) Media audio, (3) Media audiovisual. Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual yang paling sering digunakan oleh guru TK untuk membantu menyampaikan isi dari tema pembelajaran adalah media gambar diam yang banyak tersedia dalam buku-buku, majalah, surat kabar dan sebagainya. Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) seperti program kaset suara dan program radio. Media audiovisual adalah media yang merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang dengar.

Media berbasis Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) merupakan perpaduan antara perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Proses penyampaian suatu informasi dan proses penyampaian pesan (ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain dengan media ini dapat dilakukan secara lebih cepat, lebih luas sebarannya, dan lebih lama penyimpanannya. Menurut Shodiq Ansori (2018), Video pembelajaran merupakan salah satu jenis media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata dan menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak. Isinya sesuai dengan tema pembelajaran. Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) memiliki berbagai kontribusi positif yang

sangat menuntungkan dan mendukung optimalisasi perkembangan intelegensi dan penguasaan bahasa dan lain sebagainya. dengan tetap mengedepankan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini dengan memperhatikan karakteristik dan perkembangannya. Penggunaan Video pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Media cetak merupakan sumber belajar yang didalamnya termasuk bahan cetak, buku, majalah atau tabloid. Gambar-gambar yang ekspresif dapat memberi kesempatan anak menggunakan nalar dan mengungkapkan pikirannya dengan menggunakan kosa kata yang semakin hari semakin berkembang (Sudono, 2000). Media cetak berupa majalah yang terbit setiap bulan yang berisi topik/tema yang sedang berlangsung dalam pembelajaran anak usia dini. Media cetak juga diharapkan dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format verbal dan visual sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.



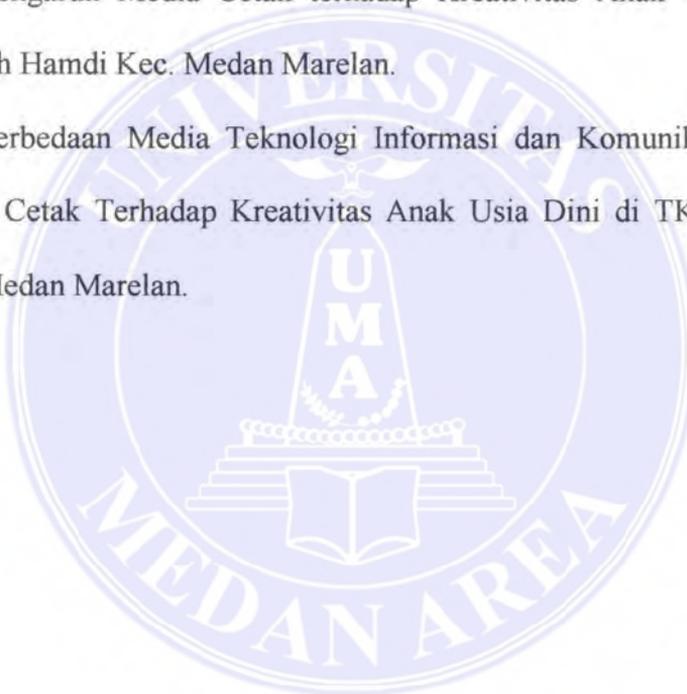
Gambar 1.

### Kerangka Konseptual

## 7. HIPOTESIS

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

1. Ada Pengaruh Media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di TK Aminah Hamdi Kec. Medan Marelان.
2. Ada Pengaruh Media Cetak terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di TK Aminah Hamdi Kec. Medan Marelان.
3. Ada Perbedaan Media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan Media Cetak Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di TK Aminah Hamdi Kec. Medan Marelان.



### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Desain Penelitian

Desain penelitian eksperimen menurut Sitompul (2017), terbagi tiga yaitu *pre-exsperimen design*, *true-exsperimen design* dan *quasi exsperimen design*.

Selanjutnya Sugiono (dalam Jakni, 2016) mengemukakan bahwa bentuk *Pre Experimental Design* dikelompokkan menjadi 3, yaitu : 1) Desain *The One Shot Case Study*, (2) Desain *One Group Pretest Posttest*, (3) Desain *The Static Group Comparison*.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada *One Group Pretest-Posttest Design* terdapat pretest sebelum diberi perlakuan sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan setelah diberi perlakuan. Kelas eksperimen yang digunakan adalah kelas – kelas yang sudah ada sebagai kelompoknya yaitu kelompok B (Bintang) dan kelompok B (Bulan) pada TK Aminah Hamdi Medan Marelan. Pola “*One Group Pretest – Posttest Design*” menurut Jakni, 2015 adalah sebagai berikut :

Tabel : 1  
Desain Penelitian *One Group Pretest – Posttest Design*

PRE-TEST	TREATMENT	POST-TEST
$O_1$	X	$O_2$

Keterangan:

- $O_1$  : Pretest, yaitu tes yang diberikan kepada 2 kelompok siswa sebelum perlakuan
- $X$  : Perlakuan / treatment dengan menggunakan pembelajaran melalui Media TIK dan Media Cetak
- $O_2$  : Posttest (setelah perlakuan), yaitu tes yang diberikan kepada 2 kelompok siswa setelah menggunakan pembelajaran melalui Media TIK dan Media Cetak.

Penelitian eksperimen dengan "*One Group Pretest – Posttest Design*" melibatkan dua kelompok eksperimen tidak menggunakan kelompok kontrol. Desain ini melakukan pretest dan posttest pada kedua kelompok tersebut untuk mengukur kontribusi perlakuan terhadap tingkat kreativitas anak usia dini. Pada kelompok pertama yaitu kelompok eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan Media Teknologi Informasi Komunikasi (TIK), kelompok kedua pembelajaran menggunakan Media Cetak.

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

### **a. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aminah Hamdi yang beralamat di Jl. Abdul Sani Muthaalib Gg. Ikhlas Kelurahan Terjun. Kecamatan Medan Marelan. Kota Medan.

## b. Waktu Penelitian

Proses penelitian yang akan dilaksanakan diharapkan dapat selesai dalam waktu 5 (lima) bulan, mulai dari pengusulan seminar penelitian sampai menyelesaikan laporan tesis. Pembuatan proposal penelitian dimulai bulan maret 2019. Dalam pembuatan proposal penelitian, awalnya peneliti mengkonsultasikan masalah yang akan diteliti kepada para dosen pembimbing. Selanjutnya proposal yang sudah disetujui diseminarkan untuk selanjutnya melakukan penelitian. Sebelum kegiatan penelitian dimulai, terlebih dahulu peneliti melakukan uji coba tes penelitian kepada siswa seakolah lain, sehingga di ketahuilah jumlah instrumen yang instrumen yang dapat di gunakan pada siswa yang akan diteliti.

Jadwal penelitian sebagai berikut :

Tabel 2  
Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan					
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agust
1	Proposal	■					
2	Perbaikan proposal	■	■				
3	Seminar Proposal			■			
4	Penyusunan instrumen			■			
5	Pelaksanaan Penelitian			■			
6	Membuat Instrumen			■			
7	Ujicoba instrumen			■			
8	Penelitian			■	■		
9	Mengambil data'			■	■	■	
10	Analisis data					■	■
11	Membuat laporan					■	■

Tabel 3  
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Hari/Tanggal	Jam	Kegiatan	Ruang
1	Sabtu, 11 Mei 2019	11.00 WIB – 12.00 WIB	Wawancara guru TK	Guru
2	Senin, 13 Mei 2019	08.00 WIB – 10.30 WIB	Ujicoba Instrumen ke TK Arisa	TK Arisa
3	Rabu, 15 Mei 2019	08.00 WIB – 09.00 WIB	Observasi Guru TK dan penyebaran pretest kreativitas	TK B Bintang
		09.30 WIB- 10.30 WIB	Observasi Guru TK dan penyebaran pretest kreativitas	TK B Bulan
3	Kamis, 16 Mei 2019 Sabtu, 18 Mei 2019 Selasa, 21 Mei 2019 Kamis, 23 Mei 2019 Sabtu, 25 Mei 2019 Selasa, 28 Mei 2019	08.00 WIB – 10.30 WIB	Perlakuan (Treatment) peneliti Pembelajaran Media TIK	TK B Bintang
4	Jumat, 17 Mei 2019 Senin, 20 Mei 2019 Rabu, 22 Mei 2019 Jum'at, 24 Mei 2019 Senin, 27 Mei 2019 Rabu, 29 Mei 2019	08.00 WIB – 10.30 WIB	Perlakuan (Treatment) Peneliti Pembelajaran Media Cetak	TK B Bulan
5	Jum'at, 31 Mei 2019	08.00 WIB – 09.00 WIB	Penyebaran posttest kreativitas	TK B Bintang
		09.30 WIB- 10.30 WIB	Penyebaran posttest kreativitas	TK B Bulan

### C. Identifikasi Variabel

#### 1. Variabel Dependen (variabel yang dipengaruhi/terikat)

Variabel dependen (Y) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen atau variabel bebas. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah Kreativitas siswa di TK Aminah Hamdi Kelurahan Terjun Kecamatan Medan Marelan Kota Medan.

## 2. Variabel Independen (variabel yang mempengaruhi/bebas)

Variabel independen adalah variabel yang membantu menjelaskan varians dalam variabel terikat. Adapun variabel independen pada penelitian ini adalah Media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (X1) dan Media Cetak (X2).

### D. Defenisi Operasional

Secara operasional variabel perlu didefinisikan yang bertujuan untuk menjelaskan makna variabel penelitian. Defenisi operasional adalah penelitian memberikan petunjuk bagaimana variabel diukur (alat pengambil data mana yang cocok digunakan). Variabel penelitian terdiri dari dua variabel bebas dan satu variabel terikat.

Adapun defenisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Kreativitas Anak Usia Dini

Defenisi Operasional : Kreativitas berpikir pada anak usia dini dinilai dari segi kelancaran (*fluency*), aspek ini berhubungan dengan kemampuan menghasilkan banyak gagasan dengan cepat, dalam waktu yang singkat. Unsur ini mengukur kemampuan menguraikan banyak alternatif pemecahan masalah. Aspek berikutnya adalah keluwesan (*flexibility*), berhubungan dengan kesiapan atau memodifikasi informasi dari berbagai sudut tinjauan (gagasan yang beragam dan bebas). Selanjutnya aspek keaslian (*originality*)

membuat seseorang mampu mengajukan usulan yang tidak biasa atau unik dan mampu melakukan pemecahan masalah yang baru. Dan yang terakhir adalah aspek penguraian (*elaboration*), aspek ini berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam memperkaya suatu produk dari yang inovatif.

## 2. Media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Defenisi Operasional : Media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa video pembelajaran yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata dan menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak. Isinya sesuai dengan tema pembelajaran.

## 3. Media Cetak

Defenisi Operasional : Media cetak berupa majalah yang terbit setiap bulan yang berisi topik/tema yang sedang berlangsung dalam pembelajaran anak usia dini.

## E. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah 30 orang siswa TK Aminah Hamdi yang berusia 5-6 tahun, yang terdiri dari 16 orang berjenis kelamin perempuan dan 14 orang berjenis kelamin laki-laki.

Tabel 4  
Subjek Penelitian

No	Kelompok/Perlakuan	JENIS KELAMIN		JUMLAH
		LAKI-LAKI	PEREMPUAN	
1	B (Bintang) / Media TIK	7	8	15
2	B (Bulan) / Media Cetak	7	8	15
	JUMLAH	14	16	30

## F. Tehnik Penentuan Subjek

Teknik penentuan subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah cara *purposive*. Dikatakan *purposive* karena pengambilan subjek secara sengaja sesuai dengan subjek penelitian yang diperlukan. Maksud peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil karena ada pertimbangan tertentu diantaranya :

1. Siswa yang dipilih adalah siswa kelompok B yang berusia 5-6 tahun
2. Tingkat pencapaian perkembangan anak dalam lingkup perkembangan kognitifnya. Dalam Permendikbud No. 137 tahun 2014 menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan).

Subjek penelitian yang digunakan yaitu siswa kelompok B (Bintang) dan kelompok B (Bulan) yang masing-masing berjumlah 15 orang. Prosedur pelaksanaannya dilakukan dengan cara mengundi kedua kelompok dengan memberikan nomor undian yang berisikan kode media pembelajaran. Kode dituliskan di atas potongan kertas lalu digulung. Kertas yang digulung berisi kode 1 untuk kelas eksperimen Media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan kode 2 untuk kelas eksperimen Media Cetak. Kemudian dimasukkan ke dalam wadah lalu dikocok-kocok dan dilakukan penarikan satu gulungan kertas oleh wakil siswa dari masing-masing kelompok tersebut. Dan diperoleh kelompok yang menggunakan Media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan Media Cetak.

## G. Metode Pengumpul Data

Pengumpulan data merupakan langkah penting dalam suatu penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan. Data yang diperlukan haruslah merupakan data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Burhan Bungin (dalam Jakni, 2016), mengatakan “teknik atau metode pengumpulan data, menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian”. Oleh karena itu diperlukan teknik dan alat pengumpul data yang tepat.

Hadari Nawawi (dalam Jakni, 2016), mengatakan bahwa ada 6 macam teknik pengumpulan data yaitu :

- Teknik observasi langsung
- Teknik observasi tidak langsung
- Teknik komunikasi langsung
- Teknik komunikasi tidak langsung
- Teknik studi dokumenter
- Teknik pengukuran

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa teknik pengumpulan data dapat dikelompokkan menjadi 4 (empat) kelompok yaitu teknik observasi (langsung, tidak langsung dan partisipan), teknik komunikasi (langsung dan tidak langsung), teknik studi dokumenter dan teknik pengukuran.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan Teknik Observasi, Teknik Komunikasi dan teknik dokumenter.

#### a. Teknik Observasi

Sutrisno Hadi dalam Jakni (2016), mengemukakan bahwa “Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis”. Teknik observasi langsung adalah cara untuk mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian yang pelaksanaannya langsung pada tempat dimana suatu peristiwa, keadaan atau situasi sedang terjadi menggunakan pedoman dan pencatatan data berupa pedoman observasi.

Berdasarkan pelaksanaannya, observasi merupakan salah satu metode untuk mendapatkan data. Jadi teknik observasi langsung merupakan cara untuk mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan langsung yang tampak pada objek penelitian. Teknik observasi langsung dilakukan pada saat guru melaksanakan pembelajaran di kelas saat menyampaikan dan menggunakan model pembelajaran di kelas. Dalam teknik ini peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap subjek penelitian baik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

#### b. Teknik Komunikasi

Teknik komunikasi digunakan untuk mendapatkan data primer maupun sekunder. Dalam hal ini, peneliti mengadakan hubungan (komunikasi) dengan subjek penelitian. Ada dua jenis teknik komunikasi : yaitu teknik komunikasi langsung dan teknik komunikasi tidak langsung. Kedua teknik komunikasi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

### 1. Teknik komunikasi langsung

Teknik komunikasi langsung, peneliti berhubungan langsung (tatap muka) dengan subjek penelitiannya. Komunikasi langsung biasanya dilaksanakan dengan wawancara.

### 2. Teknik komunikasi tidak langsung

Teknik komunikasi tidak langsung, peneliti menggunakan media atau pranata tertentu untuk menghubungi subjek penelitiannya. Komunikasi tidak langsung dapat dilakukan dengan menggunakan angket (*questioner*)

### c. Teknik Dokumenter

Arikunto (2014), “Dokumentasi dari asal katanya dokumen yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya”. Dalam penelitian ini teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil setiap gambar kegiatan yang dilakukan. Buku Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) dan buku penilaian.

Sesuai dengan teknik pengumpul data di atas, maka alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Pedoman observasi/Daftar cocok (Checklist)

Observasi merupakan aktivitas pengamatan terhadap suatu objek secara cermat untuk mendapatkan informasi. Suharsimi Arikunto (2010), menjelaskan

observasi atau pengamatan adalah meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu object dengan menggunakan seluruh indera. Dalam penelitian ini observasi atau pengamatan yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan melakukan pengamatan dan pencatatan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pencatatan diberikan dengan tanda ceklis (√).

Instrumen pedoman observasi digunakan untuk memperoleh gambaran kreativitas sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan pembelajaran melalui Media Cetak. Pedoman observasi ini disusun berdasarkan pada kisi – kisi kreativitas. Dan penyusunan kisi – kisi pedoman observasi yang digunakan untuk mengidentifikasi kreativitas anak usia dini dikembangkan dengan pembelajaran dalam pengembangan kreativitas yang digunakan Guilford yaitu kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), orisinal berpikir (*originality*) dan elaborasi pikiran (*elaboration*).

Butir – butir pernyataan dalam pedoman observasi disusun berdasarkan Indikator – indikator yang telah dirumuskan ke dalam kisi – kisi dengan kemungkinan jawaban yang tersedia dalam skala pencapaian perkembangan anak yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB). (Pedoman Penilaian Hasil Pembelajaran. Kemendikbud 2015) . Kisi – kisi instrumen sebelum penelitian divalidasi, dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 5  
Kisi – Kisi Pedoman Observasi Kreativitas Anak Usia Dini

No	Aspek	Indikator	item
1	Kelancaran berpikir adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, (fluency)	1. Anak dapat menghasilkan banyak gagasan atau jawaban atas sebuah persoalan	3,4,5
		2. Anak mampu menghasilkan suatu gagasan dalam waktu singkat	1,2
		3. Anak dapat mengembangkan suatu ide ga gasan berdasarkan gagasan yang sudah ada.	6,7,8
2	Keluwes atau flesibilitas yaitu kemam puan untuk mengemukakan bermacam macam pemecahan atau pendekatan mengatasi masalah (flexibility)	1. Anak memiliki gagasan yang beragam pada berbagai bidang	10,12,15
		2. Anak dapat melihat masalah dengan menggunakan beberapa sudut pandang.	9
		3. Anak dapat mengajukan beberapa pemecahan masalah dengan pendekatan atau yang berbeda – beda	11,13,14
3	Keaslian yaitu kemampuan untuk menghasilkan atau mencetuskan gagasan atau pemikiran baru (originality),	1. Anak memiliki gagasan atau pendapat yang berbeda dibandingkan teman – temannya.	16
		2. Anak membuat hasil karya yang berbeda dibandingkan teman – temannya dalam tema yang sama	21,22
		3. Dalam hal bercerita, menjelaskan sesuatu, menggambarkan atau memperagakan sesuatu, anak menampilkan sesuatu yang berbeda dibandingkan dengan teman-temannya	18, 19, 23
		4. Anak membuat hasil karya yang majinati dan tidak biasa	17,20
4	Memperinci yaitu kemampuan dalam mengembangkan dan menguraikan gagasan secara terperinci (Elaboration)	1. Anak dapat menjelaskan dengan rinci gagasannya.	24,
		2. Anak membuat hasil karya dengan teliti dan terperinci	27,25
		3. Anak dapat membuat karangan cerita yang kaya akan emosi dan penggambaran lingkungan yang terperinci	26, 29
		4. Tugas yang diselesaikan anak melampaui apa yang diharapkan guru	28, 30

Setelah dibuat kisi – kisi instrument dibuat kolom observasi berupa tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anak usia dini. Daftar ceklist dapat terlihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 6  
Instrumen Observasi Daftar Checklist Kreativitas Anak Usia Dini

No	Pernyataan Variabel Kreativitas Anak Usia Dini (Y)	Alternatif Jawaban			
		BSB 4	BSH 3	MB 2	BB 1
1	2	3			
	<b>Fluency (kelancaran Berpikir)</b>				
1	- Dapat menyelesaikan kegiatan bermain dengan cepat				
2	- Tanggap dalam menyelesaikan masalah				
3	- Menyelesaikan kegiatan bermain sesuai dengan aturan				
4	- Berani mencoba dengan hal yang baru				
5	- Mengajukan banyak pertanyaan				
6	- Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan				
7	- Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah				
8	- Dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kelemahan dari suatu kegiatan bermain.				
	<b>Fleksible (Keluwesannya Berfikir)</b>				
9	- memiliki inisiatif untuk bermain tanpa harus dibantu atau dibantu seperlunya.				
10	- Mampu menggunakan berbagai macam alat media				
11	- menyelesaikan kegiatan bermain dengan cara yang kreatif				
12	- Memberikan bermacam-macam gagasan terhadap suatu gambar, cerita atau masalah.				
13	- Menghargai karya teman				
14	- Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan bermacam-macam cara untuk menyelesaikannya.				
15	- Dapat menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas/ kegiatan bermain				

	<p><b>Orisinal (keaslian)</b></p> <p>16 - Suka tantangan atau berusaha mencoba untuk melakukan sesuatu (eksplorasi)</p> <p>17 - Sering menghasilkan karya yang berbeda/unik</p> <p>18 - Mampu menceritakan kembali apa yang sudah dikerjakan.</p> <p>19 - Mampu mempresentasikan hasil karya nya</p> <p>20 - Menghasilkan karya yang unik</p> <p>21 - Memikirkan masalah-masalah atau hal yang tidak terpikirkan orang lain.</p> <p>22 - Mempertanyakan cara-cara yang lama, berusaha memikirkan cara-cara yang baru</p> <p>23 - Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, mampu menciptakan gagagasn yang baru untuk menyelesaikan masalah.</p> <p>-</p>				
	<p><b>Elaboration</b></p> <p>24 - Anak mampu mengkombinasikan dengan 3 pola (ABC- ABC) atau lebih.</p> <p>25 - Anak senang menjaga kerapian, kebersihan pada hasil karya yang dibuatnya</p> <p>26 - Anak tidak ragu menyelesaikan kegiatan walaupun penuh dengan tantangan bagi dirinya</p> <p>27 - Anak dapat menyelesaikan kegiatan bermain lebih cepat dari teman sebayanya</p> <p>28 - Anak mampu menghasilkan karya yang bervariasi sesuai usianya (5-6 tahun)</p> <p>29 - Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah terperinci</p> <p>30 - Mempunyai rasa keindahan yang kuat, sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana.</p>				

## 2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat – alat yang digunakan untuk memperoleh atau mengumpulkan data dalam rangka memecahkan masalah penelitian dan untuk mencapai tujuan penelitian. Fungsi instrumen adalah mengungkapkan fakta menjadi data. Menurut Arikunto (dalam Jakni, 2015) data merupakan penggambaran variabel yang diteliti dan berfungsi sebagai alat pembuktian hipotesis, benar tidaknya data tergantung dari baik tidaknya instrumen pengumpulan data. Ada tiga kriteria pokok yang harus dipenuhi oleh suatu instrumen penelitian agar dapat dinyatakan memiliki kualitas yang baik. kriteria tersebut menurut Gronlund & Linn (dalam Jakni, 2016) adalah (1) Validitas, (2) Reliabilitas, (3) Praktikabilitas. Dua kriteria yang pertama yang perlu mendapatkan perhatian dalam pengembangan instrumen penelitian.

### Validitas

Instrumen dikatakan telah memiliki validitas (kesahihan/ketepatan) yang baik, jika instrument tersebut benar – benar mengukur apa yang seharusnya hendak diukur (Nunnally dalam Jakni 2016). Dalam penelitian ini, validasi yang dilakukan adalah validitas isi yang diartikan sebagai derajat keterwakilan aspek kreativitas yang hendak diukur didalam butir-butir instrumen.dari suatu soal tes.

### Reliabilitas

Reliabilitas menurut Jakni (2016) diartikan sebagai keajegan hasil dari instrumen tersebut. Yang berarti suatu instrumen dikatakan memiliki keterandalan

sempurna, manakala hasil pengukuran berkali-kali terhadap subjek yang sama selalu menunjukkan hasil atau skor yang sama.

Tabel : 7  
Kisi – Kisi Instrumen test Kreativitas Anak Usia Dini

Aspek	Indikator	Item	Soal
Kelancaran (fluency)	◆ Kemampuan menghasilkan banyak gagasan cepat dan singkat.	1-3, 5	1. Dari bangun berikut buatlah sebanyak mungkin gambar nyata
◆ Keluwesan (flexibility),	◆ Kesiapan atau memodifikasi informasi dari berbagai sudut tinjauan (gagasan yang beragam dan bebas).	4-7	2. Buatlah sebanyak mungkin kata dengan huruf awal B dan huruf akhir N Atau huruf awal K dan huruf akhir S Atau huruf awal B dan huruf akhir U
◆ Keaslian (originality)	◆ Mampu mengajukan usulan yang tidak biasa atau unik dan mampu melakukan pemecahan masalah yang baru.	6-8	3. Buatlah sebanyak mungkin gambar dengan mengkombinasikan bangun berikut!
◆ Pengembangan / perincian (elaboration)	◆ kemampuan seseorang dalam mengembangkan ide dalam memperkaya suatu produk dari yang inovatif.	9-10	4. Terdapat beberapa benda sebagai berikut : a) HP b) sapi c) Laptop d) perawat e) majalah f) kelinci 5. Dengan menuliskan huruf depannya saja, tentukan : 1) Yang dijumpai di udara, 2) Yang dijumpai di air, 3) Binatang, 4) Punya ekor. 6. Terdapat lima angka yaitu 1, 2, 3, 4, dan 5. Kombinasikan beberapa angka yang kalau dijumlahkan hasilnya 7 sebanyak mungkin 7. Terdapat empat bangun sebagai berikut : Kombinasikan dengan berbagai cara untuk membentuk objek sebanyak mungkin dan namailah objek

		<p>itu. (Misalnya: Wajah).</p> <p>8. Buatlah kalimat dengan petunjuk huruf berikut sebanyak mungkin. (waktu Anda 1 menit) S ----- A ----- R (Misalnya : Mengapa engkau pergi)</p> <p>9. Dari gambar berikut, buanglah tiga garis sehingga membuang dua kotak. Misalnya:</p> <table border="1" data-bbox="853 634 1219 708"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Buatlah sebuah kotak dan hiasilah sehingga menjadi lebih bagus.</p> <p>10. Ada dua persamaan: <math>B - C = D</math> dan <math>Z = A + D</math> Kembangkan sebanyak mungkin persamaan baru berdasarkan kedua persamaan tersebut! (Misalnya : <math>B - C = Z - A</math>)</p>						

### Instruksi tes kreativitas

1. Dalam waktu 10 menit, buatlah sebanyak-banyaknya gambar yang dapat anda buat dari lingkaran-lingkaran di bawah ini.
2. Lingkaran harus menjadi bagian utama dari gambar yang anda buat. Anda boleh membuat goresan-goresan di dalam lingkaran, di luar lingkaran, ataupun di dalam dan di luar lingkaran semau anda dalam membuat gambar.
3. Cobalah membuat gambar2 yang tidak terfikirkan orang lain dan usahakan untuk membuat aneka ragam gambar. Cantumkan sebanyak-banyaknya gagasan yang anda miliki pada tiap gambar anda. Jangan lupa untuk menuliskan nama atau judul pada setiap gambar yang anda buat.

4. Tes ini bisa dilaksanakan secara klasikal maupun individual
5. Waktu pengerjaan 10 menit
6. Jenis soal : berisi sejumlah lingkaran dimana peserta diminta untuk membuat gambar dari lingkaran tersebut.

Skoring setiap aspek

#### 1. Aspek kelancaran

- \* Skor diperoleh dari jumlah jawaban yang dihasilkan peserta, apabila ada jawaban yang sama, maka \* Jumlah keseluruhan jawaban dikurangi jumlah yang sama

Contoh Soal :

- Buah apel, buah manggis, piring, panci = skor 4
- Buah apel merah, buah manggis, buah apel merah, buah apel hijau, piring = skor 4 (karena dijawab 2 kali maka  $5 - 1 = 4$ )

#### 2. Scoring Kelenturan / fleksibilitas

Dari kategori/pengelompokan berdasarkan jenis gagasan. skor fleksibilitas dapat di lihat di tabel 1

Soal :

- Buah apel, duku, buah jeruk, piring dan panci = skor fleksibilitas = 2  
(karena ada **2 kategori** yang berbeda yaitu buah2an, alat rumah tangga)

#### 3. Scoring Orisinalitas

(diperoleh berdasarkan tabulasi jawaban dari 10 subyek usia 5 s/d 6 tahun)

- Jawaban yang diberikan oleh 10% atau lebih subyek diberikan skor 0

- Jawaban yang diberikan oleh 5 - 9% subyek diberikan skor 1
- Jawaban yang diberikan oleh 2 - 4% subyek diberikan skor 2.
- Jawaban yang diberikan oleh kurang dari 2% subyek diberikan skor 3.
- Jawaban yang tidak termasuk dalam daftar orisinalitas, diberikan skor 3.

#### 4. Scoring Elaborasi

- Untuk memperoleh skor elaborasi kita melihat jumlah gagasan/detail yang nampak pada setiap obyek/respon, di samping gagasan pokok yang minimal
- Setiap penambahan diberi skor 1.

Karena kesulitan dalam melakukan alat penilaian test tersebut terhadap anak usia dini, maka disusun alat sederhana untuk identifikasi kreativitas dengan format penilaian sesuai dengan kemampuan perkembangan anak usia dini sesuai dengan Kurikulum 2013 yaitu Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia dini.

#### Responden Ujicoba

Responden ujicoba dalam penelitian ini adalah siswa TK ARISA Kecamatan Medan Deli yang berjumlah 30 orang. Pengambilan ini dilakukan agar masing – masing anak usia dini dapat terwakili secara representative.

#### Analisis Hasil Ujicoba Instrumen

Ada dua jenis uji instrument test, yaitu uji keshahihan instrument (validitas) dan uji kehandalan instrument (reliabilitas). Uji Keshahihan instrument

(Validitas) ini dilakukan untuk mengetahui tingkat ketepatan instrument yang digunakan. Pengujian keshahihan instrumen kreativitas anak usia dini dalam penelitian ini menggunakan windows excel untuk memasukkan data dan analisis statistik dengan bantuan software program SPSS versi 21 for windows.

Untuk mempermudah dalam melakukan ujicoba, maka terlebih dahulu harus dapat mengisi kolom data diantaranya tabulasi daftar checklist dalam menyelesaikan test yang diberikan. Ceklis di tulis pada kolom (BB, MB, BSH, BSB) untuk transformasi di isi dengan memperhatikan bobot jawaban (BB=1, MB=2, BSH=3, BSB=4). Misalnya subjek 1 menyelesaikan test 1 dengan pengamatan guru adalah BSB, dimana bobotnya BSB adalah 4, maka kolom transformasi subjek 1 dengan item no 1 diberi nilai 4. Bila pengamatan guru adalah BSH, dimana bobotnya adalah 3, maka kolom transformasi subjek no 2 nomor item 1 diberi nilai 3. Bila pengamatan guru adalah MB, dimana bobotnya adalah 2, maka kolom transformasi subjek no 3 nomor item 1 diberi nilai 2. Bila pengamatan guru adalah BB, dimana bobotnya adalah 1, maka kolom transformasi subjek no 4 nomor item 1 diberi nilai 1.

Untuk skor diperoleh dengan menjumlahkan semua angka atau nilai yang ada dari item angka no. 1 sampai seterusnya sesuai kolom sebelum skor. Selanjutnya mengukur validitas bagian instrumen daftar checklist diuji dengan menggunakan bantuan software program SPSS versi 21 for windows. Perhitungan tersebut dapat terlihat dari tabel berikut.

Tabel 8  
Validitas instrumen Kreativitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	83.0333	33.895	.538	.818
VAR00002	83.2333	34.668	.427	.824
VAR00003	83.3333	36.644	.401	.826
VAR00004	83.3333	35.195	.500	.821
VAR00005	83.1000	34.300	.583	.817
VAR00006	83.3333	33.264	.604	.815
<b>VAR00007</b>	<b>83.2333</b>	<b>38.254</b>	<b>.098</b>	<b>.832</b>
<b>VAR00008</b>	<b>83.1667</b>	<b>37.661</b>	<b>.086</b>	<b>.837</b>
VAR00009	83.1333	33.844	.616	.815
VAR00010	83.2000	37.062	.376	.829
VAR00011	83.2667	36.823	.462	.825
VAR00012	83.0000	33.517	.527	.819
VAR00013	84.2000	36.648	.361	.826
<b>VAR00014</b>	<b>83.3000</b>	<b>38.286</b>	<b>.002</b>	<b>.839</b>
VAR00015	83.3333	36.299	.478	.824
VAR00016	83.2667	36.823	.370	.829
VAR00017	83.2667	35.444	.516	.821
VAR00018	83.0667	32.133	.688	.810
VAR00019	83.3000	36.355	.382	.829
<b>VAR00020</b>	<b>83.1333</b>	<b>38.051</b>	<b>.039</b>	<b>.838</b>
VAR00021	83.3667	36.861	.360	.829
<b>VAR00022</b>	<b>83.2667</b>	<b>37.789</b>	<b>.199</b>	<b>.830</b>
VAR00023	83.3333	36.713	.385	.826
VAR00024	84.1333	36.602	.301	.828
VAR00025	83.3333	37.402	.333	.830
VAR00026	83.3667	36.171	.468	.823
<b>VAR00027</b>	<b>83.0333</b>	<b>38.240</b>	<b>.037</b>	<b>.836</b>
VAR00028	83.2667	37.444	.392	.829
<b>VAR00029</b>	<b>83.2333</b>	<b>38.944</b>	<b>-.121</b>	<b>.836</b>
<b>VAR00030</b>	<b>83.2667</b>	<b>37.789</b>	<b>.199</b>	<b>.830</b>

Dari hasil validitas alat ukur pada skala kreativitas, dari 30 item terdapat 8 item yang tidak valid (gugur) yaitu item nomor 7, 8, 14, 20, 22, 27, 29 dan 30. Data yang valid sebanyak 22 item dengan indeks daya beda yang bergerak mulai dari 0.301 sampai 0,688 dengan  $p < 0,05$  yaitu item nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 24, 25, 26, 28.

Berdasarkan uji reliabilitas dengan menggunakan metode Alpha Cronbach diketahui bahwa skala Kreativitas memiliki indeks reliabilitas  $r_{tt}$  sebesar 0,831 dengan  $p < 0,01$ . Ini berarti bahwa skala kreativitas handal dalam mengungkap tingkat kreativitas anak-anak TK. Tingkat kehandalan instrumen penelitian ini dapat dilihat pada tabel .... berikut ini :

Tabel 9  
Uji Reliabilitas instrumen tes Kreativitas anak usia dini

No	Nama Variabel	Tingkat Keterhandalan ( $r_{tt}$ )	Simpulan
1	Kreativitas anak usia dini	0,831	Handal

## H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian eksperimen yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap persiapan, meliputi :
  - a. Studi Pendahuluan .
    - Melakukan survei ke TK Aminah Hamdi

- Meminta izin kepada Kepala TK Aminah hamdi untuk melaksanakan penelitian.
  - Menentukan subjek penelitian dan waktu pelaksanaan penelitian.
- b. Studi literatur
  - c. Uji coba dan konsultasi instrumen penelitian
  - d. Analisis instrument dan waktu penelitia
2. Tahap pelaksanaan penelitian, meliputi :
    - a. Pengelompokan subjek pada masing-masing kelas penelitian
    - b. Melaksanakan pre-test
    - c. Penggunaan media Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) dan media cetak pada masing-masing kelas experimen.
    - d. Melaksanakan post-test.
  3. Tahap Akhir
    - a. Pengolahan dan analisis data
    - b. Menarik kesimpulan dan membuat laporan hasil penelitian.

### **I. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan tindakan untuk mengolah data menjadi informasi, baik yang disajikan dalam bentuk angka maupun bentuk narasi yang bermanfaat untuk menjawab masalah dan sub masalah dalam suatu penelitian ilmiah. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah pendekatan analisis data kuantitatif

dikarenakan penelitian eksperimen bidang pendidikan merupakan jenis dari penelitian kuantitatif.

Menurut Jakni (2016), pada dasarnya analisis data dalam kuantitatif menggunakan pendekatan statistik terdapat dua macam statistik yang digunakan dalam teknis analisis data yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

- **Statistik Deskriptif**

Statistik merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang cara-cara pengumpulan data dan juga analisis dan interpretasi tentang data tersebut. Statistik Deskriptif merupakan metode-metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Untuk mendeskriptifkan data maka peneliti membuat tabel distribusi frekuensi, dan pengukuran tendensi sentral.

- a. **Distribusi Frekuensi**

Distribusi frekuensi adalah daftar nilai data yang disertai dengan nilai frekuensi yang sesuai. pengelompokan data ke dalam beberapa kelas dimaksudkan agar ciri-ciri penting data tersebut dapat segera terlihat. Tabel distribusi frekuensi menggambarkan pengaturan data secara teratur di dalam suatu tabel. Di bawah ini dapat dilihat data dari hasil Pretest kreativitas anak usia dini pada kelas eksperimen di TK Aminah Hamdi Medan Marelan.

Tabel 10  
Data Nilai Hasil Pretest Kreativitas Anak TK Aminah Hamdi

NO	NAMA	NILAI	KET.
1	Azka Adinata	62	Berkembang Sesuai Harapan
2	Fabian	53	Mulai Berkembang
3	Raihansyah	51	Mulai Berkembang
4	M. Zazam Muzafa	51	Mulai Berkembang
5	Rafi Abid	52	Mulai Berkembang
6	Thara	55	Mulai Berkembang
7	Calief	55	Mulai Berkembang
8	Aulia Izatunnisa	56	Mulai Berkembang
9	Nur Umaira	52	Mulai Berkembang
10	Alfira Adha	51	Mulai Berkembang
11	Afiqah	55	Mulai Berkembang
12	Sabrina	54	Mulai Berkembang
13	Qaisara	55	Mulai Berkembang
14	Aufa Kanaya	53	Mulai Berkembang
15	Bilqis Faiha	53	Mulai Berkembang
16	Fathir Noviansyah	54	Mulai Berkembang
17	Wira Al Ghazali	54	Mulai Berkembang
18	Haikal	53	Mulai Berkembang
19	Bima Adi Brata	53	Mulai Berkembang
20	Lutfi	54	Mulai Berkembang
21	Ghali Arkani	55	Mulai Berkembang
22	Zamir	53	Mulai Berkembang
23	Talita Mutiara	54	Mulai Berkembang
24	Dede Lanayah	59	Mulai Berkembang
25	Fadia Nacita	55	Mulai Berkembang
26	Auryn Aurelia	53	Mulai Berkembang
27	Akila	56	Mulai Berkembang
28	Naurah Sabitha	51	Mulai Berkembang
29	Alya Khaleesi	54	Mulai Berkembang
30	Hania Syakira	52	Mulai Berkembang
	Nilai Tertinggi	62	
	Nilai Terendah	51	
	Nilai Rata - Rata	53.93	Mulai Berkembang

Dari data Nilai Hasil Pretest Kreativitas Anak TK Aminah Hamdi di atas dapat dilihat yaitu :

$$\text{Nilai tertinggi (Xmak)} = 62$$

$$\text{Nilai Terendah (Xmin)} = 51$$

$$\text{Banyak Data (N)} = 30$$

Membuat Daftar Distribusi Frekuensi

$$\begin{aligned} 1. \text{ Rentang} &= X_{\max} - X_{\min} \\ &= 62 - 51 \\ &= 11 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 2. \text{ Banyak Kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 (\log 30) \\ &= 1 + 3,3 (1,5) \\ &= 1 + 4,95 \\ &= 5,95 \text{ ----- } 6 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 3. \text{ PanjangKelas} &= \frac{\text{Rentang}}{\text{BanyakKelas}} \\ &= \frac{11}{5,95} \\ &= 1,84 \text{ ----- } 2 \end{aligned}$$

Dari data diatas dapat dibuat Tabel Distribusi Frekuensi Data nilai hasil pretest kreativitas anak TK Aminah Hamdi. Tabel Distribusi Frekuensi dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 11  
Tabel Distribusi Frekuensi Data Hasil Pretest Kelas Eksperimen

INTERVAL	Fi	Xi	Fi . Xi
51 – 52	7	51,5	360,5
53 – 54	13	53,5	695,5
55 – 56	8	55,5	444
57- 58	-	-	-
59 -60	1	59,5	59,5
61 -62	1	61,5	61,5
Jumlah	30		1621
Nilai Tertinggi	62		
Nilai Terendah	51		
Rata - Rata	53,93		

Untuk menyusun interval kelas pertama diawali dengan data yang paling rendah (51) dan kearah horizontal ditambah 2 sesuai perhitungan panjang kelas dan kearah vertikal sebanyak 6 kelas sesuai perhitungan banyak kelas. Sedangkan Fi (frekuensi data) banyaknya anak yang mendapatkan nilai pada rentang antara 51 – 52 dan seterusnya. Xi adalah nilai tengah data. Untuk mencari nilai Xi diperoleh dengan cara “panjang kelas ditambah 1 dan dibagi 2” ( $\frac{2+1}{2} = \frac{3}{2} = 1,5$ ).

Penentuannya dengan menghitung data ke – 1 dan ditambah dengan 0,5 setelah data diurutkan dari data terkecil sampai data terbesar (51 dan seterusnya) sedangkan untuk menentukan nilai Fi.Xi (Fi dikali Xi) diperoleh dengan cara melakukan perkalian antara nilai frekuensi data dengan nilai tengah data.

Selanjutnya dihitung juga data distribusi frekuensi hasil posttest kreativitas siswa TK Aminah Hamdi pada pembelajaran melalui Media Teknologi Informasi Komunikasi (TIK).

Tabel 12

Data Nilai Hasil Posttest Kreativitas Melalui Media TIK

NO	NAMA	Kelas Media TIK	
		Hasil Kreativitas	
1	Azka Adinata	79	BSH
2	Fabian	79	BSH
3	Raihansyah	78	BSH
4	M. Zazam Muzafa	66	BSH
5	Rafi Abid	66	BSH
6	Thara	68	BSH
7	Calief	68	BSH
8	Aulia Izatunnisa	74	BSH
9	Nur Umaira	66	BSH
10	Alfira Adha	66	BSH
11	Afiqah	76	BSH
12	Sabrina	73	BSH
13	Qaisara	69	BSH
14	Aufa Kanaya	66	BSH
15	Bilqis Faiha	66	BSH
	Jumlah	1059	
	Max	79	
	Min	66	
	Rata-rata	70,6	BSH

Dari Hasil Postest kreativitas siswa TK Aminah Hamdi pada pembelajaran Melalui Media Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) di atas dapat dilihat bahwa:

$$\text{Nilai tertinggi (X}_{\text{mak}}) = 79$$

$$\text{Nilai Terendah (X}_{\text{min}}) = 66$$

$$\text{Banyak Data (N)} = 15$$

Membuat Daftar Distribusi Frekuensi

$$\begin{aligned} 1. \text{ Rentang} &= X_{\text{max}} - X_{\text{min}} \\ &= 79 - 66 \\ &= 13 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 2. \text{ Banyak Kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 (\log 15) \\ &= 1 + 3,3 (1,2) \\ &= 1 + 3,96 \\ &= 4,96 \text{ ----- } 5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 3. \text{ PanjangKelas} &= \frac{\text{Rentang}}{\text{BanyakKelas}} \\ &= \frac{13}{4,96} \\ &= 2,6 \text{ ----- } 3 \end{aligned}$$

Dari data diatas dapat dibuat daftar Distribusi Frekuensi Data hasil postest siswa TK Aminah Hamdi pada pembelajaran Melalui Media Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) sebagai berikut :

Tabel 13

Distribusi Frekuensi Post Test Pembelajaran Melalui Media TIK

INTERVAL	Fi	Xi	Fi . Xi
66 – 68	8	67,5	540
69 -71	1	70,5	70,5
72 -74	2	73,5	147
75- 77	1	76,5	76,5
78 - 80	3	79,5	238,5
Jumlah	15		1072,5
Nilai Tertinggi	79		
Nilai Terendah	66		
Rata – Rata	70,6		

Untuk menyusun interval kelas pertama diawali dengan data yang paling rendah (66) dan kearah horizontal ditambah 3 sesuai perhitungan panjang kelas dan kearah vertikal sebanyak 6 kelas sesuai perhitungan banyak kelas. Sedangkan Fi (frekuensi data) banyaknya anak yang mendapatkan nilai pada rentang antara 66 – 68 dan seterusnya. Xi adalah nilai tengah data. Untuk mencari nilai Xi (nilai tengah data) diperoleh dengan cara “panjang kelas ditambah 1 dan dibagi 2” ( $\frac{3+1}{2} = \frac{4}{2} = 2$ ). Penentuannya dengan menghitung data ke – 2 dan ditambah dengan 0,5 setelah data diurutkan dari data terkecil sampai data terbesar (67,5 dan

seterusnya) sedangkan untuk menentukan nilai  $F_i \cdot X_i$  ( $F_i$  dikali  $X_i$ ) diperoleh dengan cara melakukan perkalian antara nilai frekuensi data dengan nilai tengah data. Selanjutnya dihitung juga data distribusi frekuensi hasil posttest kreativitas siswa TK Aminah Hamdi pada pembelajara melalui Media Cetak.

Tabel 14  
Data Nilai Hasil Posttest Kreativitas Melalui Media Cetak

No.	NAMA	Kelas Media Cetak	
		Hasil Kreativitas	
1	Fathir Noviansyah	66	BSH
2	Wira Al Ghazali	61	BSH
3	Haikal	66	BSH
4	Bima Adi Brata	62	BSH
5	Lutfi	66	BSH
6	Ghali Arkani	65	BSH
7	Zamir	62	BSH
8	Talita Mutiara	72	BSH
9	Dede Lanayah	62	BSH
10	Fadia Nacita	68	BSH
11	Auryn Aurelia	66	BSH
12	Akila	63	BSH
13	Naurah Sabitha	61	BSH
14	Alya Khaleesi	63	BSH
15	Hania Syakira	60	MB
Jumlah		963	
Nilai Maximal		72	
Nilai Minimal		60	
Rata – Rata		64,2	BSH

Dari Hasil Posttest kreativitas siswa TK Aminah Hamdi pada pembelajaran Melalui Media Cetak di atas dapat dilihat bahwa bahwa :

$$\text{Nilai tertinggi (X}_{\max}) = 72$$

$$\text{Nilai Terendah (X}_{\min}) = 60$$

$$\text{Banyak Data (N)} = 15$$

Membuat Daftar Distribusi Frekuensi

$$\begin{aligned} 1. \text{ Rentang} &= X_{\max} - X_{\min} \\ &= 72 - 60 \\ &= 12 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 2. \text{ Banyak Kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 (\log 15) \\ &= 1 + 3,3 (1,2) \\ &= 1 + 3,96 \\ &= 4,96 \text{ ----- } 5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 3. \text{ PanjangKelas} &= \frac{\text{Rentang}}{\text{BanyakKelas}} \\ &= \frac{12}{4,96} \\ &= 2,6 \text{ ----- } 3 \end{aligned}$$

Dari data diatas dapat dibuat daftar Distribusi Frekuensi Data hasil kreativitas anak TK Pembelajaran melalui Media Cetak sebagai berikut :

Tabel 15  
Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Pembelajaran Melalui Media Cetak

INTERVAL	Fi	Xi	Fi . Xi
60 – 62	6	61,5	369
63 – 65	3	64,4	190,5
66 – 68	5	67,5	337,5
69 -71	-	69,5	-
72 – 74	1	73,5	72,5
jumlah	15		969,5
Nilai tertinggi	72		
Nilai terendah	60		
Rata-rata	64,2		

#### b. Pengukuran Tendensi Sentral

tendensi sentral merupakan cara lain untuk menggambarkan statistik deskriptif. Tendensi sentral berguna untuk menggambarkan bilangan yang dapat mewakili suatu kelompok bilangan tertentu yaitu tentang nilai mean (rata-rata), median, dan mode dari hasil kreativitas anak usia dini.

##### 1. Nilai Mean (rata-rata)

Nilai mean adalah nilai rata-rata dari beberapa buah data. Untuk menggambarkan statistik deskriptif maka dihitunglah mean data pretest hasil kreativitas anak usia dini, hasil posttest pembelajaran melalui media TIK dan Cetak. Tolak ukur kategori rata – rata dalam penelitian ini menggunakan skala interval. Skala interval adalah skala yang menunjukkan jarak antara satu data dengan data yang lain dan mempunyai bobot yang sama. Peneliti gunakan skala ini karena cocok dengan statistik yaitu uji anova dua jalur (*Two Ways-Anova*)

sedangkan penjelasan kategori berpedoman pada format penilaian dalam Kurikulum 2013 yaitu Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia dini. Tolak Ukur kategori rata- rata dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 16  
Tolak Ukur kategori rata rata

Skala Interval	Kategori
80,00 - 100	Berkembang Sangat Baik
61,00 - 79,00	Berkembang Sesuai Harapan
41,00 - 60,00	Mulai Berkembang
< 40,00	Belum Berkembang

a. Rata – rata data kelompok

Adapun untuk menghitung rata – rata data kelompok adalah

$$\bar{x} = \frac{\sum F_i \cdot X_i}{\sum F_i}$$

X = Rata - Rata hitung

Xi = Nilai tengah data

Fi = Frekuensi

$\sum f_i$  = Jumlah frekuensi data

Dibawah ini terlihat data hasil pretest kreativitas anak TK Aminah Hamdi

Medan Marelan.

Tabel 17  
Data Hasil Pretest Kreativitas Anak TK Aminah Hamdi Medan Marelan

NO	NAMA	NILAI
1	Azka Adinata	62
2	Fabian	53
3	Raihansyah	51
4	M. Zazam Muzafa	51
5	Rafi Abid	52
6	Thara	55
7	Calief	55
8	Aulia Izatunnisa	56
9	Nur Umaira	52
10	Alfira Adha	51
11	Afiqah	55
12	Sabrina	54
13	Qaisara	55
14	Aufa Kanaya	53
15	Bilqis Faiha	53
16	Fathir Noviansyah	54
17	Wira Al Ghazali	54
18	Haikal	53
19	Bima Adi Brata	53
20	Lutfi	54
21	Ghali Arkani	55
22	Zamir	53
23	Talita Mutiara	54
24	Dede Lanayah	59
25	Fadia Nacita	55
26	Auryn Aurelia	53
27	Akila	56
28	Naurah Sabitha	51
29	Alya Khaleesi	54
30	Hania Syakira	52

Dari data Nilai Hasil Pretest Kreativitas Anak TK Aminah Hamdi di atas dapat diketahui nilai tertinggi ( $X_{\max}$ ) 62, nilai Terendah ( $X_{\min}$ ) 51, banyak Data ( $N$ ) 30. Daftar Distribusi Frekuensi untuk nilai rentang 11, Banyak Kelas 6. Panjang kelas 2. Data nilai hasil pretest diatas sesuai dengan yang sudah ditampilkan sebelumnya. Berikut ini adalah Tabel bantu perhitungan rata-rata kelompok.

Tabel 18  
Nilai Rata-rata Kelompok

INTERVAL	$F_i$	$X_i$	$F_i \cdot X_i$
51 – 52	7	51,5	360,5
53 – 54	13	53,5	695,5
55 – 56	8	55,5	444
57- 58	-	-	-
59 -60	1	59,5	59,5
61 -62	1	61,5	61,5
Jumlah	30		1621
Nilai Tertinggi	62		
Nilai Terendah	51		
Rata - Rata	53,93		

$$\bar{x} = \frac{\sum F_i \cdot X_i}{\sum F_i}$$

$$\bar{x} = \frac{1621}{30}$$

$$\bar{x} = 54,03$$

Nilai rata – rata kelompok hasil pretest kreativitas anak usia dini TK Aminah Hamdi Medan Marelan adalah 53,93 dengan kategori Belum Berkembang .

## 2. Mode/Modus

Mode/Modus merupakan nilai yang jumlah frekuensinya paling besar. Untuk mencari nilai mode dapat dilihat pada jumlah frekuensi yang paling besar, dapat dilihat dari tabel

Tabel 19  
Data Pretest kreativitas Anak Usia Dini

Nilai	Frekuensi
51	4
52	3
53	7
54	6
55	6
56	2
59	1
62	1

Mode/Modus dari data di atas adalah pada nilai 53 frekuensi sebanyak 7.

## 3. Median

Median merupakan nilai tengah, yang membatasi setengah data bagian bawah dan setengah data bagian atas, diurutkan data terkecil sampai terbesar. Dari data diatas hasil kreativitas anak usia dini dapat diurutkan, diperoleh urutan data 51, 51, 51, 51, 52, 52, 52, 53, 53, 53, 53, 53, 53, 53, **54, 54**, 54, 54, 54, 54, 55, 55, 55, 55, 55, 55, 56, 56, 59, 62 maka median nya adalah pada nilai 54 . Ada dua angka untuk nilai tengahnya yaitu 54.

Untuk menentukan nilai tengahnya maka keduanya dijumlahkan dan kemudian dibagi 2, sehingga nilai tengahnya juga 54.

#### 4. Standar Deviasi dan Mean Deviasi (rata - rata deviasi)

##### a. Standar Deviasi

Standar deviasi biasa disingkat SD. Untuk menghitung standar deviasi, data diambil tabel nilai rata – rata kelompok. Dimana diketahui rata–rata data di bawah ini adalah 54,0 dan panjang kelasnya adalah 2. Standar deviasi dari data dapat dilihat pada tabel bantu di bawah ini.

Tabel 20  
Tabel Bantu Perhitungan Standar Deviasi

INTERVAL	Fi	Xi	X	(Xi-X)	(Xi. X)2	Fi(Xi. X)2
51 – 52	7	51,5	54,0	-2,5	6,25	43,75
53 – 54	13	53,5	54,0	-0,5	0,25	3,25
55 – 56	8	55,5	54,0	1,5	2,25	18
57- 58	-	-	-	-	-	-
59 -60	1	59,5	54,0	5,5	30,25	30,25
61 -62	1	61,5	54,0	7,2	51,84	51,84
Jumlah	30					147,09

Dari tabel di atas dapat ditentukan standar deviasi dengan rumus data kelompok, Adapun cara perhitungannya adalah seperti di bawah ini :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f(X_i - X)^2}{\sum f_i}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{147,09}{30}}$$

$$SD = \sqrt{4,903}$$

$$SD = 2,21$$

### b. Mean Deviasi

Mean deviasi (MD) disebut juga dengan rata – rata deviasi. Untuk mengetahui MD maka data yang digunakan adalah data  $X_i$ , mean rata-rata, banyak data. Data MD diambil dari data tabel distribusi perhitungan rata-rata dan data kelompok. Mean deviasi dari data dapat dilihat dari tabel bantu di bawah.

Tabel 21  
Tabel Bantu Perhitungan Mean Deviasi

INTERVAL	$F_i$	$X_i$	$\bar{X}$	$ X_i - \bar{X} $	$F_i  X_i - \bar{X} $
51 – 52	7	51,5	54,0	2,5	17,5
53 – 54	13	53,5	54,0	0,5	6,5
55 – 56	8	55,5	54,0	1,5	12
57- 58	-	-	-	-	-
59 -60	1	59,5	54,0	5,5	5,5
61 -62	1	61,5	54,0	7,2	7,2
Jumlah	30				48,7

Dari data diatas dapat ditentukan nilai mean deviasi atau rata –rata deviasi dengan rumus mean deviasi data kelompok. Perhitungan dapat dilihat dibawah ini :

$$MD = \frac{\sum f_i |x_i - \bar{x}|}{\sum f_i}$$

$$MD = \frac{48,7}{30}$$

$$MD = 1,62$$

### c. Varians

Varians biasa disingkat V. Perhitungan data varian kelompok datanya diambil dari tabel distribusi frekuensi perhitungan rata – rata data kelompok. Dimana diketahui rata – rata data kelompok adalah 54,0 dan panjang kelasnya adalah 2. Nilai Varian data dapat dilihat dari tabel bantu di bawah ini.

Tabel 22  
Tabel Bantu Perhitungan Varians

INTERVAL	Fi	Xi	X	(Xi-X)	(Xi. X)2	Fi(Xi. X)2
51 – 52	7	51,5	54,0	-2,5	6,25	43,75
53 – 54	13	53,5	54,0	-0,5	0,25	3,25
55 – 56	8	55,5	54,0	1,5	2,25	18
57- 58	-	-	-	-	-	-
59 -60	1	59,5	54,0	5,5	30,25	30,25
61 -62	1	61,5	54,0	7,2	51,84	51,84
Jumlah	30					147,09

Dari data di atas ditentukan nilai varian dari data tersebut yaitu :

$$V = \frac{\sum Fi(Xi - \bar{X})^2}{\sum fi}$$

$$V = \frac{147,09}{30}$$

$$V = 4,903$$

## 2. Statistik Inferensial

Statistik inferensial sering disebut statistik probabilitas. Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Kesimpulan yang diberlakukan untuk populasi berdasarkan data sampel itu, kebenarannya bersifat peluang (probability). Suatu kesimpulan dari data sampel yang akan diberlakukan untuk populasi itu mempunyai peluang kesalahan dan kebenarannya (kepercayaan) dan yang dinyatakan dalam bentuk persentase. Bila peluang kesalahan 5% maka taraf kepercayaan 95%. Bila peluang kesalahan 1%, maka taraf kepercayaan 99%. Peluang kesalahan dan kepercayaan ini disebut dengan taraf signifikansi.

Menurut Suharsimi Arikunto (dalam Jakni, 2016), “sebelum dilakukan pemilihan statistik yang relevan untuk analisis data dalam penelitian eksperimen, maka tahapan analisis data yang dilakukan adalah dengan melakukan pengujian sampel penelitian, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

## a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data. Dalam hal ini adalah data dari variabel Y (Kreativitas), apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Datanya diambil dari hasil pretest dan posttest kreativitas anak yang sudah dilakukan.

Tabel 23  
Pengelompokan data Hasil Pretest dan Posttest

No	Media TIK		Media Cetak	
	Hasil Pretest	Hasil Posttest	Hasil Pretest	Hasil Posttest
1	62	79	54	66
2	53	79	54	61
3	51	78	53	66
4	51	66	53	62
5	52	66	54	66
6	55	68	55	65
7	55	68	53	62
8	56	74	54	72
9	52	66	59	62
10	51	66	55	68
11	55	76	53	66
12	54	73	56	63
13	55	69	51	61
14	53	66	54	63
15	53	66	52	60
Jumlah	808	1093	810	1033
Nilai Max	62	82	59	79
Nilai Min	51	62	51	66
Rata-Rata	53,8	72,9	54,0	68,7

Untuk Uji normalitas, peneliti menggunakan bantuan program SPSS (*Statistik Product and Service Solutions*) for windows Release versi 21 yaitu menggunakan uji kolmogrove Smirnov Test. Uji tersebut dimaksudkan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi variabel – variabel penelitian. Kaidah yang digunakan dalam penentuan sebaran normal atau tidaknya adalah jika ( $p > 0,05$ ), maka sebarannya adalah normal, namun jika ( $p < 0,05$ ) maka sebarannya tidak normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah mengenai sama tidaknya varian-varian dua distribusi atau lebih. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak.

Varian dengan menggunakan uji F menurut Sugiono (Jakni, 2016) adapun rumus uji F adalah :

$$F = \frac{\text{varian.terbesar}}{\text{varian.terkecil}}$$

Setelah itu dibandingkan dengan tabel F. Asumsinya adalah apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka sampelnya homogen, sedangkan apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka sampelnya tidak homogen, setelah itu barulah digunakan statistik yang relevan. Untuk uji homogenitas peneliti menggunakan bantuan program SPSS (*Statistik Product and Service Solutions*) for

*windows Release versi 21*. Kaidah yang digunakan dalam penentuan seragam tidaknya variansi sampel adalah jika ( $p > 0,05$ ) maka sebarannya adalah homogen, namun jika ( $p < 0,05$ ) maka variansi sampel antar kelompok tidak homogen (seragam).



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Ada pengaruh pembelajaran melalui media TIK terhadap kreativitas anak usia dini. Hal ini dapat dilihat pada saat pretes dan posttes yaitu sebelum dan sesudah diberi perlakuan terlihat nilai koefisien pada kolom VAR0003 (Pembelajaran dengan Media TIK) terdapat nilai koefisien  $F = 118.088$ , nilai signifikansi 0,000. Nilai  $p < 0,005$ .
2. Tidak Ada pengaruh pembelajaran Melalui Media Cetak terhadap kreativitas anak usia dini. Hal ini dapat dilihat pada saat kondisi pretest dan posttest yaitu nilai koefisien  $F = 0.007$ , nilai signifikansi = 0,934 atau  $p < 0,005$ . Hal ini berarti  $0.934 > 0,005$ .
3. Ada perbedaan pembelajaran Melalui Media TIK dan Media Cetak terhadap kreativitas anak usia dini. Hal ini dapat dilihat pada pada kolom corrected model dimana nilai koefisien  $F = 39,371$  dengan nilai signifikan 0,000 ( $p < 0.005$ ). Hal ini berarti  $0,000 < 0,005$ . Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Melalui Media TIK lebih dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini dibandingkan dengan pembelajaran melalui Media Cetak di TK Aminah Hamdi Medan Marelan.

## B. Saran

Berdasarkan beberapa temuan dari hasil penelitian, maka dapat disarankan hal – hal sebagai berikut :

1. Bagi guru TK Aktivitas belajar mengajar akan lebih menarik perhatian anak, bila media yang digunakan dapat menampilkan gambaran yang konkrit. Untuk itu diharapkan guru-guru TK saat ini untuk mengoptimalkan kemampuannya dalam memanfaatkan dan menggunakan teknologi informasi komunikasi ini, sehingga kesempatan anak untuk mengeksplorasi potensi dirinya dapat ditingkatkan.
2. Bagi Kepala sekolah selaku pemimpin di sekolah dapat menyediakan media yang diperlukan (sarana dan prasarana) seperti media audio visual, media player, komputer dan internet dalam upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini.
3. Bagi peneliti lain, perlu mempersiapkan konten/isi dari kegiatan pembelajaran seperti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), video pembelajaran yang sesuai dengan tema yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui media TIK. Agar lebih bervariasi dan agar kreativitas anak usia dini dapat berkembang optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmariansi. 2016. *Konsep Media Pembelajaran PAUD*. Jurnal Al-Afkar. Vol V no.1. April 2016.
- Anggraeni, dkk. 2014. *Buku Panduan Pendidik Kurikulum 2013 PAUD Anak Usia 5-6 Tahun*. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia.
- Anshori, Sodiq. 2018. *Pemanfaatan TIK sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran di Sekolah*. Jurnal Ilmu Pendidikan PKn & Sosial Budaya. Universitas Terbuka.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Fakhriyani, Diana Vidya. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains vol 4, no.2, Desember 2016. Wacana Didaktika.
- Hardiyana, Andri. 2016. *Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran PAUD*. <https://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady/article/.../603>.
- Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Junaedhie, Kurniawan. 2010. *Rahasia Dapur majalah di Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kemendikbud. 2015. *Pedoman Perencanaan Pengelolaan Kelas Anak Usia Dini*. Jakarta. Dirjen PAUD DIKMAS.
- Kemendikbud. 2015. *Pedoman Penilaian Hasil Pembelajaran*. Jakarta. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Masitoh, dkk. 2010. *Strategi Pembelajaran Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Masganti, Sit. dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Medan. Perdana Mulya Sarana.

- Munandar, Utami. 2009. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta. PT. Gramedia.
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Montolalu, dkk. 2010. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Nurjanah, Novita Eka. 2016. *Kreativitas Anak Usia Dini*. Blogspot.com
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Dirjen PAUD DIKMAS.
- Pribadi, Benny A dkk. 2011. *Komputer Dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Rachmawati, Yeni & Euis Kurniati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Kencana.
- Sitompul, Harun & Muhammad Ardansyah. 2017. *Statistika Pendidikan (Teori dan Cara Perhitungan)*. Medan. Perdana Publishing.
- Sudono, Anggani. 2006. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan anak usia Dini*. Jakarta. PT Gramedia.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Komunikasi Sosial Budaya*. Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Sutrisno. 2011. *Pengantar Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta. Gaung Persada.
- Winataputra, Udin dkk. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Zakky, 2018. *Pengertian Pembelajaran Menurut Para Ahli Pendidikan*. <https://www.zonareferensi.com>.
- Zaman, Badru dkk. 2010. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- <https://ppgspada.brightspace.com>. 2019. *Media Berbasis Teknologi Informasi*. Modul 2 Profesional.

<https://ppgspada.brightspace.com>. 2019. Media Pembelajaran. Modul 5 Pedagogik.

<https://civitas.uns.ac.id/rinularasati/tag/media-pembelajaran-konvensional-dan-modern>.

<https://www.google.com/amp/s/tlingus.wordpress.com/2010>. Merumuskan Anggapan Dasar, Merumuskan Hipotesis & Teknik Pengambilan Sampel.

<https://www.statistikian.com/2013/01/uji-normalitas.html>. Penjelasan Tentang Uji Normalitas dan Metode Perhitungan-Uji Statistik.

[Xerma.blogspot.com/2013/08/Kumpulan\\_Artikel\\_News](http://Xerma.blogspot.com/2013/08/Kumpulan_Artikel_News) : Pengertian Majalah Menurut Para Ahli.



## Lampiran

### Instruksi Tes Kreativitas

1. Dalam waktu 10 menit, buatlah sebanyak-banyaknya gambar yang dapat anda buat dari lingkaran-lingkaran di bawah ini.
2. Lingkaran harus menjadi bagian utama dari gambar yang anda buat. Anda boleh membuat goresan-goresan di dalam lingkaran, di luar lingkaran, ataupun di dalam dan di luar lingkaran semau anda dalam membuat gambar.
3. Cobalah membuat gambar-gambar yang tidak terfikirkan orang lain dan usahakan untuk membuat aneka ragam gambar. Cantumkan sebanyak-banyaknya gagasan yang anda miliki pada tiap gambar anda. Jangan lupa untuk menuliskan nama atau judul pada setiap gambar yang anda buat.
4. Tes ini bisa dilaksanakan secara klasikal maupun individual.
5. Waktu pengerjaan 10 menit.
6. Jenis soal : berisi sejumlah lingkaran dimana peserta diminta untuk membuat gambar dari lingkaran tersebut.

#### Skoring setiap aspek

##### 1. Aspek kelancaran

- \* Skor diperoleh dari jumlah jawaban yang dihasilkan peserta, apabila ada jawaban yang sama, maka
- \* Jumlah keseluruhan jawaban dikurangi jumlah yang sama

Contoh Soal :

- Buah apel, buah manggis, piring, panci = skor 4
- Buah apel merah, buah manggis, buah apel merah, buah apel hijau, piring = skor 4 (karena dijawab 2 kali maka  $5 - 1 = 4$ ).

## 2. Scoring Kelenturan / fleksibilitas

Dari kategori/pengelompokan berdasarkan jenis gagasan. skor fleksibilitas dapat di lihat di tabel 6.

Soal :

- Buah apel, duku, buah jeruk, piring dan panci = skor fleksibilitas = 2 (karena ada **2 kategori** yang berbeda yaitu buah2an, alat rumah tangga).

## 3. Scoring Orisinalitas

(diperoleh berdasarkan tabulasi jawaban dari 10 subyek usia 5 s/d6 tahun)

- Jawaban yang diberikan oleh 10% atau lebih subyek diberikan skor 0
- Jawaban yang diberikan oleh 5 - 9% subyek diberikan skor 1
- Jawaban yang diberikan oleh 2 - 4% subyek diberikan skor 2.
- Jawaban yang diberikan oleh kurang dari 2% subyek diberikan skor 3.
- Jawaban yang tidak termasuk dalam daftar orisinalitas, diberikan skor 3.

Skor bonus Orisinalitas

- Menggabung 2 lingkaran diberikan 2 bonus points
- Menggabung 3 – 5 lingkaran diberikan 5
- Menggabung 6 – 10 lingkaran diberikan 10

- Menggabung 11 – 15 diberikan 15
- Menggabung 15 lingkarn diberikan 20
- Menggabung semua lingkaran diberikan 25

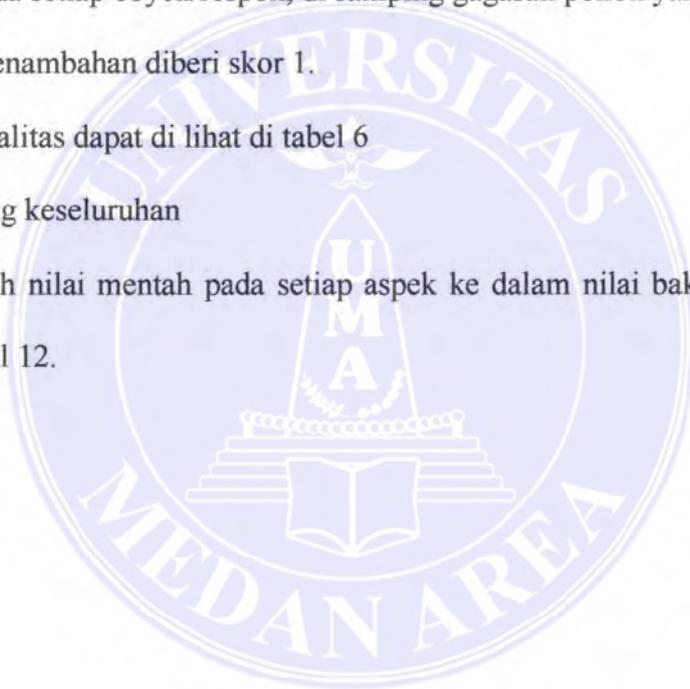
#### 4. Scoring Elaborasi

- Untuk memperoleh skor elaborasi kita melihat jumlah gagasan/detail yang nampak pada setiap obyek/respon, di samping gagasan pokok yang minimal
- Setiap penambahan diberi skor 1.

Skor originalitas dapat di lihat di tabel 6

Cara skoring keseluruhan

- Ubah nilai mentah pada setiap aspek ke dalam nilai baku, menggunakan tabel 12.

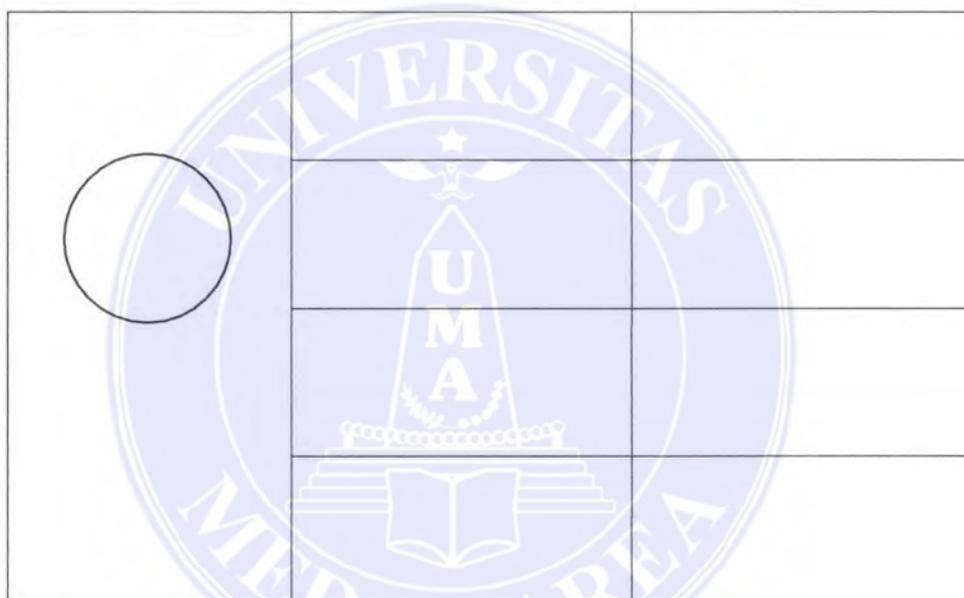


### SOAL TES KREATIVITAS

Nama : ..... Umur : .....

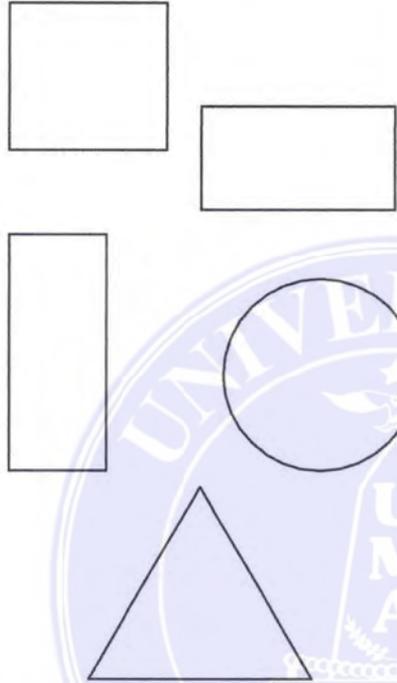
Sekolah : .....

1. Dari bangun berikut, buatlah sebanyak mungkin gambar nyata !  
(Waktu 1 menit) (puzzle)



2. Buatlah sebanyak mungkin kata dengan huruf awal L dan huruf akhir N  
(waktu 1 menit)


3. Buatlah sebanyak mungkin gambar dengan mengkombinasikan bangun berikut.  
(waktu 1 menit)

Soal	Jawaban
	

4. Di bawah ini terdapat beberapa benda sebagai berikut :

Berilah tanda (√) pada benda yang sejenis

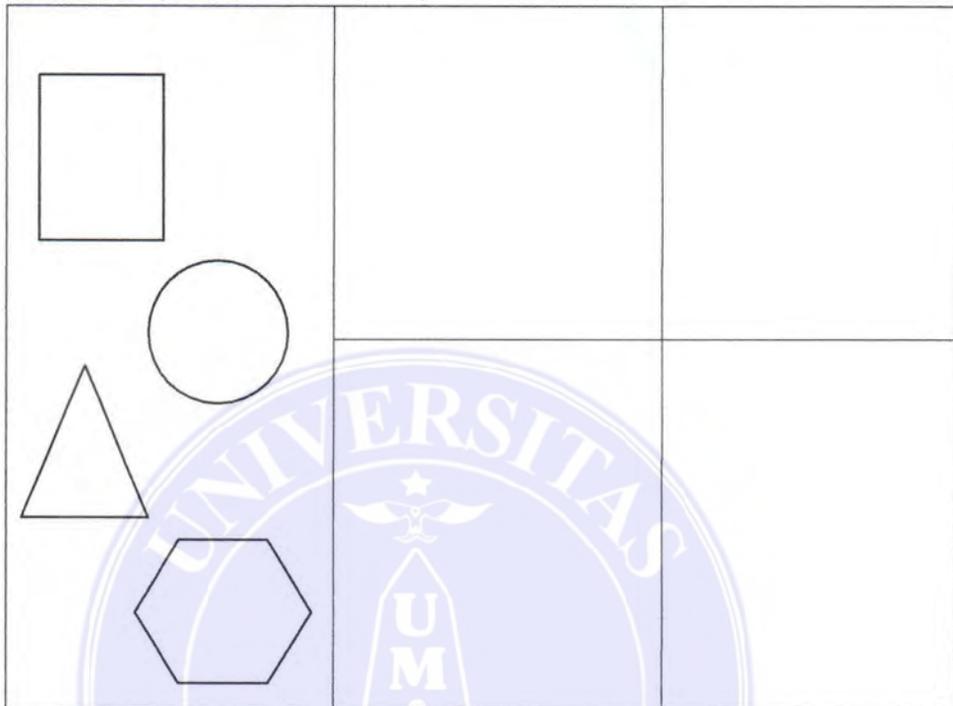
					

5. Tuliskan kata di bawah dengan menulis huruf awalnya saja.

1. Yang dijumpai di udara				
2. Yang dijumpai di air				
3. Binatang				
4. Punya ekor				

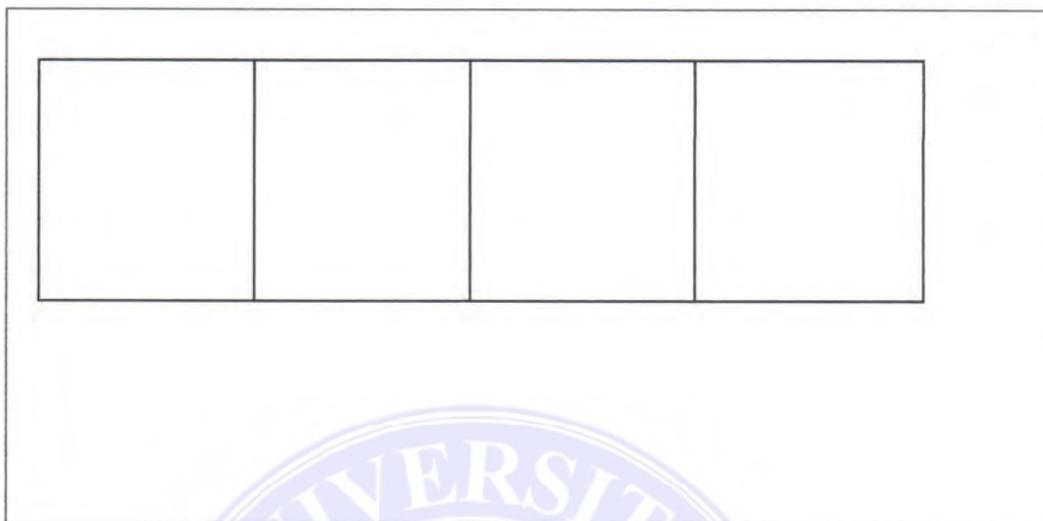
6. Terdapat lima angka yaitu 1.2.3.4 dan 5. Kombinasikan beberapa angka, kalau dijumlahkan hasilnya 7 sebanyak mungkin (waktu 1 menit)


7. Terdapat empat bangun sebagai berikut : Kombinasikan dengan berbagai cara untuk membentuk objek sebanyak mungkin dan namailah objek itu. (misal : wajah). (waktu 1 menit)



8. Buatlah kalimat dengan petunjuk huruf berikut sebanyak mungkin (waktu 1 menit). S ----- A ----- R (misalnya : Saya Anak Rajin)


9. Dari gambar berikut, buanglah tiga garis sehingga membuang dua kotak.



10. Ada dua persamaan :  $B - C = D$  dan  $Z = A + D$ , kembangkan sebanyak mungkin persamaan baru berdasarkan persamaan tersebut  
 Misal :  $B - C = Z - A$


### PETUNJUK PENGISIAN : Kreativitas Anak Usia Dini.

- ◆ Mohon angket ini diisi oleh Bapak/Ibu/Sdr untuk menjawab seluruh pernyataan yang ada
- ◆ Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia dan pilih sesuai keadaan yang sebenarnya.
- ◆ Ada 4 (empat) alternatif jawaban yaitu :
  - 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)
  - 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
  - 2 = Mulai Berkembang (MB)
  - 1 = Belum Berkembang (BB)

### KARAKTERISTIK RESPONDEN

- ◆ Umur : 45 Tahun
- ◆ Jenis Kelamin : Laki-Laki / Perempuan \*)
- ◆ Jabatan : Guru Kelas
- ◆ Lama bekerja : 20 Tahun
- ◆ Pendidikan : Sarjana

No	Pernyataan Variabel Kreativitas Anak Usia Dini (Y)	Alternatif Jawaban			
		BSB	BSH	MB	BB
		4	3	2	1
1	2	3			
	<b>Fluency (kelancaran Berpikir)</b>				
1	- Dapat menyelesaikan kegiatan bermain dengan cepat				
2	- Tanggap dalam menyelesaikan masalah				
3	- Menyelesaikan kegiatan bermain sesuai dengan aturan				
4	- Berani mencoba dengan hal yang baru				
5	- Mengajukan banyak pertanyaan				
6	- Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan				
7	- Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah				
8	- Dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kelemahan dari suatu kegiatan bermain.				

	<p><b>Fleksible</b></p> <p>9 - Memiliki inisiatif untuk bermain tanpa harus dibantu atau dibantu seperlunya.</p> <p>10 - Mampu menggunakan berbagai macam alat media</p> <p>11</p> <p>12 - Menyelesaikan kegiatan bermain dengan cara yang berbeda.</p> <p>13 - Memberikan bermacam-macam gagasan terhadap suatu gambar, cerita atau masalah.</p> <p>14 - Menerapkan suatu konsep dengan cara yang berbeda-beda</p> <p>15 - Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan bermacam-macam cara untuk menyelesaikannya.</p> <p>- Mampu mengubah arah berfikir secara spontan</p>				
	<p><b>Orisinal</b></p> <p>16 - Suka tantangan atau berusaha mencoba untuk melakukan sesuatu (eksplorasi)</p> <p>17 - Sering menghasilkan karya yang berbeda/unik</p> <p>18 - Mampu menceritakan kembali apa yang sudah dikerjakan.</p> <p>19</p> <p>20 - Mampu mempresentasikan hasil karya nya</p> <p>21 - Menghasilkan karya yang unik</p> <p>- Memikirkan masalah-masalah atau hal yang tidak terpikirkan orang lain.</p> <p>22 - Mempertanyakan cara-cara yang lama, berusaha memikirkan cara-cara yang baru</p> <p>23 - Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, mampu menciptakan gagasan yang baru untuk menyelesaikan masalah</p>				

<b>Elaboration</b>					
24	- Anak mampu mengkombinasikan dengan 3 pola (ABC- ABC) atau lebih.				
25	- Anak senang menjaga kerapian, kebersihan pada hasil karya yang dibuatnya				
26	- Anak tidak ragu menyelesaikan kegiatan walaupun penuh dengan tantangan bagi dirinya				
27	- Anak dapat menyelesaikan kegiatan bermain lebih cepat dari teman sebayanya				
28	- Anak mampu menghasilkan karya yang bervariasi sesuai dengan usianya (5-6 tahun)				
29	- Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan				
30	melakukan langkah-langkah terperinci				
	- Mempunyai rasa keindahan yang kuat, sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana.				

Tabel. Hasil Ujicoba Instrumen Penelitian

SUBJEK	I T E M																													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH													
2	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH													
3	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH										
4	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH												
5	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH																					
6	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH																	
7	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH																	
8	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB	BSH																					
9	MB	MB	BSH	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH																					
10	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH												
11	MB	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB	MB	BSH										
12	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSB	BSH																				
13	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH																		
14	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH									
15	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB	BSH																					
16	BSB	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSB	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSB	MB	BSB	BSB	MB	BSH	BSB	BSH	MB							
17	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH	MB
18	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB	BSB	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSB	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH	MB
19	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH									
20	BSH	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSB	BSH	MB	BSH	MB	MB	MB	MB	BSB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB	MB	BSH	BSH
21	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	
22	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSB	BSH	MB												
23	BSH	MB	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH									
24	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSB	BSH	BSH	
25	BSB	BSB	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH	MB	MB	MB	BSB	BSH	BSH	
26	MB	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSB	BSH	MB	BSH	MB	MB	BSH										
27	MB	MB	MB	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB	BSB	BSB	MB	BSH	BSH	MB	MB	MB	BSH	BSH	MB	BSB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	
28	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH										
29	MB	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSB	MB	BSH	BSH	MB	BSB	BSH	BSH	MB	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	
30	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSH	BSH	MB	MB	MB	BSB	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSB	MB	MB	MB	MB	BSB	MB	BSH	BSB	BSH	BSH	

Tabel Bobot Jawaban Instrumen

No. Soal	BSB	BSH	MB	BB
1	4	3	2	1
2	4	3	2	1
3	4	3	2	1
4	4	3	2	1
5	4	3	2	1
6	4	3	2	1
7	4	3	2	1
8	4	3	2	1
9	4	3	2	1
10	4	3	2	1
11	4	3	2	1
12	4	3	2	1
13	4	3	2	1
14	4	3	2	1
15	4	3	2	1
16	4	3	2	1
17	4	3	2	1
18	4	3	2	1
19	4	3	2	1
20	4	3	2	1
21	4	3	2	1
22	4	3	2	1
23	4	3	2	1
24	4	3	2	1
25	4	3	2	1
26	4	3	2	1
27	4	3	2	1
28	4	3	2	1
29	4	3	2	1
30	4	3	2	1

Tabel Transpormasi Data Instrumen Ujicoba

SUB JEK	I T E M																														Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	95
2	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	96
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88
4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	96
5	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88
6	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	92
7	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	91
8	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88
9	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	92
11	2	2	3	2	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	82
12	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	91
13	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	95
14	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	100
15	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88
16	4	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	2	2	4	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	2	85
17	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	81
18	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	2	2	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	83
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88
20	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	2	2	2	2	4	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	80
21	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	87
22	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	2	3	91
23	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	81
24	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	89
25	4	4	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	4	3	3	3	89
26	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	82
27	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	4	4	2	3	3	2	2	2	3	3	2	4	2	2	3	3	3	3	77
28	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	97
29	2	2	3	2	3	2	3	4	2	3	3	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	83
30	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	4	2	2	3	3	3	4	4	2	2	2	4	2	3	4	3	3	3	85

Tabel. Validitas instrumen Kreativitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	83.0333	33.895	.538	.818
VAR00002	83.2333	34.668	.427	.824
VAR00003	83.3333	36.644	.401	.826
VAR00004	83.3333	35.195	.500	.821
VAR00005	83.1000	34.300	.583	.817
VAR00006	83.3333	33.264	.604	.815
<b>VAR00007</b>	<b>83.2333</b>	<b>38.254</b>	<b>.098</b>	<b>.832</b>
<b>VAR00008</b>	<b>83.1667</b>	<b>37.661</b>	<b>.086</b>	<b>.837</b>
VAR00009	83.1333	33.844	.616	.815
VAR00010	83.2000	37.062	.376	.829
VAR00011	83.2667	36.823	.462	.825
VAR00012	83.0000	33.517	.527	.819
VAR00013	84.2000	36.648	.361	.826
<b>VAR00014</b>	<b>83.3000</b>	<b>38.286</b>	<b>.002</b>	<b>.839</b>
VAR00015	83.3333	36.299	.478	.824
VAR00016	83.2667	36.823	.370	.829
VAR00017	83.2667	35.444	.516	.821
VAR00018	83.0667	32.133	.688	.810
VAR00019	83.3000	36.355	.382	.829
<b>VAR00020</b>	<b>83.1333</b>	<b>38.051</b>	<b>.039</b>	<b>.838</b>
VAR00021	83.3667	36.861	.360	.829
<b>VAR00022</b>	<b>83.2667</b>	<b>37.789</b>	<b>.199</b>	<b>.830</b>
VAR00023	83.3333	36.713	.385	.826
VAR00024	84.1333	36.602	.301	.828
VAR00025	83.3333	37.402	.333	.830
VAR00026	83.3667	36.171	.468	.823
<b>VAR00027</b>	<b>83.0333</b>	<b>38.240</b>	<b>.037</b>	<b>.836</b>
VAR00028	83.2667	37.444	.392	.829
<b>VAR00029</b>	<b>83.2333</b>	<b>38.944</b>	<b>-.121</b>	<b>.836</b>
<b>VAR00030</b>	<b>83.2667</b>	<b>37.789</b>	<b>.199</b>	<b>.830</b>

### DATA PRETEST MEDIA TIK

NO	NAMA SISWA	NO. ITEM																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	AZKA ADINATA	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	
2	FABIAN	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	
3	RAIHANSYAH	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	
4	M. ZAZAM MUZAFI	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	
5	RAFI ABID	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	
6	THARA	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2
7	CALIEF	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2
8	AULIA IZATUNNISA	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	
9	NUR UMAIRA	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	
10	ALFIRA ADHA	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	
11	AFIQAH	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	
12	SABRINA	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	
13	QAISARA	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2
14	AUFA KANAYA	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	
15	BILQIS FAIHA	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2

**DATA PRETEST MEDIA CETAK**

NO	NAMA SISWA	NO. ITEM																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	FATHIR NOVIANSYAH	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3
2	WIRA AL GHAZALI	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2
3	HAIKAL	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3
4	BIMA ADI BRATA	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2
5	LUTFI	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3
6	GHALI ARKANI	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2
7	ZAMIR	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2
8	TALITA MUTIARA	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3
9	DEDE LANAYAH	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2
10	FADIA NACITA	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3
11	AURYN AURELIA	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3
12	AKILA	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2
13	NAURAH SABITHA	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2
14	ALYA KHALEESI	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2
15	HANIA SYAKIRA	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2

### DATA POSTEST MEDIA TIK

NO	NAMA SISWA	NO. ITEM																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	AZKA ADINATA	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4
2	FABIAN	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4
3	RAIHANSYAH	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4
4	M. ZAZAM MUZAFI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	RAFI ABID	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	THARA	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
7	CALIEF	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
8	AULIA IZATUNNISA	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4
9	NUR UMAIRA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	ALFIRA ADHA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	AFIQAH	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4
12	SABRINA	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
13	QAISARA	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
14	AUFA KANAYA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
15	BILQIS FAIHA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

### DATA POSTEST MEDIA CETAK

NO	NAMA SISWA	NO. ITEM																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	FATHIR NOVIANSYAH	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	WIRA AL GHAZALI	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3
3	HAIKAL	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	BIMA ADI BRATA	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3
5	LUTFI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	GHALI ARKANI	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
7	ZAMIR	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
8	TALITA MUTIARA	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3
9	DEDE LANAYAH	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	FADIA NACITA	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4
11	AURYN AURELIA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	AKILA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3
13	NAURAH SABITHA	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
14	ALYA KHALEESI	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
15	HANIA SYAKIRA	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3

## UJI NORMALITAS SEBARAN

### Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
KREATIVITAS	60	98.4%	1	1.6%	61	100.0%

### Descriptives

		Statistic	Std. Error
KREATIVITAS	Mean	65.0833	1.02491
	95% Confidence Interval for Mean		
	Lower Bound	63.0325	
	Upper Bound	67.1342	
	5% Trimmed Mean	65.0556	
	Median	65.5000	
	Variance	63.027	
	Std. Deviation	7.93894	
	Minimum	52.00	
	Maximum	79.00	
	Range	27.00	
	Interquartile Range	14.75	
	Skewness	-.077	.309
	Kurtosis	-1.201	.608

### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
KREATIVITAS	.097	60	.200*	.949	60	.014

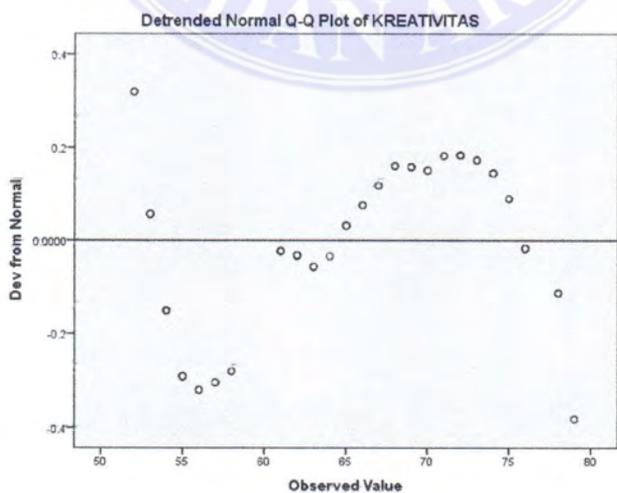
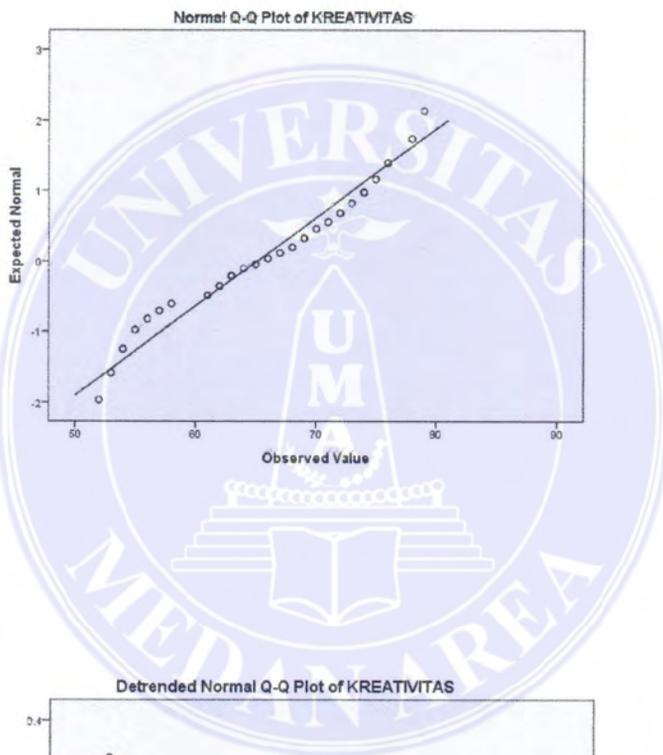
\*. This is a lower bound of the true significance.

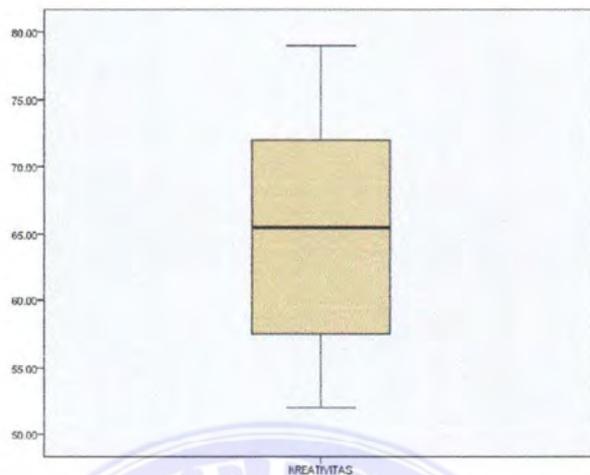
a. Lilliefors Significance Correction

KREATIVITAS Stem-and-Leaf Plot

Frequency	Stem & Leaf
8.00	5 . 22334444
9.00	5 . 555667788
11.00	6 . 11122233334
12.00	6 . 556677889999
12.00	7 . 001122233444
8.00	7 . 55666889

Stem width: 10.00  
 Each leaf: 1 case(s)





### UJI HOMOGENITAS KELOMPOK

#### Levene's Test of Equality of Error Variances<sup>a</sup>

Dependent Variable: KREATIVITAS

F	df1	df2	Sig.
.533	3	56	.661

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + VAR00003 + VAR00002 + VAR00003 \* VAR00002

## UJI ANALISIS VARIANS

## Between-Subjects Factors

		Value Label	N
KONDISI	1.00	PRETEST	30
	2.00	POSTTEST	30
MODEL	1.00	TIK	30
	2.00	CETAK	30

## Descriptive Statistics

Dependent Variable: KREATIVITAS

KONDISI	MODEL	Mean	Std. Deviation	N
PRETEST	TIK	58.4667	4.76395	15
	CETAK	58.7333	5.03511	15
	Total	58.6000	4.81807	30
POSTTEST	TIK	71.6000	4.13694	15
	CETAK	71.5333	4.50185	15
	Total	71.5667	4.24819	30
Total	TIK	65.0333	7.98914	30
	CETAK	65.1333	8.02467	30
	Total	65.0833	7.93894	60

## Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: KREATIVITAS

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	2522.583 <sup>a</sup>	3	840.861	39.371	.000
Intercept	254150.417	1	254150.417	11900.020	.000
VAR00003	2522.017	1	2522.017	118.088	.000
VAR00002	.150	1	.150	.007	.934
VAR00003 * VAR00002	.417	1	.417	.020	.889
Error	1196.000	56	21.357		
Total	257869.000	60			
Corrected Total	3718.583	59			

a. R Squared = .678 (Adjusted R Squared = .661)

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 6/10/25

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)6/10/25

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**  
**Taman Kanak-kanak AMINAH HAMDI**

Kelompok / Usia	: B / 5-6 tahun
Semester / Bulan / Minggu Ke-	: II /
Tema / Sub Tema / Sub-Sub Tema	: Alam Semesta / Benda-benda langit / Matahari
Hari / Tanggal	: Kamis / 16 Mei 2019
Kompetensi Dasar	: 1.2, 3.3-4.3, 2.6, 3.5-4.5, 3.10-4.10, 3.15-4.15
Indikator KD	
1.2	: Bersyukur terhadap Matahari sebagai ciptaan Allah
3.3- 4.3	: Menirukan gerakan Senan irama
2.6	: Membantu teman jika mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran
3.5- 4.5	: Mencari jejak apa yang diperlukan untuk mengeringkan pakaian
3.12- 4.12	: Tanya jawab tentang matahari
3.15- 4.15	: karya seni membuat bentuk matahari

Materi kegiatan :

1. Bersyukur terhadap ciptaan Allah
2. Melatih kelincuhan dan kelenturan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar

3. Kebiasaan baik di kelas dan lingkungan sekolah
4. Pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan berbagai cara (di rumah, di sekolah, dan tepat bermain)
5. Memahami kata tanya (apa, siapa, dimana, mengapa, dan bagaimana)
6. Apresiasi seni karya, seni musik, gerak dan lagu, drama

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan :

1. Menyanyangi sesama teman
2. Mengucapkan salam masuk SOP penyambutan dan pulang
3. Doa sebelum dan sesudah belajar
4. Doa sebelum dan sesudah makan
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan :

1. Lembar kegiatan, pensil, penghapus
2. Origami, lem, Krayon, Hvs, piringan kertas, cd

A. Pembukaan (30 menit)

1. Doa sebelum belajar
2. Menyanyikan lagu
3. Bercerita tentang benda-benda langit
4. Tanya jawab tentang matahari

## B. Kegiatan Inti (60 menit)

### 1. Mengamati

Anak mengamati gambar matahari

### 2. Menanya

Anak menanyakan tentang matahari

### 3. Mengumpulkan informasi

Anak mengumpulkan informasi dari video dan media lukisan matahari

### 4. Menalar

Anak mengetahui manfaat matahari bagi kehidupan sehari-hari

### 5. Mengkomunikasikan

Anak menceritakan kembali tentang apa yang diketahui tentang matahari

Kelompok 1 : Menuliskan kata Matahari

Kelompok 2 : Mencari jejak apa yang diperlukan untuk mengerjakan pakaian basah

Kelompok 3 : Menempel bentuk matahari

## Recolling :

### 1. Menanyakan kegiatan yang dilakukan

2. Menguatkan konsep anak tentang ciri-ciri, bentuk, warna, dan manfaat matahari

## C. Istirahat : (30 menit)

### 1. Makan bersama

### 2. Bermain bersama

#### D. Penutup (30 menit)

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang disukai
3. Bercerita pendek untuk menasehati, menyarankan, dan menguatkan konsep pada anak.
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok

#### E. Rencana penilaian

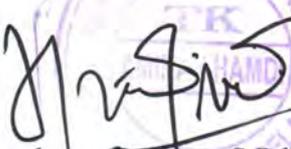
##### 1. Indikator Penilaian

Aspek Perkembangan	KD	Indikator
NAM	1.2	Bersyukur, Matahari sebagai ciptaan Allah
Fisik motorik	3.3- 4.3	Menirukan gerakan Senan irama
Sosial-emosioal	2.6	Membantu teman jika mengalami kesuliatan dalam kegiatan pembelajaran
Kognitif	3.5- 4.5	Mencari jejak apa yang diperlukan untuk mengeringkan pakaian
Bahasa	3.10- 4.10	Tanya jawab tentang matahari
Seni	3.15- 4.15	Menempel bentuk matahari dengan origami

##### 2. Teknik Penilaian

- a. Catatan hasil karya
- b. Anekdote
- c. Checklist

Kepala Sekolah,



(Bambang Sutrisno, S.Pd)

Guru Kelas



(Sri Wanti, S.Pd)

Peneliti



(Tuti Syahyuni)

## Penilaian Harian Media TIK

Aspek Perkembangan	Indikator	KD	Nama Siswa															
			Azka	Fabia	Rayh	Zaza	Rafi	Thara	Calief	Aulia	Umai	Alfira	Afiqa	Sabri	Qaisa	Aufa	Bilqis	
NAM	Bersyukur terhadap Matahari sebagai ciptaan Allah	1.2																
Fisik motorik	Menirukan gerakan Senan irama	3.3 - 4.3																
Sosial-emosioal	Membantu teman jika mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran	2.6																
Kognitif	Mencari jejak apa yang diperlukan untuk mengeringkan pakaian	3.5 - 4.5																
Bahasa	Tanya jawab tentang matahari	3.10 - 4.10																
Seni	Menempel bentuk matahari dengan origami	3.15 - 4.15																

Keterangan :

1 = BB (Belum Berkembang)

2= MB (Mulai Berkembang)

3= BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4= BSB (Berkembang Sangat Baik)

## Penilaian Harian Media Cetak

Aspek Perkembangan	Indikator	KD	Nama Siswa															
			Azka	Fabia	Rayh	Zaza	Rafi	Thara	Calief	Aulia	Umai	Alfira	Afiqa	Sabri	Qaisa	Aufa	Bilqis	
NAM	Bersyukur terhadap Matahari sebagai ciptaan Allah	1.2																
Fisik motorik	Menirukan gerakan Senan irama	3.3 - 4.3																
Sosial-emosioal	Membantu teman jika mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran	2.6																
Kognitif	Mencari jejak apa yang diperlukan untuk mengeringkan pakaian	3.5 - 4.5																
Bahasa	Tanya jawab tentang matahari	3.10 - 4.10																
Seni	Menempel bentuk matahari dengan origami	3.15 - 4.15																

Keterangan :

1 = BB (Belum Berkembang)

2= MB (Mulai Berkembang)

3= BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4= BSB (Berkembang Sangat Baik)

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**  
**Taman Kanak-kanak AMINAH HAMDI**

Kelompok / Usia	: B / 5-6 tahun
Semester / Bulan / Minggu Ke-	: II
Hari / Tanggal	: Selasa/ 21 Mei 2019
Tema / Sub Tema / Sub-Sub Tema	: Alam Semesta / Benda-benda langit / Bulan
Kompetensi Dasar	: 1.1, 3.3-4.3, 3.13- 4.13, 3.5-4.5, 3.12- 4.12, 3.15- 4.15.
Indikator KD	
1.1	: Mengenal bulan sebagai benda ciptaan Tuhan
3.3- 4.3	: Mengunting dan menempel huruf
3,13- 4.13	: Menjaga peralatan alat tulis yang digunakan
3.5- 4.5	: Menarik garis dari angka 1-20 untuk membentuk lingkaran
3.12- 4.12	: Menceritakan kembali tentang bulan
3.15- 4.15	: Membuat bentuk bulan dari plastisin

**Materi kegiatan :**

1. Ciptaan-ciptaan Tuhan
2. Melatih kelincahan dan kelenturan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus
3. Kebiasaan baik di kelas dan lingkungan sekolah

4. Pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan berbagai cara (di rumah, di sekolah, dan tepat bermain)
5. Menceritakan kembali apa yang sudah di dengar
6. Apresiasi seni kriya, seni musik, gerak dan lagu, drama

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan :

1. Menyanyangi sesama teman
2. Mengucapkan salam masuk SOP penyambutan dan pulang
3. Doa seblum dan sesudah belajar
4. Doa sebelum dan sesudah makan
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan :

1. Lembar kegiatan, pensil, penghapus
2. Plastisin, cetakan bintang, bulan

A. Pembukaan (30 menit)

1. Doa sebelum belajar
2. Menyanyikan lagu
3. Bercerita tentang benda-benda langit
4. Tanya jawab tentang bulan
5. Mengikuti aturan main

**B. Kegiatan Inti (60 menit)****1. Mengamati**

Anak mengamati gambar bulan

**2. Menanya**

Anak menanyakan tentang bulan

**3. Mengumpulkan informasi**

Anak mengumpulkan informasi dari media gambar

**4. Menalar**

Anak mengetahui waktu bulan muncul

**5. Mengkomunikasikan**

Anak menceritakan kembali tentang apa yang diketahui tentang bulan

Kelompok 1 : menghubungkan titik-titik dari angka 1-20 membentuk lingkaran

Kelompok 2 : menempelkan huruf menjadi kata Bulan

Kelompok 3 : membuat bentuk bulan dari plastisin

**Recolling :****1. Menanyakan kegiatan yang dilakukan****2. Menguatkan konsep anak tentang ciri-ciri, bentuk, dan warna bulan****Istirahat : (30 menit)****1. Makan bersama****2. Bermain bersama**

## C. Penutup (30 menit)

1. Menanyakan perasaan selama hari ini.
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang disukai.
3. Bercerita pendek untuk menasehati, menyarankan, dan menguatkan konsep pada anak.
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok.

## D. Rencana penilaian

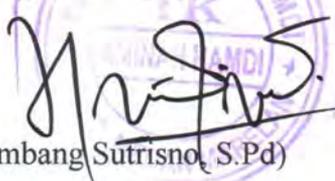
## 1. Indikator Penilaian

Aspek perkembangan	KD	Indikator
NAM	1.1	Mengenal bulan sebagai benda ciptaan Tuhan
Fisik motorik	3.3, 4.3	Menempel huruf "bulan"
Sosial-emosioal	3.13, 4.13	Menjaga peralatan alat tulis yang digunakan
Kognitif	3.5, 4.5	Menarik garis dari angka 1-20 untuk membentuk lingkaran
Bahasa	3.10, 4.10	Menceritakan kembali tentang bulan
Seni	3.15, 4.15	Membentuk gambar bulan dari plastisin

## 2. Teknik Penilaian

- a. Catatan hasil karya
- b. Anekdote
- c. Checklist

Kepala Sekolah,



(Bambang Sutrisno, S.Pd)

Guru Kelas



(Sri Wanti, S.Pd)

Peneliti



(Tuti Syahyuni)

## Penilaian Harian Media TIK

Aspek Perkembangan	Indikator	KD	Nama Siswa																
			Azka	Fabia	Rayhan	Zazam	Rafi	Thara	Calief	Aulia	Umaira	Alfira	Afrqah	Sabrina	Qaisara	Aufa	Bilqis		
NAM	Mengenal bulan sebagai benda ciptaan Tuhan	1.1																	
Fisik motorik	Menempel huruf “bulan”	3.3- 4.3																	
Sosial-emosioal	Menjaga peralatan alat tulis yang digunakan	3.13- 4.13																	
Kognitif	Menarik garis dari angka 1-20 untuk membentuk lingkaran	3.5- 4.5																	
Bahasa	Menceritakan kembali tentang bulan	3.10- 4.10																	
Seni	Membentuk gambar bulan dari plastisin	3.15- 4.15																	

Keterangan :

1 = BB (Belum Berkembang)

2= MB (Mulai Berkembang)

3= BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4= BSB (Berkembang Sangat Baik)

## Penilaian Harian Media Cetak

Aspek Perkembangan	Indikator	KD	Nama Siswa															
			Azka	Fabia	Rayhan	Zazam	Rafi	Thara	Calief	Aulia	Umaira	Alfira	Afrqah	Sabrina	Qaisara	Aufa	Bilqis	
NAM	Mengenal bulan sebagai benda ciptaan Tuhan	1.1																
Fisik motorik	Menempel huruf “bulan”	3.3- 4.3																
Sosial-emosioal	Menjaga peralatan alat tulis yang digunakan	3.13- 4.13																
Kognitif	Menarik garis dari angka 1-20 untuk membentuk lingkaran	3.5- 4.5																
Bahasa	Menceritakan kembali tentang bulan	3.10- 4.10																
Seni	Membentuk gambar bulan dari plastisin	3.15- 4.15																

Keterangan :

1 = BB (Belum Berkembang)

2= MB (Mulai Berkembang)

3= BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4= BSB (Berkembang Sangat Baik)

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**  
**Taman Kanak-kanak AMINAH HAMDANI**

Kelompok / Usia : B / 5-6 tahun  
 Semester / Bulan / Minggu Ke- : II / / XI  
 Hari / Tanggal : Sabtu / 25 Mei 2019  
 Tema / Sub Tema / Sub-Sub Tema : Alam Semesta / Benda-benda langit /  
 Awan

Kompetensi Dasar : 1.1, 3.3- 4.3, 2.9, 3.6- 4.6, 3.11- 4.11,  
 3.15- 4.15

Indikator KD

- 1.1 : Mengetahi awan sebagai ciptaan Tuhan  
 3.4, 4.4 : Berpakaian bersih ketika datang dan pulang sekolah  
 2.9 : menghargai pendapat orang lain  
 3.3 - 4.3 : Menggunting pola awan  
 3.11, 4.11 : Menceritakan kembali tentang awan  
 3.15, 4.15 : Menampilkan hasil karya seni

Materi kegiatan :

1. Ciptaan – ciptaan Tuhan
2. Cara hidup bersih (mandi, gosok gigi, cuci tangan, toilet training, berpakaian bersih, cara membuang sampah)
3. Kebiasaan menghargai hak/pendapat/karya orang lain Kesadaran tentang angka (hubungan satu- satu, jumlah dan perbandingan)

4. Gerakan-gerakan untuk mengembangkan motorik halus
5. Menceritakan kembali apa yang sudah dilakukan/pengalaman
6. Apresiasi seni karya, seni musik, gerak dan lagu, drama

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan :

1. Menyanyangi sesama teman
2. Mengucapkan salam masuk SOP penyambutan dan pulang
3. Doa sebelum dan sesudah belajar
4. Doa sebelum dan sesudah makan
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan :

1. Lembar kegiatan, pensil, penghapus
  2. Origami, gunting, lem, Krayon, Hvs
- A. Pembukaan (30 menit)
1. Doa sebelum belajar
  2. Menyanyikan lagu
  3. Bercerita tentang benda-benda langit
  4. Tanya jawab tentang awan
  5. Mengikuti aturan main
- B. Kegiatan Inti (60 menit)
1. Mengamati

Anak mengamati gambar awan

2. Menanya

Anak menanyakan tentang awan

3. Mengumpulkan informasi

Anak mengumpulkan informasi dari media lukisan awan

4. Menalar

Anak mengetahui terbentuknya awan

5. Mengkomunikasikan

Anak menceritakan kembali tentang apa yang diketahui tentang awan

Kelompok 1 : Menghubungkan gambar berdasarkan huruf awal nama gambar

Kelompok 2 : menggunting pola awan

Kelompok 3 : mewarnai dan menempel bentuk awan

Recolling :

1. Menanyakan kegiatan yang dilakukan
2. Memperkuat konsep anak tentang awan

Istirahat : (30 menit)

1. Makan bersama
2. Bermain bersama

C. Penutup (30 menit)

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini,mainan apa saja yang disukai
3. Bercerita pendek untuk menasehati, menyarankan, dan menguatkan konsep pada anak.
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok

D. Rencana penilaian

1. Indikator Penilaian

Aspek perkembangan	KD	Indikator
NAM	1.1	Mengetahi awan sebagai ciptaan Tuhan
Fisik motorik	3.4, 4.4	Berpakaian bersih ketika datang dan pulang sekolah
Sosial-emosioal	2.9	menghargai pendapat orang lain
Kognitif	3.3, 4.3	Menggunting pola awan
Bahasa	3.11, 4.11	Menceritakan kembali tentang awan
Seni	3.15, 4.15	Mewarnai dan menempel bentuk awan

2. Teknik Penilaian

- a. Catatan hasil karya
- b. Anekdot
- c. Cheklist

Kepala Sekolah,



(Bambang Sutrisno, S.Pd)

Guru Kelas



(Sri Wanti, S.Pd)

Peneliti



(Tuti Syahyuni)

## Penilaian Harian Media TIK

Aspek Perkembangan	Indikator	KD	Nama Siswa															
			Azka	Fabia	Rayhan	Zazam	Rafi	Thara	Calief	Aulia	Umaira	Alfira	Afiqah	Sabrina	Qaisara	Aufa	Bilqis	
NAM	Mengetahi awan sebagai ciptaan Tuhan	1.1																
Fisik motorik	Berpakaian bersih ketika datang dan pulang sekolah	3.3 - 4.3																
Sosial-emosioal	menghargai pendapat orang lain	3.13 - 4.13																
Kognitif	Menggunting pola awan	3.5 - 4.5																
Bahasa	Menceritakan kembali tentang awan	3.10 - 4.10																
Seni	Mewarnai dan menempel bentuk awan	3.15 - 4.15																

Keterangan :

1 = BB (Belum Berkembang)

2= MB (Mulai Berkembang)

3= BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4= BSB (Berkembang Sangat Baik)

## Penilaian Harian Media Cetak

Aspek Perkembangan	Indikator	KD	Nama Siswa															
			Azka	Fabia	Rayhan	Zazam	Rafi	Thara	Calief	Aulia	Umaira	Alfira	Afiqah	Sabrina	Qaisara	Aufa	Bilqis	
NAM	Mengetahi awan sebagai ciptaan Tuhan	1.1																
Fisik motorik	Berpakaian bersih ketika datang dan pulang sekolah	3.3 - 4.3																
Sosial-emosioal	menghargai pendapat orang lain	3.13 - 4.13																
Kognitif	Menggunting pola awan	3.5 - 4.5																
Bahasa	Menceritakan kembali tentang awan	3.10 - 4.10																
Seni	Mewarnai dan menempel bentuk awan	3.15 - 4.15																

Keterangan :

1 = BB (Belum Berkembang)

2= MB (Mulai Berkembang)

3= BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4= BSB (Berkembang Sangat Baik)

## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

### Taman Kanak-kanak AMINAH HAMDI

Kelompok / Usia : B / 5-6 tahun  
 Semester / Bulan / Minggu Ke- : II /  
 Hari / Tanggal : Jumat / 17 Mei 2019  
 Tema / Sub Tema / Sub-Sub Tema : Alam Semesta / Benda-benda langit /

#### Planet

Kompetensi Dasar : 1.1, 3.4- 4.4, 2.9, 3.6- 4.6, 3.11- 4.11,  
 3.15- 4.15

#### Indikator KD

- 1.1 : Mengucapkan kalimat Allahhu Akbar terhadap ciptaan Tuhan  
 3.4- 4.4 : Melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat dengan mencuci tangan  
 2.9 : Mendengarkan ketika orang lain berbicara  
 3.6- 4.6 : Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung jumlah planet  
 3.11- 4.11 : Membuat cerita dengan gambar planet  
 3.15- 4.15 : Menampilkan hasil karya planet dari karton

#### Materi kegiatan :

1. Kalimat pujian terhadap ciptaan Tuhan
2. Cara hidup bersih (mandi, gosok gigi, cuci tangan, toilet training, berpakaian bersih, cara membuang sampah)

3. Kebiasaan menghargai hak/pendapat/karya orang lain
4. Kesadaran tentang angka (hubungan satu- satu, jumlah dan perbandingan)
5. Mengungkapkan sesuai nada, jeda, intonasi.
6. Apresiasi seni karya, seni musik, gerak dan lagu, drama

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan :

1. Menyanyangi sesama teman
2. Mengucapkan salam masuk SOP penyambutan dan pulang
3. Doa seblum dan sesudah belajar
4. Doa sebelum dan sesudah makan
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan :

1. Lembar kegiatan, pensil, penghapus
2. Krayon, karton berpola, tusuk sate, steak es kream

A. Pembukaan (30 menit)

1. Doa sebelum belajar
2. Menyanyikan lagu
3. Bercerita tentang benda-benda langit
4. Tanya jawab tentang Bumi
5. Menyebutkan bagian-bagian bumi (daratan dan perairan)

## B. Kegiatan Inti (60 menit)

### 1. Mengamati

Anak mengamati gambar planet

### 2. Menanya

Anak menanyakan tentang nama-nama planet

### 3. Mengumpulkan informasi

Anak mengumpulkan informasi dari buku bergambar

### 4. Menalar

Anak mengetahui nama-nama planet

### 5. Mengkomunikasikan

Anak menceritakan kembali tentang apa yang diketahui tentang planet

Kelompok 1 : Menebalkan kata nama planet

Kelompok 2 : Menyusun kartu kata

Kelompok 3 : Mewarnai gambar planet

## Recolling :

### 1. Menanyakan kegiatan yang dilakukan

### 2. Menguatkan konsep anak tentang ciri-ciri, bentuk, warna, dan manfaat i

## Istirahat : (30 menit)

### 1. Makan bersama

### 2. Bermain bersama

## C. Penutup (30 menit)

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang disukai
3. Bercerita pendek untuk menasehati, menyarankan, dan menguatkan konsep pada anak.
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok

## D. Rencana penilaian

## 1. Indikator Penilaian

Aspek perkembangan	KD	Indikator
NAM	1.1	Mengucapkan kalimat Allahhu Akbar terhadap ciptaan Tuhan
Fisik motorik	3.4- 4.4	Melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat dengan mencuci tangan
Sosial-emosioal	2.9	Mendengarkan ketika orang lain berbicara
Kognitif	3.6- 4.6	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung jumlah planet
Bahasa	3.11- 4.11	Membuat cerita dengan gambar planet
Seni	3.15- 4.15	Menampilkan hasil karya planet dari karton

## 2. Teknik Penilaian

- a. Catatan hasil karya
- b. Anekdote
- c. Checklist

Kepala Sekolah,



(Bambang Sutrisno, S.Pd)

Guru Kelas



(Sri Wanti, S.Pd)

Peneliti



(Tuti Syahyuni)

## Penilaian Harian Media TIK

Aspek Perkembangan	Indikator	KD	Nama Siswa																
			Azka	Fabia	Rayhan	Zazam	Rafi	Thara	Calief	Aulia	Umaira	Alfira	Afiqah	Sabrina	Qaisara	Aufa	Bilqis		
NAM	Mengucapkan kalimat Allahhu Akbar terhadap ciptaan Tuhan	1.1																	
Fisik motorik	Melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat dengan mencuci tangan	3.4-4.4																	
Sosial-emosioal	Mendengarkan ketika orang lain berbicara	2.9																	
Kognitif	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung jumlah planet	3.6-4.6																	
Bahasa	Membuat cerita dengan gambar planet	3.11-4.11																	
Seni	Menampilkan hasil karya planet dari karton	3.15-4.15																	

Keterangan :

1 = BB (Belum Berkembang)

2 = MB (Mulai Berkembang)

3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

## Penilaian Harian Media Cetak

Aspek Perkembangan	Indikator	KD	Nama Siswa															
			Azka	Fabia	Rayhan	Zazam	Rafi	Thara	Calief	Aulia	Umaira	Alfira	Afiqah	Sabrina	Qaisara	Aufa	Bilqis	
NAM	Mengucapkan kalimat Allahhu Akbar terhadap ciptaan Tuhan	1.1																
Fisik motorik	Melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat dengan mencuci tangan	3.4-4.4																
Sosial-emosioal	Mendengarkan ketika orang lain berbicara	2.9																
Kognitif	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung jumlah planet	3.6-4.6																
Bahasa	Membuat cerita dengan gambar planet	3.11-4.11																
Seni	Menampilkan hasil karya planet dari karton	3.15-4.15																

Keterangan :

1 = BB (Belum Berkembang)

2= MB (Mulai Berkembang)

3= BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4= BSB (Berkembang Sangat Baik)

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**  
**Taman Kanak-kanak AMINAH HAMDI**

Kelompok / Usia : B / 5-6 tahun  
 Semester / Bulan / Minggu Ke- : II /  
 Hari / Tanggal : Rabu, 22 Mei 2019  
 Tema / Sub Tema / Sub-Sub Tema : Alam Semesta / Benda-benda langit /

Bintang

Kompetensi Dasar : 1.1, 3.4- 4.4, 2.9, 3.6- 4.6, 3.11- 4.11,  
 3.15-4.15

Indikator KD

- 1.1 : Mengucapkan kalimat Subahanallah terhadap ciptaan Tuhan  
 3.4- 4.4 : Menirukan gerakan senam irama  
 2.9 : Senang menawarkan bantuan pada teman  
 3.6- 4.6 : Mengklasifikasikan berdasarkan variabel warna  
 3.11- 4.11 : Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks  
 3.15-4.15 : Menampilkan hasil karya seni dengan teknik usab abur

Materi kegiatan :

1. Kalimat pujian terhadap ciptaan Tuhan
2. Cara hidup sehat (olahraga/aktivitas fisik) dan makanan gizi seimbang
3. Kepekaan membantu orang lain yang membutuhkan
4. Pengelompokkan berdasarkan warna
5. Mengungkapkan sesuai nada, jeda, intonasi.
6. Eksplorasi seni kriya, seni musik, gerak dan lagu, drama

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 6/10/25

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)6/10/25

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan :

1. Menyanyangi sesama teman
2. Mengucapkan salam masuk SOP penyambutan dan pulang
3. Doa seblum dan sesudah belajar
4. Doa sebelum dan sesudah makan
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan :

1. Lembar kegiatan, pensil, penghapus
  2. Krayon, kertas berpola. Hvs
- A. Pembukaan (30 menit)
1. Doa sebelum belajar
  2. Menyanyikan lagu
  3. Bercerita tentang benda-benda langit
  4. Tanya jawab tentang bintang

B. Kegiatan Inti (60 menit)

1. Mengamati

Anak mengamati gambar bintang

2. Menanya

Anak menanyakan tentang bintang yang ada di langit

3. Mengumpulkan informasi

Anak mengumpulkan informasi dari video dan media lukisan bintang

## 4. Menalar

Anak mengetahui

## 5. Mengkomunikasikan

Anak menceritakan kembali tentang apa yang diketahui tentang bintang

Kelompok 1 : Menyusun huruf menjadi kata nama-nama bintang

Kelompok 2 : Mengklasifikasikan warna

Kelompok 3 : Melukis dengan teknik usab abur dalam

## Recolling :

1. Menanyakan kegiatan yang dilakukan
2. Menguatkan konsep anak tentang ciri-ciri, bentuk, warna bintang

## Istirahat : (30 menit)

1. Makan bersama
2. Bermain bersama

## C. Penutup (30 menit)

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang disukai
3. Bercerita pendek untuk menasehati, menyarankan, dan menguatkan konsep pada anak.
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok

## D. Rencana penilaian

### 1. Indikator Penilaian

Aspek perkembangan	KD	Indikator
NAM	1.1	Mengucapkan kalimat Subahanallah terhadap ciptaan Tuhan
Fisik motorik	3.4, 4.4	Menirukan gerakan senam irama
Sosial-emosioal	2.9	Senang menawarkan bantuan pada teman
Kognitif	3.6, 4.6	Mengklasifikasikan berdasarkan variabel warna
Bahasa	3.11, 4.11	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
Seni	3.15-4.15	Menampilkan hasil karya seni dengan teknik usab abur

### 2. Teknik Penilaian

- a. Catatan hasil karya
- b. Anekdote
- c. Checklist

Kepala Sekolah,



(Bambang Sutrisno, S.Pd)

Guru Kelas



(Sri Wanti, S.Pd)

Peneliti



(Tuti Syahyuni)

## Penilaian Harian Media TIK

Aspek Perkembangan	Indikator	KD	Nama Siswa															
			Azka	Fabia	Rayhan	Zazam	Rafi	Thara	Calief	Aulia	Umaira	Alfira	Afiqah	Sabrina	Qaisara	Aufa	Bilqis	
NAM	Mengucapkan kalimat Subahanallah terhadap ciptaan Tuhan	1.1																
Fisik motorik	Menirukan gerakan senam irama	3.4, 4.4																
Sosial-emosioal	Senang menawarkan bantuan pada teman	2.9																
Kognitif	Mengklasifikasikan berdasarkan variabel warna	3.6, 4.6																
Bahasa	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	3.11, 4.11																
Seni	Menampilkan hasil karya seni dengan teknik usab abur	3.15- 4.15																

Keterangan :

1 = BB (Belum Berkembang)

2= MB (Mulai Berkembang)

3= BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4= BSB (Berkembang Sangat Baik)

## Penilaian Harian Media Cetak

Aspek Perkembangan	Indikator	KD	Nama Siswa															
			Azka	Fabia	Rayhan	Zazam	Rafi	Thara	Calief	Aulia	Umaira	Alfira	Afrqah	Sabrina	Qaisara	Aufa	Bilqis	
NAM	Mengucapkan kalimat Subahanallah terhadap ciptaan Tuhan	1.1																
Fisik motorik	Menirukan gerakan senam irama	3.4, 4.4																
Sosial-emosial	Senang menawarkan bantuan pada teman	2.9																
Kognitif	Mengklassifikasikan berdasarkan variabel warna	3.6, 4.6																
Bahasa	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	3.11, 4.11																
Seni	Menampilkan hasil karya seni dengan teknik usab abur	3.15- 4.15																

Keterangan :

1 = BB (Belum Berkembang)

2= MB (Mulai Berkembang)

3= BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4= BSB (Berkembang Sangat Baik)

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**  
**Taman Kanak-kanak AMINAH HAMDI**

Semester / Bulan / Minggu Ke-	: II / / X
Hari / Tanggal	: Senin /27 Mei 2019
Kelompok / Usia	: B / 5-6 tahun
Tema / Sub Tema / Sub-Sub Tema	: Alam Semesta / Benda-benda langit / Pelangi
Kompetensi Dasar	: 1.1, 3.3- 4.3, 3.13- 4.13, 3.5- 4.5, 3.12- 4.12, 3.15, 4.15.
Indikator KD	
1.1	: Mengenal pelangi sebagai benda ciptaan Tuhan
3.3-4.3	: Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam kegiatan menggambar bentuk pelangi.
3,13- 4.13	: Berperilaku Sabar menunggu giliran
3.5- 4.5	: Mengerti cara membuat pelangi buatan
3.12- 4.12	: Menyebutkan lambang huruf-huruf pelangi
3.15- 4.15	: Karya seni membuat gambar pelangi

**Materi kegiatan :**

1. Ciptaan-ciptaan Tuhan
2. Melatih kelincahan dan kelenturan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar
3. Mengendalikan emosi diri

4. Pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan berbagai cara (di rumah, di sekolah, dan tepat bermain)
5. Menulis huruf dan kata yang pelangi
6. Apresiasi seni karya, seni musik, gerak dan lagu, drama

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan :

1. Menyanyangi sesama teman
2. Mengucapkan salam masuk SOP penyambutan dan pulang
3. Doa sebelum dan sesudah belajar
4. Doa sebelum dan sesudah makan
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan :

1. Lembar kegiatan, pensil, penghapus
2. Piringan CD, baskom berisi air, senter,

A. Pembukaan (30 menit)

1. Doa sebelum belajar
2. Menyanyikan lagu
3. Bercerita tentang benda-benda langit
4. Tanya jawab tentang pelangi
5. Mengikuti aturan main

## B. Kegiatan Inti (60 menit)

### 1. Mengamati

Anak mengamati gambar pelangi

### 2. Menanya

Anak menanyakan tentang pelangi

### 3. Mengumpulkan informasi

Anak mengumpulkan informasi dari buku cerita bergambar

### 4. Menalar

Anak mengetahui waktu munculnya pelangi

### 5. Mengkomunikasikan

Anak menceritakan kembali tentang apa yang diketahui tentang pelangi

Kelompok 1 : Menggambar bentuk pelangi

Kelompok 2 : Menulis kata pelangi

Kelompok 3 : membuat bentuk pelangi menggunakan media CD bekas

## Recolling :

1. Menanyakan kegiatan yang dilakukan
2. Menguatkan konsep anak tentang ciri-ciri, bentuk, warna pelangi

## Istirahat : (30 menit)

1. Makan bersama
2. Bermain bersama

## C. Penutup (30 menit)

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang disukai
3. Bercerita pendek untuk menasehati, menyarankan, dan menguatkan konsep pada anak.
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok

## D. Rencana penilaian

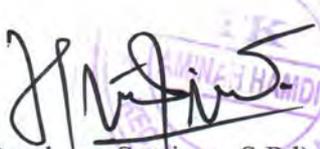
## 1. Indikator Penilaian

Aspek perkembangan	KD	Indikator
NAM	1.1	Mengenal pelangi sebagai benda ciptaan Tuhan
Fisik motorik	3.3- 4.3	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam kegiatan menggambar bentuk pelangi.
Sosial-emosioal	3,13- 4.13	Berperilaku Sabar menunggu giliran
Kognitif	3.5-4.5	Mengerti cara membuat pelangi buatan
Bahasa	3.12- 4.12	Menyebutkan lambang huruf-huruf pelangi
Seni	3.15- 4.15	Karya seni membuat gambar pelangi

## 2. Teknik Penilaian

- d. Catatan hasil karya
- e. Anekdote
- f. Checklist

Kepala Sekolah,



(Bambang Sutrisno, S.Pd)

Guru Kelas



(Sri Wanti, S.Pd)

Peneliti



(Tuti Syahyuni)

## Penilaian Harian Media TIK

Aspek Perkembangan	Indikator	KD	Nama Siswa																
			Azka	Fabia	Rayhan	Zazam	Rafi	Thara	Calief	Aulia	Umaira	Alfira	Afiqah	Sabrina	Qaisara	Aufa	Bilqis		
NAM	Mengenal pelangi sebagai benda ciptaan Tuhan	1.1																	
Fisik motorik	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam kegiatan menggambar bentuk pelangi.	3.3-4.3																	
Sosial-emosioal	Berperilaku Sabar menunggu giliran	3.13-4.13																	
Kognitif	Mengerti cara membuat pelangi buatan	3.5-4.5																	
Bahasa	Menyebutkan lambang huruf-huruf pelangi	3.12-4.12																	
Seni	Karya seni membuat gambar pelangi	3.15-4.15																	

Keterangan :

1 = BB (Belum Berkembang)

2= MB (Mulai Berkembang)

3= BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4= BSB (Berkembang Sangat Baik)

## Penilaian Harian Media Cetak

Aspek Perkembangan	Indikator	KD	Nama Siswa															
			Azka	Fabia	Rayhan	Zazam	Rafi	Thara	Calief	Aulia	Umaira	Alfira	Afiqah	Sabrina	Qaisara	Aufa	Bilqis	
NAM	Mengenal pelangi sebagai benda ciptaan Tuhan	1.1																
Fisik motorik	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam kegiatan menggambar bentuk pelangi.	3.3-4.3																
Sosial-emosioal	Berperilaku Sabar menunggu giliran	3.13-4.13																
Kognitif	Mengerti cara membuat pelangi buatan	3.5-4.5																
Bahasa	Menyebutkan lambang huruf-huruf pelangi	3.12-4.12																
Seni	Karya seni membuat gambar pelangi	3.15-4.15																

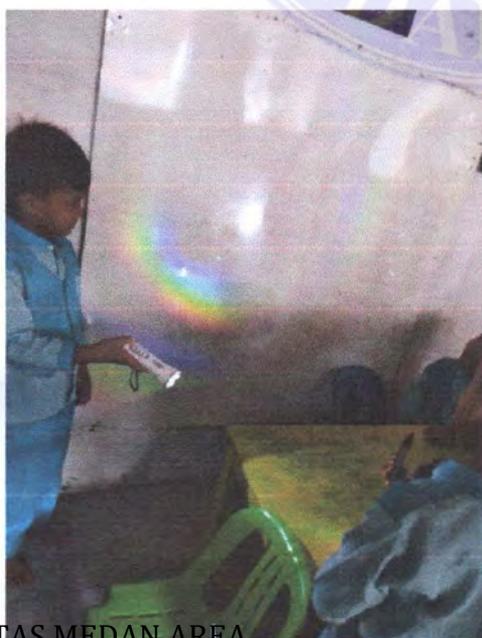
Keterangan :

1 = BB (Belum Berkembang)

2= MB (Mulai Berkembang)

3= BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4= BSB (Berkembang Sangat Baik)



UNIVERSITAS MEDAN AREA

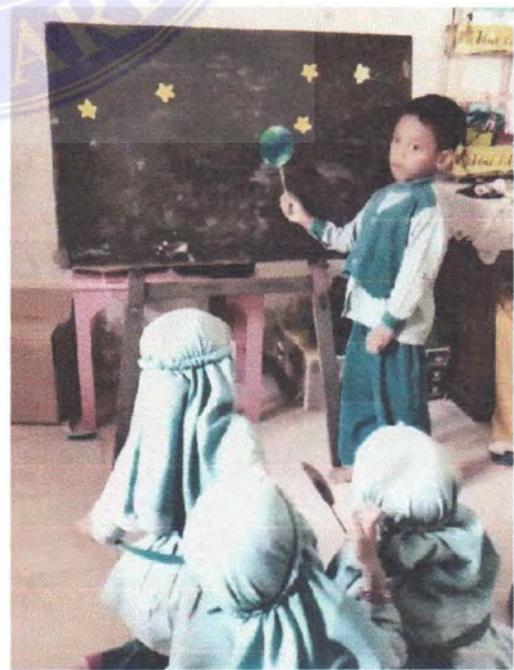
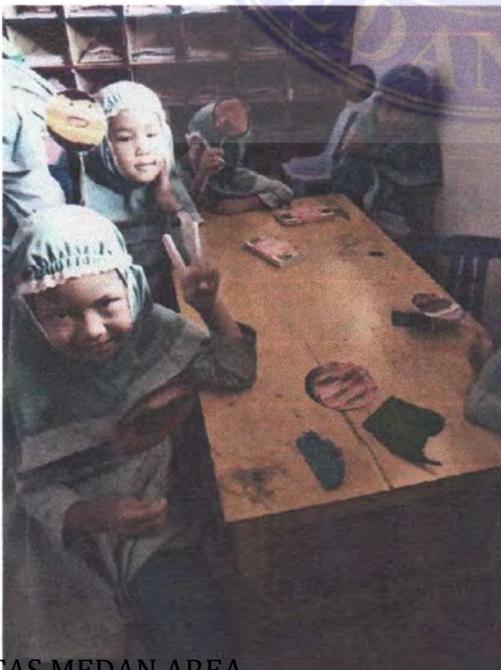
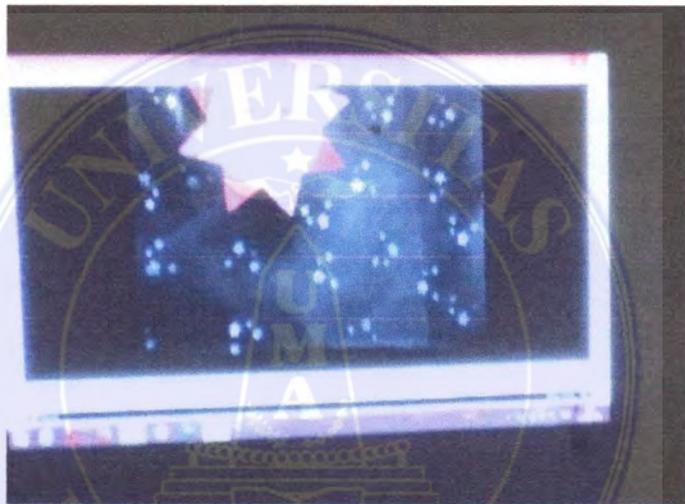
© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 6/10/25

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)6/10/25



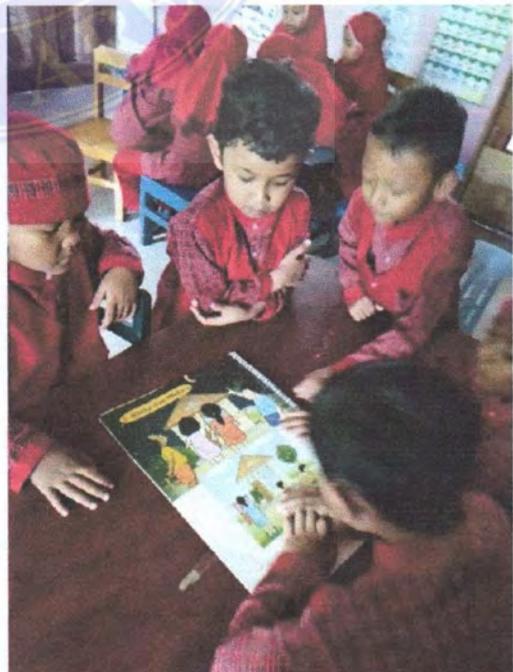
UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 6/10/25

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)6/10/25



**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 6/10/25

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)6/10/25



# UNIVERSITAS MEDAN AREA PROGRAM MAGISTER

Program Studi : Magister Administrasi Publik – Magister Agribisnis  
Magister Hukum- Magister Psikologi

Jalan Setia Budi No. 79-B Telp. (061) 8201994 Fax. (061) 8226331 Medan 20120

Nomor : 1466 /PPS-UMA/WDI/01/VI/2019  
Lampiran : -  
Hal : **Izin Penelitian**

26 Juni 2019

Kepada Yth. :

**TK AMINAH HAMDI**

**Jalan Abdul Sani Muthalib Gg. Ikhlas,**

**Kelurahan Terjun, Kecamatan Medan Marelan, Kota Medan**

Di -

Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan adanya Tugas Akhir mahasiswa Program Pascasarjana Magister Psikologi Universitas Medan Area, kami mohon kesediaan Saudara untuk memberikan izin kepada mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

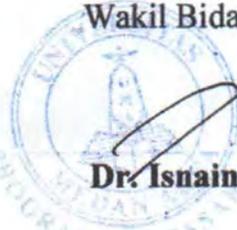
N a m a : Tuti Syahyuni  
NPM : 171804026  
Program Studi : Magister Psikologi  
Konsentrasi : Pendidikan

Untuk melaksanakan pengambilan data di tempat yang Saudara pimpin sebagai bahan melengkapi tugas-tugas penulisan Tesis pada Program Pascasarjana Magister Psikologi Universitas Medan Area.

Disamping itu perlu kami sampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut diatas mengambil judul **“Pengaruh Pembelajaran Melalui Media Teknologi Komunikasi (TIK) dan Media Cetak Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Aminah Hamdi Kecamatan Medan Marelan Kota Medan ”**.

Demikian disampaikan, atas bantuan dan kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.

An. Direktur,  
Wakil Bidang Akademik



**Dr. Isnaini, SH, M.Hum**

Document Accepted 6/10/25

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



**SURAT KETERANGAN**

**Nomor : 04 /TK-AH/VIII/2019**

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala TK Aminah Hamdi Kelurahan Terjun Kecamatan Medan Marelan menerangkan bahwa :

Nama : TUTI SYAHYUNI

NPM : 171804026

Program Studi : Magister Psikologi

Konsentrasi : Pendidikan

Benar telah selesai melaksanakan pengambilan data sebagai bahan melengkapi tugas – tugas penelitian Tesis pada Program Pascasarjana Magister Psikologi Universitas Medan Area di TK Aminah Hamdi Kecamatan Medan Marelan dari mulai tanggal 15 Mei s.d 30 Juli 2019.

Demikian surat keterangan ini diperbuat agar dapat dipergunakan untuk seperlunya.

Medan, 21 Agustus 2019

Kepala Sekolah

**Bambang Sutrisno, S. Pd**