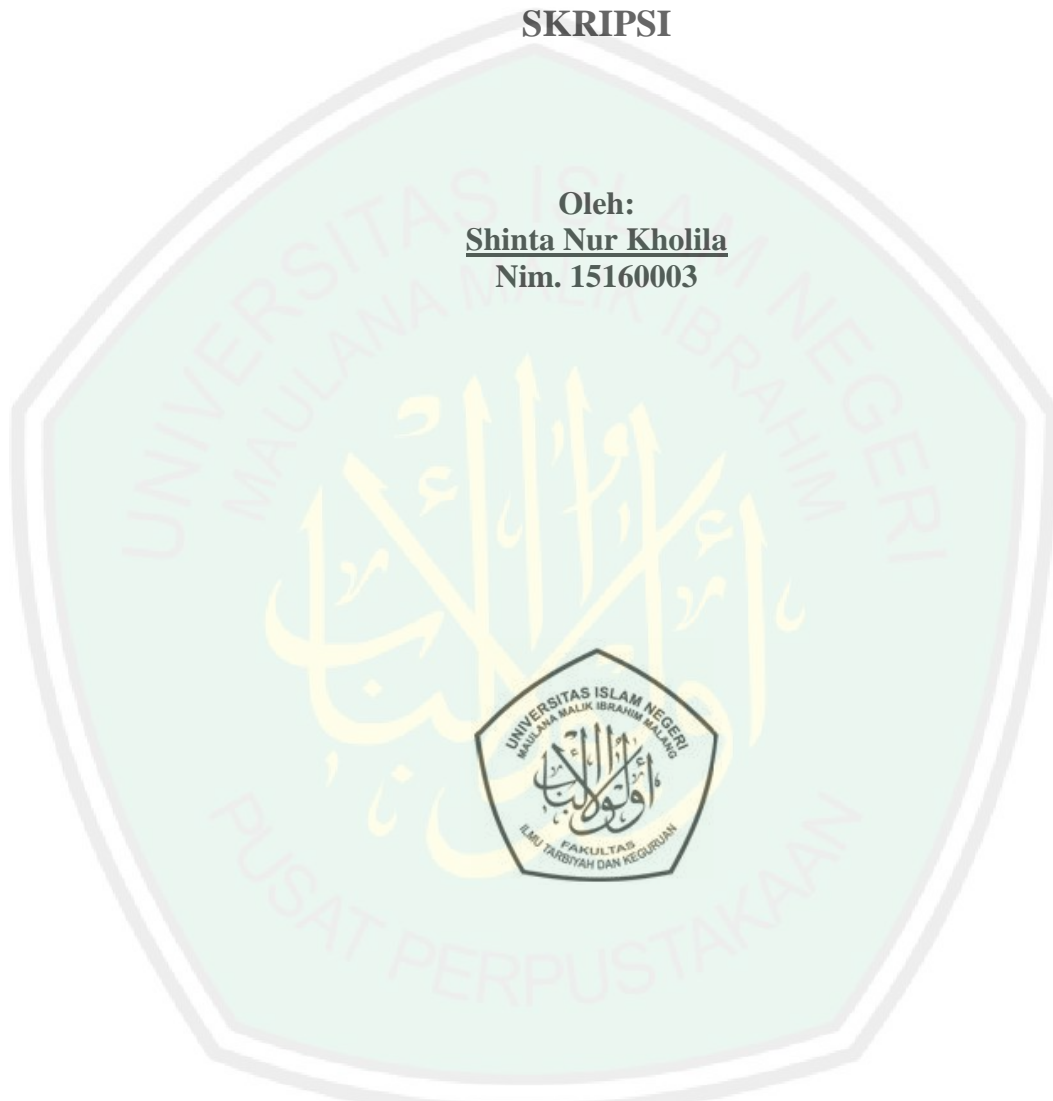


**PENGARUH KEGIATAN *FUN SCIENCE* TERHADAP  
PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B DI  
RA MUSLIMAT NU 09 KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

Oleh:  
Shinta Nur Kholila  
Nim. 15160003



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG**

**2020**

**PENGARUH KEGIATAN *FUN SCIENCE* TERHADAP  
PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B  
DIR A MUSLIMAT NU 09 KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S.Pd)*

Oleh:  
**Shinta Nur Kholila**  
NIM. 15160003



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG**

**2020**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGARUH KEGIATAN *FUN SCIENCE* TERHADAP PERKEMBANGAN  
KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B DI RA MUSLIMAT NU 09 KOTA**

**MALANG**

**SKRIPSI**

Oleh:

**Shinta Nur Kholila**

**NIM: 15160003**

Telah Diperiksa dan Disetujui Untuk Dijikan, oleh:

Dosen Pembimbing



**Dr. Muhammad Walid, MA**

**NIP: 197308232000031002**

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**Dr. Muhammad Samsul Ulum, MA**

**NIP: 19208062000031001**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGARUH KEGIATAN *FUN SCIENCE* TERHADAP  
PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B DI RA  
MUSLIMAT NU 09 KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Shinta Nurkholila (15160003)

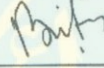
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 13 maret 2020 dan  
dinyatakan

**LULUS**

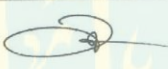
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu  
Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Panitia Ujian  
Ketua Sidang  
**Bintoro Widodo, M.Kes**  
NIP. 19760405 200801 1 018

Tanda Tangan

: 

Sekretaris Sidang  
**Dr. Muhammad Walid, MA**  
NIP. 19730823 200003 1 002

: 

Pembimbing  
**Dr. Muhammad Walid, MA**  
NIP. 19730823 200003 1 002

: 

Penguji Utama  
**Dr. Alfiana Yuli Effanti, MA**  
NIP. 19710701 20060 2 001

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan



**Dr. H. Agus Maimun, M.Pd**  
NIP. 19650817 199803 1 003

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya mengucapkan syukur Alhamdulillah atas selesainya skripsi saya dan terimakasih serta saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan petunjuk kepada saya.
2. Kepada ke dua orangtua saya, bapak Moch.Machsana dan ibu Suprihatin tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, semangat, motivasi, dan perhatian berupa moril dan materil sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
3. Bapak Dr. Muhammad Walid, MA yang senantiasa mengorbankan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Segenap guru-guru dan dosen-dosen yang telah mendidik dan membimbing saya hingga sampai saat ini dengan sabar dan tulus.
5. Tanpa terkecuali teman-teman PIAUD 2015 yang telah bersedia memberikan semangat, dukungan dan menemani saya melakukan penelitian hingga selesai. Terima kasih banyak telah meluangkan waktu untuk membantu.
6. Hanifatul Ismadi sebagai teman terdekat saya yang telah bersedia memberikan do'a, dukungan, nasihat dan semangat selama ini hingga selesai.



## MOTTO

وَسَخَّرَ لَكُمْ مَّا فِي السَّمَاوَاتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا مِنْهُ ۗ إِنَّ  
فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ

“dan Dia yang menundukkan apa yang ada di langit dan apa yang ada di bumi  
untukmu semuanya (sebagai rahmat) dari-Nya. Sungguh, dalam hal yang  
demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang-orang  
yang berpikir”

Sumber : Al-Qur'an dan Terjemahnya (Semarang: Menara Kudus, 1990)

**Dr. Muhammad Walid, MA**  
**Dosen Fakultas Tarbiyah**  
**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Shinta Nur Kholila

Lamp :

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang

Di

Malang

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Shinta Nur Kholila

NIM : 15160003

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Judul Skripsi :Pengaruh Kegiatan *Fun Science* Terhadap  
Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok  
B di RA Muslimat NU 09 Kota Malang

maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Pembimbing,



**Dr. Muhammad Walid, MA**

**NIP : 197308232000031002**

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan .

Malang, 20 Maret  
2020

Yang membuat pernyataan.



Shinta Nurkholila

NIM. 15160003



## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya hanturkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah saya dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Pengaruh Kegiatan *Fun Science* Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B di RA Muslimat NU 09 Kota Malang”. laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Selama proses penulisan laporan akhir tersebut, penulis banyak mendapat bimbingan dan dukungan dari semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua yang telah memberi dorongan semangat dan doa.
2. Muhammad Walid, MA, selaku pembimbing utama yang telah banyak memberi bimbingan sehingga laporan ini terselesaikan.
3. Rikza Azharona Susanti, M.Pd dan Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd yang bersedia menjadi validator.
4. Guru-guru di RA Muslimat NU 09 Kota Malang yang bersedia memberikan waktu dan tempat untuk saya melakukan penelitian.
5. Seluruh anak-anak kelompok B1 di RA Muslimat NU 09 Kota Malang.
6. Hanifatul Ismadi selaku sahabat saya terima kasih telah memberikan semangat, nasihat dan motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir.
7. Teman-teman PIAUD 2015 yang telah membantu memberikan sumbangsih tenaga demi kelancaran penelitian.

Disini saya selaku penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis bersedia menerima kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan dalam penyusunan penulis selanjutnya.

Malang, 20 Maret 2020

Penulis



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ع = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = **á**

Vokal (i) panjang = **í**

Vokal (u) panjang = **ú**

### C. Vokal Diftong

أَوْ = **aw**

أَيَّ = **ay**

أُوْ = **ú**

إِي = **í**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian .....	13
Tabel 3.1 Nama Sampel Penelitian .....	40
Tabel 3.2 Kriteria Koefisien Korelasi Reabilitas Instrumen.....	45
Tabel 4.1 Guru RA Muslimat NU 09.....	53
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana RA Muslimat NU 09.....	54
Tabel 4.3 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran .....	59
Tabel 4.4 Hasil Validasi Media.....	59
Tabel 4.5 Hasil Validasi Materi .....	62
Tabel 4.6 Hasil <i>Pretest</i> .....	67
Tabel 4.7 Hasil <i>Posttest</i> .....	69
Tabel 4.8 Peningkatan Hasil <i>Pretest</i> <i>Posttest</i> .....	70
Tabel 4.9 Diagram Peningkatan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	72
Tabel 4.10 Hasil Statistik <i>Pretest</i> <i>Posttest</i> .....	77

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Surat Izin Penelitian .....	1
Lampiran II Surat Permohonan Menjadi Validator .....	2
Lampiran III Bukti Konsultasi Penelitian .....	4
Lampiran IV Hasil Instrumen Validasi Ahli Media .....	5
Lampiran V Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi .....	6
Lampiran VI Instrumen Penelitian Anak .....	7
Lampiran VII Hasil Validitas.....	9
Lampiran VIII Hasil Reliabilitas .....	11
Lampiran IX Hasil Normalitas.....	12
Lampiran X Hasil Homogenitas .....	14
Lampiran XI Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	15
Lampiran XII Dokumentasi .....	27
Lampiran XIII Biodata Mahasiswa.....	30

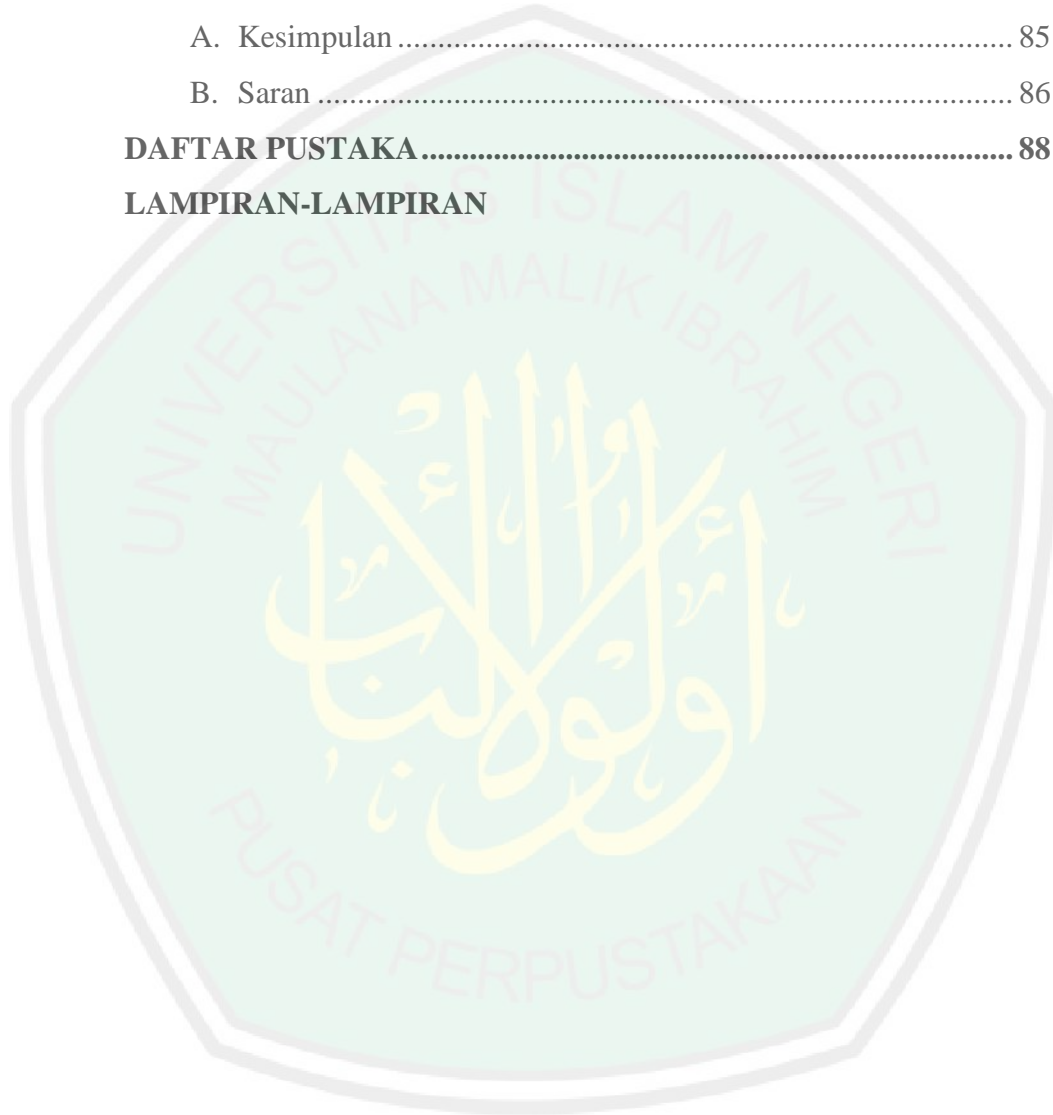


## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Hipotesis Penelitian .....	9
F. Ruang Lingkup Penelitian .....	10
G. Originalitas Penelitian.....	10
H. Definisi Operasional .....	15
I. Sistematika Penelitian.....	16
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>17</b>
A. Landasan Teori .....	17
1. Perkembangan Sains AnakUsia 5-6 Tahun .....	17
a. Pengertian Sains.....	17
b. Tujuan Pembelajaran Sains.....	19
c. Prinsip Perkembangan Sains Pada PAUD .....	19
d. Pengembangan Pembelajaran Sains pada PAUD .....	21

2.	Kreativitas .....	22
a.	Pengertian Kreativitas .....	22
b.	Karakteristik Kreativitas .....	23
c.	Faktor yang Mempengaruhi dan Menghambat .....	24
d.	Pentingnya Perkembangan Kreativitas .....	27
3.	Pengaruh Kegiatan <i>Fun Science</i> Terhadap Kreativitas.....	28
B.	Kerangka Berfikir .....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>36</b>
A.	Lokasi Penelitian.....	36
B.	Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	36
C.	Variabel Penelitian.....	38
D.	Populasi dan Sampel .....	39
E.	Data dan Sumber Data .....	40
F.	Instrumen Penelitian .....	41
G.	Teknik Pengumpulan Data.....	42
H.	Uji Validitas dan Reliabilitas .....	43
I.	Analisis Data.....	47
J.	Prosedur Penelitian .....	50
<b>BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN .....</b>		<b>52</b>
A.	Profil RA Muslimat NU 09.....	52
1.	Identitas Sekolah.....	52
2.	Visi, Misi dan Tujuan .....	52
3.	Data Guru.....	53
4.	Sarana dan Prasarana .....	54
B.	Paparan Data .....	57
1.	Pengaruh Kegiatan <i>Fun Science</i> Terhadap Kretivitas .....	57
a.	Hasil Validasi Media.....	59
b.	Hasil Validasi Materi .....	61
c.	Hasil Validasi Instrumen.....	64
2.	Pengembangan Kreativitas .....	66
a.	<i>Pretest</i> .....	66
b.	<i>Posttest</i> .....	68

c. Peningkatan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	70
d. Hasil Penelitian .....	73
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>79</b>
A. Pengaruh Kegiatan <i>Fun Science</i> Terhadap Kreativitas.....	79
B. Kegiatan <i>Fun Science</i> untuk Mengembangkan Kreativitas ....	83
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>85</b>
A. Kesimpulan .....	85
B. Saran .....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



## ABSTRAK

Nurkholila, Shinta. 2020, *Pengaruh Kegiatan Fun Science Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B di RA Muslimat NU 09 Kota Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Dosen Pembimbing: Muhammad Walid, MA.

---

Kegiatan *fun science* merupakan kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan sains yang mana kemampuan tersebut dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dan dapat mengembangkan kreativitas. Kegiatan *fun science* ini merupakan sarana untuk membantu mengembangkan kreativitas anak, kegiatan ini di desain cukup menarik agar anak lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dimana nantinya kegiatan ini menggunakan beberapa media permainan yang terdiri dari media *playdough*, pasir berwarna dan tanaman kunyit yang diharapkan dalam penerapannya mampu menarik minat siswa serta mampu menambah pemahaman dan pengetahuan anak.

Tujuan daripada penelitian ini adalah : (1) Mengetahui pengaruh kegiatan *fun science* terhadap perkembangan kreativitas anak kelompok B1 di RA Muslimat NU 09 Kota Malang, (2) Mengetahi seberapa besar pengaruh kegiatan *fun science* terhadap perkembangan kreativitas anak kelompok B di RA Muslimat NU 09 Kota Malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Eksperimen. Jenis Eksperimen yang digunakan adalah Desain One-Group Pretest-Posttest. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument penelitian dan data analisis yang menggunakan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan *fun science* dilakukan dengan menggunakan pendekatan saintifik, yang kegiatannya diawali dengan dengan kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata anak pada hasil pretest (sebelum perlakuan) adalah 490, sedangkan skor rata-rata anak pada hasil posttest adalah 664. Kemudian untuk mengetahui hasil uji hipotesis dilakukan dengan uji-t tingkat kemaknaan 0,05 dengan rumus diperoleh hasil bahwa  $t_{hitung}$  (4,098) dan  $t_{tabel}$  (2,110) hal tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh kegiatan *fun science* terhadap perkembangan kreativitas anak.

**Kata kunci :** *Fun Science*, kreativitas

## ABSTRACT

Nurkholila, Shinta. 2020, *The Effect of Fun Science Activities on Group B Children's Creativity Development in RA Muslimat NU 09 Malang*. Thesis, Department of Early Childhood Islamic Education (PIAUD), Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang, Advisor: Muhammad Walid, MA.

---

Fun science activities are learning activities related to science where these abilities can be used to solve problems and can develop creativity. This fun science activity is a means to help develop children's creativity, this activity is designed quite interesting so that children are more enthusiastic in participating in learning activities. Where later this activity uses a number of game media consisting of playdough media, colored sand and turmeric plants which are expected to be able to attract students' interest and be able to increase children's understanding and knowledge.

The objectives of this study are: (1) Determine the effect of fun science activities on the creativity development of B1 group children in RA Muslimat NU 09 Malang, (2) To find out how much influence the fun science activities have on the development of group B children's creativity in RA Muslimat NU 09 Kota Malang.

This research uses a quantitative approach that is supported by the type of quantitative research, the research method used to find the effect of a treatment on a controlled condition. The process of using this geometry game has several stages, as follows: (1) Pre-field stage (compiling research design, selecting research fields, preparing research), (2) Field stage (holding pretest, giving treatment, holding posttest), (3) Data analysis.

The results showed that fun science activities were carried out using a scientific approach, whose activities began with opening activities, core activities and closing activities. The level of children's creativity development after the implementation of fun science activities has increased by 33%. This can be seen in the initial results in the form of a pretest of 490, then increased to 664 in the posttest result. To find out the effect of the application of fun science activities, a t-test with a coefficient of 0.05 was obtained  $t_{hitung}$  (4,098) dan  $t_{tabel}$  (2,110) and the results showed that  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Thus  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, so it can be concluded that there is an influence of fun science activities on the development of children's creativity.

**Kata kunci :** *Fun Science*, creativity



## ملخص البحث

سينتا نور خليفة ، 2020 معرفة مدى تأثير أنشطة العلوم الممتعة على تنمية إبداع أطفال المجموعة ب في روضة الأطفال مسلمات نضة العلماء 9 مدينة ملاح .

بحث جامعي قسم إعداد معلمي روضة الأطفال، كلية علوم التربية والتعليم و الشريعة بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. المشرف: الدكتور محمد وليد المجستير

أنشطة العلوم الممتعة هي أنشطة التعلم المتعلقة بالعلوم حيث يمكن استخدام هذه القدرات لحل المشكلات ويمكنها تطوير الإبداع. هذا النشاط العلمي الممتع هو وسيلة للمساعدة على تطوير إبداع الأطفال ، وقد تم تصميم هذا النشاط المثير للاهتمام للغاية بحيث يكون الأطفال أكثر حماسًا للمشاركة في أنشطة التعلم. حيث يستخدم هذا النشاط لاحقًا العديد من الألعاب الإعلامية التي تتكون من وسائط العجين والرمل الملون ونباتات الكركم والتي من المتوقع أن تكون قادرة على جذب الطلاب في تطبيقاتهم وتكون قادرة على زيادة فهم الأطفال ومعرفتهم.

أهداف هذه الدراسة هي: (1) تحديد أثر أنشطة العلوم الممتعة على تنمية إبداع الأطفال B1 في روضة الأطفال مسلمات نضة العلماء 9 مدينة ملاح (2) معرفة مدى تأثير أنشطة العلوم الممتعة على تنمية إبداع أطفال المجموعة ب في روضة الأطفال مسلمات نضة العلماء 9 مدينة ملاح .

يستخدم هذا البحث نهجًا كميًا مدعومًا بنوع البحث الكمي ، وهو أسلوب البحث المستخدم للعثور على تأثير العلاج على حالة خاضعة للرقابة. عملية استخدام هذه اللعبة الهندسية لها عدة مراحل ، على النحو التالي: (1) مرحلة ما قبل الحقل (تجميع تصميم البحث ، واختبار مجال البحث ، وإعداد البحث) ، (2) المرحلة الميدانية (إجراء الاختبار التمهيدي ، إعطاء العلاج ، إجراء الاختبار البعدي) ،

أوضحت النتائج أن الأنشطة العلمية الممتعة تم تنفيذها باستخدام منهج علمي بدأت أنشطته بالأنشطة الافتتاحية والأنشطة الأساسية والأنشطة الختامية. ارتفع مستوى تطور إبداع الأطفال بعد تنفيذ الأنشطة العلمية الممتعة بنسبة 33%. ويمكن رؤية ذلك في النتائج الأولية في شكل اختبار مسبق بقيمة 490 ، ثم زيادته إلى 664 في نتيجة الاختبار البعدي. لمعرفة تأثير تطبيق الأنشطة العلمية الممتعة ، حصل اختبار بمعامل 0.05 على النتائج  $t_{hitung}$  (4,098) و  $t_{tabel}$  (2,110) يوضح أن  $t_{hitung} > t_{tabel}$  . وبالتالي يتم رفض  $H_0$  ويتم قبول  $H_a$  ، لذلك يمكن الاستنتاج أن هناك تأثيرًا لأنشطة العلوم الممتعة على تنمية إبداع الأطفال.

الكلمة الرئيسية: علوم مرحلة، الإبداع

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini pada jalur formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat.

Pendidikan anak usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya.<sup>1</sup> Maka tepatlah bila usia dini dikatakan sebagai usia emas (*golden age*), dimana anak sangat berpotensi mempelajari banyak hal baru dengan cepat dan tangkap.

Masa ini merupakan masa untuk meletakkan pondasi dasar dalam mengembangkan segala aspek perkembangannya. Dalam mengoptimalkan tercapainya tujuan pendidikan tersebut, maka proses pembelajaran harus dirancang dan disesuaikan dengan tahapan perkembangan dan karakteristik belajar anak. Pada masa kanak-kanak kegiatan belajar dilakukan sambil bermain. Bermain dapat menjadi sumber belajar bagi

---

<sup>1</sup> Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016). Hlm 4.

anak, karena bermain sambil belajar akan memberikan kesempatan pada anak untuk belajar dari berbagai macam sumber yang ada. Bermain sambil belajar dapat melatih anak untuk berinteraksi dengan teman lainnya, belajar dalam membentuk hubungan sosial, belajar berkomunikasi dan cara tentang memecahkan masalah yang muncul dalam hubungan tersebut.<sup>2</sup> Agar kegiatan pembelajaran tidak monoton, maka kegiatan dilakukan belajar sambil bermain dengan adanya bermain sambil belajar anak dapat mengeksplor pengetahuannya melalui benda-benda yang berada disekitarnya.

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya adalah pengembangan kurikulum secara kongkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan kepada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak.<sup>3</sup> Kegiatan *fun science* adalah kegiatan pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) yang mengikutsertakan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran yang menyajikan permainan seru tentang ilmu pengetahuan alam. *Fun Science* membantu peserta didik belajar tentang pengenalan sains sederhana yang menyenangkan melalui kegiatan-kegiatan yang dapat menimbulkan imajinasi-imajinasi pada anak yang pada akhirnya anak dapat menyampaikan imajinasinya melalui kreativitas.

Sains pada hakikatnya dapat ditanamkan pada anak sedini mungkin, Jamaris (Yulianti, 2010) menyampaikan pemahaman anak mengenai sains

---

<sup>2</sup>Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), 33.

<sup>3</sup> Mursid, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: PT Rosdakarya, 2015), 33.

akan lebih berfungsi jika dikembangkan dengan seksama melalui kegiatan pembelajaran di TK. Pengenalan sains untuk anak TK jika dilakukan dengan benar anak mengembangkan kemampuan berpikir logis secara bertahap yang belum dimiliki anak.<sup>4</sup> Pembelajaran sains di TK dapat mengembangkan pemahaman anak tentang ilmu pengetahuan alam melalui kegiatan bermain sambil belajar. Pembelajaran sains pada TK tidak harus menekankan pada sebuah fakta, tetapi pendidik juga harus melibatkan mereka dalam langsung melalui tahapan mengamati, memanipulasi, pemecahan masalah dan terlibat dalam kegiatan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan National Science Education Standards (1996), *Science for All American : Project 2061* (1993) disebutkan bahwa peningkatan pemahaman anak tentang sains dapat dilakukan dengan pengembangan keterampilan, sikap ilmiah yang positif, serta pengetahuan lingkungan alam sekitar beserta bentuk kehidupan yang ada didalamnya. Sains sangat bermanfaat bagi anak, karena dapat menciptakan suasana yang menyenangkan serta dapat menimbulkan imajinasi-imajinasi pada anak yang pada akhirnya dapat menambah pengetahuan anak secara alamiah. Imajinasi-imajinasi yang terbentuk akan memunculkan sebuah kreativitas. Melalui pengenalan dan pengembangan aspek sains pada anak usia dini akan menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi.<sup>5</sup>

Banyak manfaat yang dapat diperoleh anak jika dikenalkan dengan pembelajaran sains, karena pembelajaran sains dapat melatih anak untuk mengetahui sesuatu hal yang baru, anak dapat bereksperimen dengan

---

<sup>4</sup>Dwi Yulianti, *Belajar Sains Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: PT Indeks, 2010), 24.

<sup>5</sup> Ali Nugraha, *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2005), 41.

melakukan beberapa percobaan, dan sains dapat menambah wawasan anak. Kegiatan sains sangat diperlukan untuk anak usia dini, karena melalui kegiatan sains anak dapat belajar mengobservasi pertanyaan, menggali melakukan percobaan atau eksperimen, memprediksi dan keterampilan-keterampilan memecahkan masalah. Mengenalkan sains pada anak harus sesuai dengan tahap umur dan perkembangannya.

Hal itu sesuai dengan teori Maria Montessori yang menekankan bahwa usia lahir sampai enam tahun merupakan masa peka. Masa tersebut merupakan masa yang sangat baik dalam mengembangkan setiap potensi perkembangan yang dimiliki oleh anak. Kreativitas anak baik dalam sains maupun dalam bidang kemampuan lain sangat penting untuk dikembangkan karena anak usia 5-6 tahun (*golden age*) memang sangat aktif dalam bergerak dan memerlukan berbagai simulasi yang positif. Pada masa *golden age* merupakan masa dimana segala potensi yang dimiliki anak akan berkembang secara optimal, sebab pada masa ini segala potensi yang dimiliki anak akan berkembang baik potensi bakat, minat, kreativitas dsb.

Pada masa ini pendidikan sains untuk anak usia dini menjadi sangat penting, karena sesuai dengan usianya yaitu usia kreatif. Selain itu pendidikan sains dari awal ini dapat meningkatkan dan mengembangkan daya kreativitas anak sejak usia dini. Pengembangan kreativitas anak juga harus diberikan stimulasi sejak dini, sehingga anak akan terangsang untuk berfikir kreatif.



Menurut Utami Munandar “Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengkolaborasi suatu gagasan”<sup>6</sup> Sedangkan menurut James J. Gallager Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta, 2011). mengatakan bahwa “Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her” (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).<sup>7</sup>

Lebih lanjut Harlock edisi kelima E.B Harlock, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 1980). mengatakan bahwa usia 5-6 tahun ini sering juga disebut dengan usia kreatif. Dari bermain kreatif ini anak usia 5-6 tahun akan terlihat kekreatifannya yaitu lewat senang bertanya, eksploratif, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, imajinatif, percaya pada diri sendiri, terbuka, mencoba sesuatu yang baru, suka bereksperimen, senang bermain sendiri.<sup>8</sup>

Menurut jurnal penelitian dari Ririn Tri Hidayana kreativitas anak belum berkembang sesuai dengan harapannya. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti melakukan pembelajaran melalui kegiatan percobaan sains sederhana untuk meningkatkan kreativitas anak. Kegiatan

---

<sup>6</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 18.

<sup>7</sup> Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: PT Fajar Interpratama Offset, 2011), 13.

<sup>8</sup> E.B Harlock, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 1980), 8.

pembelajaran melalui percobaan sains sederhana ini dapat melatih anak untuk memecahkan masalah, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mengobservasi, mengamati, dan mengeksplor pengetahuannya.<sup>9</sup>

Kemampuan untuk memunculkan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran saat ini merupakan permasalahan yang dihadapi pendidik pada zaman sekarang. Hal ini dikarenakan perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran pada anak TK dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas anak dengan maksud untuk memberikan stimulus (rangsangan) dalam tahap perkembangannya.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada saat ini lebih cenderung berfokus pada kegiatan akademik seperti membaca, menulis, dan menghitung. Kegiatan belajar lebih menekankan pada keterampilan akademik dan mengabaikan kegiatan bermain sebagaimana tuntutan perkembangan anak. Kegiatan bermain dalam pembelajaran anak dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, sains memiliki cakupan materi yang mempunyai kegiatan menelusuri, mengamati, dan melakukan percobaan, proses tersebut dapat membuat suasana belajar yang membawa anak ke dalam proses ilmiah.

Pembelajaran sains di tingkat RA/TK dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan, tantangan serta melibatkan anak dalam beragam kegiatan untuk memperoleh pengalaman langsung yang seluas-luasnya melalui bermain. Dengan diterapkannya kegiatan *fun science* ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk tetap mencari terobosan

---

<sup>9</sup> Ririn Tri Hidayana, "Pengaruh Percobaan Sains Sederhana Terhadap Kreativitas Anak Di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Palu," n.d.

baru (kreatif), menuangkan ide-ide mereka, dan menuangkan langsung ide-ide mereka dengan percobaan yang didemonstrasikan (diperagakan langsung) dengan tetap dibimbing oleh pendidik, karena hal ini menyenangkan dan peserta didik akan senang apabila ide-ide cemerlang mereka diterima dengan baik. Sehingga dia akan selalu mengembangkan potensi kreativitasnya.

Berdasarkan observasi yang telah penulis lakukan di RA Muslimat NU 09 Kota Malang. Anak-anak kelompok B RA Muslimat NU 09 Kota Malang, memiliki perkembangan kreativitas yang masih kurang. Pembelajaran yang banyak dilakukan oleh para pendidik di RA tersebut, mayoritas dilakukan dengan metode ceramah dan pemberian tugas, hal ini tentunya membuat aktivitas di dalam kelas menjadi monoton. Oleh sebab itu perlu dikembangkannya suatu kegiatan yang dilakukan anak akan melibatkan diri secara aktif dalam kegiatan tersebut. Penelitian ini dianggap penting dilakukan karena dapat menghasilkan pembelajaran alternatif yang dapat dijadikan solusi pada permasalahan yang terjadi. Atas dasar inilah peneliti ingin meneliti tentang Pengaruh Kegiatan *Fun Science* Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di RA Muslimat NU 09 Kota Malang.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah kegiatan *fun science* berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak di RA Muslimat NU 09 Kota Malang?

2. Seberapa besar pengaruh kegiatan *fun science* terhadap perkembangan kreativitas anak di RA Muslimat NU 09 Kota Malang?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah :

1. Mengetahui pengaruh kegiatan *fun science* terhadap perkembangan kreativitas anak di RA Muslimat NU 09 Kota Malang.
2. Mengetahui seberapa besar pengaruh kegiatan *fun science* terhadap perkembangan kreativitas anak kelompok B di RA Muslimat NU 09 Kota Malang.

### D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini untuk mengembangkan teori Rhodes yang mengatakan bahwa kreativitas itu “*four P’s of Creativity: Person, Process, Press Product*” keempat P ini saling berkaitan: pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif.<sup>10</sup>

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, pengembangan kegiatan sains dapat membantu terhadap perkembangan kreativitas siswa melalui kegiatan *fun science*.

---

<sup>10</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, 20.

- b. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan masukan bagi pengelola dan penyelenggara pendidikan di RA Muslimat NU 09 Kota Malang, sehingga dapat menjadi evaluasi dan penyempurna dalam mengembangkan kurikulum 2013.
- c. Bagi guru, penelitian ini dapat membantu guru untuk mengetahui lebih lanjut akan pengembangan kegiatan *fun science* dalam sarana pembelajaran.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang dugaan sementara. Hipotesis terbagi menjadi 2 jenis yaitu hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan tidak ada pengaruh atau tidak ada hubungan atau tidak ada perbedaan antara variabel X dan Y. Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Penelitian yang berhubungan dengan data kuantitatif biasanya menggunakan rumusan hipotesis nol ( $H_0$ ) atau sering juga disebut hipotesis statistik. Dikatakan hipotesis statistik dikarenakan pengujian hipotesis ini didasarkan pada perhitungan statistik. Sedangkan hipotesis kerja/hipotesis alternatif ( $H_a$ ) muncul sebagai ditolaknya hipotesis nol.

Dalam penelitian ini, jawaban sementara terhadap masalah di atas, dirumuskan sebagai hipotesis statistik dan hipotesis kerja sebagai berikut :

$H_0$  : kegiatan *fun science* tidak berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak



$H_a$  : kegiatan *fun science* berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak

## **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini meliputi dua variabel dalam penelitian, yakni: (1) Variabel Independen (variabel bebas) yaitu pengaruh kegiatan *fun science* dan, (2) Variabel Dependen (variabel terikat) yaitu kreativitas. Kedua variabel di atas selanjutnya dijabarkan ke dalam beberapa indikator berdasarkan teori yang dikemukakan oleh para ahli.

Selanjutnya indikator-indikator penelitian di atas dikembangkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada sampel penelitian, dalam hal ini adalah siswa kelompok B RA Muslimat NU 09 Kota Malang. Untuk memperjelas mengenai ruang lingkup penelitian ini, maka peneliti sajikan dalam bentuk tabel penjabaran.

## **G. Originalitas Penelitian**

Terkait dengan penelitian terdahulu, antara lain :

1. Penelitian tentang “*Penerapan Pembelajaran Sentra Bahan Alam/Sains terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B di RA Salafiyah Syafiyah Klintirejo Sooko Mojokerto*” ditulis oleh Putri Ismawati dan Nurul Fariyah, STITNU Al-Hikmah Mojokerto, 2018. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui penerapan pembelajaran sentra bahan alam/sains terhadap perkembangan kreativitas anak. Metode penelitian ini menggunakan desain penelitian pre-experimental desian dengan menggunakan one group pretest-posstest. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah penerapan pembelajaran sentra

bahan alam mempunyai pengaruh terhadap perkembangan kreativitas pada anak kelompok B RA Salafiyah Syafi'iyah. Dalam penelitian Putri Ismawati dan Nurul Fariyah dengan penelitian penulis mempunyai persamaan yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif dan penelitian dilakukan pada tingkat TK (Taman Kanak-Kanak) dan memfokuskan pada kreativitas anak. Perbedaannya ada pada lokasi penelitian. Lokasi penelitian Putri Ismawati dan Nurul Fariyah di Klitirejo Sooko Mojokerto, sedangkan lokasi penulis di Kota Malang.<sup>11</sup>

2. Penelitian tentang “*Permainan Sains Berpengaruh Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Pada Kelompok B*” ditulis oleh Fitrihanur Fadzilah, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan sains terhadap kecerdasan logika matematika anak. Hasil dari penelitian yang didapat bahwa ada pengaruh permainan sains terhadap kecerdasan logika matematika anak pada kelompok B di PAUD Semata Hati School Tahun Ajaran 2017/2018. Penelitian Fitrihanur Fadzilah memiliki persamaan dengan penulis yaitu menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian pre-experimental design (nondesign). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Adapun perbedaannya yaitu penelitian Fitrihanur Fadzilah memfokuskan

---

<sup>11</sup> Putri Ismawati and Fariyah Nurul, “Penerapan Pembelajaran Sentra Bahan Alam/Sains Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B Di RA Salafiyah Syafi'iyah Klitirejo Sooko Mojokerto,” diakses dari <http://journal.staialhikmah Tuban.ac.id/index.php/ijecie/article/download/24/24/> pada tanggal 5 Mei 2019, 05.21

meneliti tentang kecerdasan logika pada anak, sedangkan penelitian penulis meneliti tentang kreativitas anak dan penelitian Fitrihanur Fadzilah dilakukan di Surakarta, sedangkan peneliti di Kota Malang.<sup>12</sup>

3. Skripsi berjudul tentang “*Pengaruh Permainan Sains terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Aisyiyah 20 Pajang Tahun 2013*” ditulis oleh Tri Widyakto, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh permainan sains terhadap perkembangan kognitif anak. Metode penelitian ini adalah pre-experimental design (non design) dengan one group pretest-posttest design. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif dan inferensial. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh perkembangan kognitif di TK Aisyiyah 20 Pajang. Persamaan dengan penelitian Tri Widyakto yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Adapun perbedaannya yaitu penelitian Tri Widyakto mengembangkan kognitif anak dengan subjek sejumlah 20 anak, sedangkan peneliti mengembangkan kreativitas anak dengan subjek penelitian sejumlah 17 anak. Penelitian Tri Widyakto dilaksanakan di TK Aisyiyah 20 Pajang sedangkan peneliti di RA Muslimat NU 09 Kota Malang.<sup>13</sup> Agar mudah memahaminya berikut tabel perbedaan, persamaan dan orisinalitas penelitian dibawah ini :

---

<sup>12</sup> Fitrihanur Fadzilah, “Permainan Sains Berpengaruh Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Pada Kelompok B,” 16. Diakses dari <http://eprints.ums.ac.id/65343/2/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf> pada tanggal 31 Mei 2019, 19.24

<sup>13</sup> Tri Widyakto, Pengaruh Permainan Sains terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Aisyiyah 20 Pajang, diakses dari [http://eprints.ums.ac.id/28447/12/NASKAH\\_PUBLIKASI.pdf](http://eprints.ums.ac.id/28447/12/NASKAH_PUBLIKASI.pdf) pada tanggal 4 Juni 2019, 09.15

**Tabel 1.1**  
**Perbedaan, Persamaan & Orisinalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/tesis/jurnal /dll), Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Putri Ismawati dan Nurul Farihah, Penerapan Pembelajaran Sentra Bahan Alam/Sains terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di RA Salafiyah Syafi'iyah Klintirejo Sooko, Mojokerto, (jurnal), 2016	1) Menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen dan sama-sama mengembangkan kreativitas anak pada tingkat TK B	1. Lokasi penelitian Putri Ismawati & Nurul Farihah di RA Salafiyah Klintirejo Sooko Mojokerto, sedangkan penelitian di RA Muslimat NU 09 Kota Malang	1. Fokus penelitian ini untuk mengukur kreativitas anak pada tingkat TK 2. Lokasi penelitian di RA Muslimat NU 09 Kota Malang. 3. diharapkan dengan adanya kegiatan <i>fun science</i> ini anak dapat mengeksplor pengetahuannya melalui beberapa tahapan
2	Firtrianur Fadzilah, Permainan Sains Berpengaruh Terhadap Kecerdasan Logikan Matematika Anak Kelompok B PAUD Semata Hati <i>School</i> Ngringo, Jaten Karanganyar, (jurnal), 2018	1. Sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen 2. Penelitian dilakukan pada tingkat TK	1. peneliti membangun kemampuan logika matematika anak, sedangkan peneliti membangun kreativitas anak	

3	Tri Widyakto, Pengaruh Permainan Sains terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Aisyiyah 20 Panjang Tahun 2013, (skripsi), 2013	1. sama-sama menggunakan metode kuantitatif eksperimen 2. penelitian dilakukan pada tingkat TK	1. peneliti mengemban kemampuan kognitif anak 2. penelitian dilakukan di TK Aisyiyah 20 Panjang, sedangkan peneliti di RA Muslimat NU 09 Kota Malang	yang dapat mengembangkan potensinya.
---	--	---	---	--------------------------------------

## H. Definisi Operasional

Dalam penelitian eksperimen ini, terdapat beberapa istilah dalam judul yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan makna dalam memahaminya, oleh karena itu berikut definisi istilah, antara lain :

### 1. *Fun Science*

Kegiatan *fun science* adalah kegiatan yang dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk tetap mencari terobosan baru (kreatif), menuangkan ide-ide mereka, dan menuangkan langsung ide-ide mereka dengan percobaan yang didemonstrasikan (diperagakan langsung) dengan tetap dibimbing oleh pendidik, karena hal ini menyenangkan dan peserta didik akan senang apabila ide-ide



cemerlang mereka diterima dengan baik. Sehingga dia akan selalu mengembangkan potensi kreativitasnya. Tujuan dari kegiatan *fun science* ini agar kegiatan pembelajaran tidak terlalu monoton sehingga anak dapat mengeksplor pengetahuannya dan dapat mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan *fun science*.

## 2. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk memberi ide kreatif dalam memecahkan masalah. Dalam kegiatan *fun science* peserta didik dapat mengembangkan keterampilan kreativitasnya melalui tahap mengamati, menelusuri dan melakukan percobaan. Hasil dari kreativitas tersebut dapat berupa produk atau hasta karya.

### I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi dari penelitian ini, maka peneliti akan memaparkan sistematika pembahasan sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan, bab ini merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, hipotesis, sistematika pembahasan, dan penelitian terdahulu.

Bab II : Kajian Pustaka, dalam bab ini berisi tentang tinjauan mengenai pengertian pembelajaran sains dan kreativitas dan teori-teori dari para ahli sebagai penguat bahwa variabel bebas mempengaruhi variabel terikat.

Bab III: Metode Penelitian, dalam bab ini berisi tentang lokasi penelitian, rancangan penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV: Hasil Penelitian, dalam bab ini berisi tentang laporan hasil penelitian dan gambaran obyek penelitian dan gambar penerapan kegiatan *fun science* terhadap kreativitas anak di RA Muslimat NU 09 Sukun.

Bab V : Dalam bab ini berisi tentang penyajian dan analisis data hasil penelitian eksperimen dari penerapan kegiatan *fun science* terhadap kreativitas anak di RA Muslimat NU 09 Sukun.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Perkembangan Sains Anak Usia 5-6 Tahun

###### a. Pengertian Sains

Sains sering disebut juga dengan ilmu pengetahuan. Sains berasal dari bahasa Inggris “*science*” yang berarti ilmu pengetahuan. *Science* sendiri berasal dari kata bahasa latin “*scientia*” yang berarti saya tahu. *Science* terdiri dari dua cabang ilmu yaitu *sosial science* (ilmu pengetahuan sosial) dan *natural science* (ilmu pengetahuan alam). Namun dalam perkembangannya *science* sering diterjemahkan sebagai sains yang berarti ilmu pengetahuan alam.<sup>14</sup>

Sains adalah suatu proses atau penyelidikan (*inquiry methods*) meliputi cara berfikir sikap dan langkah-langkah kegiatan saintis untuk memperoleh produk-produk sains atau ilmu pengetahuan ilmiah, misalnya observasi, pengukuran, merumuskan dan menguji hipotesis, mengumpulkan data, bereksperimen dan prediksi. Dalam konteks itu sains bukan sekedar cara bekerja, melihat, dan cara berfikir, melainkan ‘*science as a way of knowing*’ artinya, sains sebagai proses juga dapat meliputi kecenderungan sikap/tindakan, keingintahuan, kebiasaan berfikir, dan seperangkat prosedur.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Tritanto, *Model Pembelajaran Inovatif* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), 136.

<sup>15</sup> Siti Fatonah and Zuhdan K. Prasetyo, *Pembelajaran Sains* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2014), 8.

Sains dalam pengertian sebenarnya adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari berbagai fenomena alam sehingga rahasia yang dikandungnya dapat diungkap dan dipahami. Dalam mengungkap rahasia alam, sains melakukan dengan menggunakan metode ilmiah. Einstein, mendefinisikan sains adalah *“science is the attempt to make the chaotic diversity of our sense experience correspond to a logically uniform system of thought”* yaitu sains adalah sebuah bentuk upaya atau kegiatan yang memungkinkan dari berbagai variasi atau pengalaman inderawi sehingga mampu membentuk sebuah sistem pemikiran atau pola pikir yang secara rasional seragam. Sedangkan menurut UU No 2 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) bahwa pengertian sains adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan manusia, dalam Undang-Undang dijelaskan bahwa pembelajaran sains (Ilmu Pengetahuan Alam) diberikan pada jenjang pendidikan yang terdapat di Indonesia baik negeri maupun swasta.

Bagi anak sains adalah semua yang menakjubkan, suatu yang ditemukan di alam, menarik, menstimulasi untuk lebih mengetahui dan menyelidikinya. Ilmu sains sangat erat sekali hubungannya dengan alam. Dalam pandangan Piaget (1971), pengetahuan datang dari tindakan, perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya.

b. Tujuan Pembelajaran Sains

Tujuan pembelajaran sains pada anak usia dini, antara lain :

- 1) Agar anak memiliki kemampuan memecahkan masalah yang dihadapinya melalui penggunaan metode sains, sehingga anak-anak terbantu dan menjadi terampil dalam menyelesaikan tugasnya.
- 2) Agar anak memiliki sikap ilmiah. Hal-hal yang mendasar, misalnya tidak cepat-cepat dalam mengambil keputusan, dapat melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang.
- 3) Agar anak mendapatkan pengetahuan dan informasi ilmiah yang lebih baik dan dapat dipercaya.
- 4) Agar anak lebih berminat dan tertarik untuk menghayati sains yang berada dan ditemukan dilingkungan alam dan sekitarnya.

c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Sains pada PAUD

- 1) Konkret dan dapat dilihat langsung. Anak dapat dilatih untuk membuat hubungan sebab akibat jika dapat dilihat secara langsung.
- 2) Bersifat pengalaman. Pembelajaran hendaknya menekankan pada proses mengenalkan anak dengan berbagai benda.
- 3) Seimbang antara kegiatan fisik dan mental. Dalam kegiatan sains anak berinteraksi dengan benda yang dikenal dengan *hands on science*. Anak dapat menggunakan kelima indranya untuk melakukan observasi terhadap berbagai benda, gejala benda, dan gejala peristiwa.



- 4) Berhati-hati dengan pertanyaan “mengapa”. Bagi anak usia dini, kemampuan menjawab dengan hubungan sebab-akibat belum berkembang, pertanyaan “mengapa” sering diartikan “untuk apa” sehingga jawabannya bukan hubungan sebab-akibat, melainkan hubungan fungsional.
- 5) Sesuai tingkat perkembangan anak. Pembelajaran untuk anak usia dini harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, baik usia maupun dengan kebutuhan individual anak.
- 6) Sesuai kebutuhan individual. Selain disesuaikan dengan kelompok usia anak, pembelajaran anak usia dini perlu memperhatikan kebutuhan individual.
- 7) Mengembangkan kecerdasan. Pembelajaran anak usia dini hendaknya tidak menjejali anak dengan hafalan, tetapi mengembangkan kecerdasannya.
- 8) Sesuai lenggam belajar anak. Tipe kecerdasan dan modalitas belajar yang berbeda menyebabkan anak-anak belajar dengan cara yang berbeda.
- 9) Menggunakan esensi bermain. Pembelajaran anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain dan bernyanyi.
- 10) Belajar dari benda konkret.

**d. Pengembangan Pembelajaran Sains pada PAUD**

- 1) Strategi dan metodologi pembelajaran sains

Ilmu sains pada anak pada hakikatnya dapat ditanamkan pada anak taman kanak-kanak dan RA dengan memperhatikan prinsip-prinsip yang berorientasi pada kebutuhan anak, yaitu :

a) Berorientasi pada kebutuhan anak dan perkembangan anak

Salah satu kebutuhan perkembangan adalah rasa aman. Oleh karena itu jika kebutuhan fisik anak terpenuhi dan merasa aman secara psikologis, maka anak akan belajar dengan baik. Dengan demikian berbagai jenis kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan melalui analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan berbagai aspek perkembangan dan kemampuan pada masing-masing anak. Tak terkecuali dalam pembelajaran sains, minat sains anak dapat dibangkitkan melalui bermain sains yang dirancang dengan aman untuk anak, dirancang agar anak bisa bersosialisasi dengan tema, membangkitkan rasa motivasi dan rasa ingin tahu.

b) Belajar sambil bermain

Untuk memberikan pendidikan pada anak usia dini harus dilakukan dalam situasi yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Selain menyenangkan, metode, materi, dan media yang digunakan harus menarik perhatian serta mudah diikuti sehingga anak akan termotivasi untuk belajar. Melalui kegiatan bermain anak diajak untuk bereksplorasi,

menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

c) Selektif, kreatif, dan inovatif

Materi sains yang disajikan dipilih sedemikian rupa sehingga dapat disajikan melalui bermain. Proses pembelajaran dilakukan melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu, memotivasi anak untuk berpikir kritis dan menemukan hal-hal baru.

## 2. Kreativitas

### a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan yang baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis (selalu dipandang menurut kegunaannya).<sup>16</sup>

Rhodes menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses dan produk. Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (*press*) individu berperilaku kreatif. Rhodes menyebut keempat jenis definisi kreativitas ini sebagai “*four P’s of Creativity: Person, Process, Press Product*” keempat P ini saling berkaitan: Pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari

<sup>16</sup> Robert L, Otto H Maclin, and M. Kimberly Maclin, *Psikologi Kognitif Edisi Kedelapan* (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2007), 444.

lingkungan, menghasilkan produk kreatif.<sup>17</sup> Menurut Barron “Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru”. Sedangkan menurut Rogers mendefinisikan kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru kedalam suatu tindakan.<sup>18</sup>

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas meliputi 4p yaitu pribadi, pendorong/dorongan, proses dan produk yang saling berkaitan. Kreativitas juga dapat dikatakan proses munculnya hasil/gagasan baru kedalam suatu tindakan, kreativitas juga dapat memunculkan ide-ide yang imajinatif dan inovatif.

#### b. Karakteristik Kreativitas

Piers mengemukakan bahwa karakteristik kreativitas adalah sebagai berikut :

- 1) Memiliki dorongan (*drive*) yang tinggi
- 2) Memiliki keterlibatan yang tinggi
- 3) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 4) Memiliki ketekunan yang tinggi
- 5) Penuh percaya diri
- 6) Memiliki kemandirian yang tinggi
- 7) Bebas dalam mengambil keputusan
- 8) Menerima diri sendiri
- 9) Memiliki instuisi yang tinggi
- 10) Cenderung tertarik pada hal-hal yang kompleks

<sup>17</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, 20.

<sup>18</sup> Muhammad Ali and Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), 41–42.

#### 11) Bersifat sensitif<sup>19</sup>

Dari pendapat Piers dapat disimpulkan bahwa karakteristik kreativitas yang dimiliki oleh seseorang yaitu memiliki kemandirian, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki rasa percaya diri dan tekun tidak mudah bosan serta berani dalam mengambil resiko.

#### c. Faktor Yang Mempengaruhi dan Menghambat Perkembangan

##### Kreativitas

Kreativitas sebagai sebuah proses mental yang dilakukan individu dalam menciptakan gagasan satu produk baru, pastinya dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik itu yang berasal dari dalam maupun dari luar individu tersebut. Dalam hal ini, Kuwato menjelaskan setidaknya ada tiga faktor yang mempengaruhi kreativitas.

- 1) Faktor kemampuan berpikir yang mencakup inteligensi dan pemerikayaan bahan berpikir. Inteligensi merupakan petunjuk kualitas kemampuan berpikir, sedangkan pemerikayaan bahan berpikir dibedakan atas perluasan dan pendalaman dalam bidangnya dan bidang lain disekitarnya.
- 2) Faktor kepribadian. Faktor kepribadian dari seseorang sangat mempengaruhi kreativitasnya. Seseorang yang memiliki kepribadian pantang menyerah, optimis, rajin, ulet, dan lainnya akan mempunyai kreativitas yang berbeda dengan orang yang

---

<sup>19</sup> Ibid, hlm. 52.



mempunyai sifat pesimis, mudah menyerah, malas, dan lainnya.

- 3) Faktor lingkungan. Suasana dan fasilitas yang memberikan rasa aman, kreativitas akan dapat berkembang apabila lingkungan memberi dukungan dengan kebebasan sebagai suasana yang mendukung perkembangan kreativitas. Kebebasan yang diperlukan adalah kebebasan yang tetap mengacu pada norma yang berlaku, akan tetapi harus saling menghargai dan memahami, sehingga memungkinkan rasa aman yang dinamis, yang akan memberikan rangsangan dan kesempatan bagi kreativitas untuk terus berkembang.<sup>20</sup>

Sedangkan faktor yang menghambat perkembangan kreativitas anak adalah sebagai berikut :

- a) Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko, atau mengejar sesuatu yang belum diketahui
- b) Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi dan penyelidikan
- c) Diferensiasi antara bekerja dan bermain
- d) Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan<sup>21</sup>

Sedangkan menurut Utami Munandar faktor yang dapat menghambat perkembangan kreativitas anak adalah :

---

<sup>20</sup> Novi Mulyani, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 65.

<sup>21</sup> Muhammad Ali and Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja*, 54.

- a) Mengatakan pada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah
  - b) Tidak memperbolehkan anak menjadi marah terhadap orangtua
  - c) Tidak memperbolehkan anak bermain dengan yang berbeda dari keluarga anak yang mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda dari keluarga anak
  - d) Anak tidak boleh berisik
  - e) Orangtua ketat mengawasi kegiatan anak
  - f) Orangtua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak
  - g) Orangtua tidak sabar dengan anak
  - h) Orangtua dan anak adu kekuasaan
  - i) Orangtua menekan dan memaksakan untuk menyelesaikan tugas<sup>22</sup>
- d. Pentingnya Perkembangan Kreativitas

Kreativitas anak akan tumbuh dan berkembang dengan dukungan fasilitas yang memadai. Oleh karena itu, orang tua dan guru juga harus menyadari dan menyediakan berbagai macam fasilitas dan kesempatan untuk anak agar anak dapat mengeksplor pengetahuannya.

Pada dasarnya kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda, setiap orang lahir dengan potensi kreatif yang dapat dilatih dan dikembangkan agar dapat berkembang secara optimal.

---

<sup>22</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), 127.

Sehubungan dengan perkembangan kreativitas, Utami Munandar menyajikan beberapa aspek kreativitas yang dapat diperhatikan yaitu :

1) Pribadi (*person*)

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif.

2) Pendorong (*press*)

Bakat kreatif anak akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung tetapi dapat pula terhambat dari lingkungan yang tidak menunjang.

3) Proses (*procces*)

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Guru hendaknya dapat merangsang anak dalam kegiatan yang kreatif dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan.

4) Produk (*product*)

Kondisi yang memungkinkan anak untuk menciptakan produk kreatif yang bermakan ialah kondisi pribadi dan kondisi

lingkungan, sejauh mana keduanya mendorong untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif.<sup>23</sup>

### 3. Pengaruh Kegiatan *Fun Science* terhadap Kreativitas Anak

Conant dalam Nugraha (2008: 3) mendefinisikan sains sebagai suatu deretan konsep serta skema konseptual yang berhubungan satu sama lain. Yang tumbuh sebagai hasil serangkaian percobaan dan pengamatan serta dapat diamati dan di uji coba lebih lanjut. Sains sebagai suatu ilmu pengetahuan tentang alam sekitar yang berisikan tentang konsep atau teori yang diperoleh melalui kegiatan pengamatan dan penelitian. Sains sebagai suatu deretan konsep yang berhubungan satu sama lain yang didasarkan atas hasil pengamatan dan percobaan sederhana.

Kegiatan *fun science* adalah kegiatan yang dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk tetap mencari terobosan baru (kreatif), menuangkan ide-ide mereka, dan menuangkan langsung ide-ide mereka dengan percobaan yang didemonstrasikan (diperagakan langsung) dengan tetap dibimbing oleh pendidik, karena hal ini menyenangkan dan peserta didik akan senang apabila ide-ide cemerlang mereka diterima dengan baik. Sehingga dia akan selalu mengembangkan potensi kreativitasnya. Tujuan dari kegiatan *fun science* ini agar kegiatan pembelajaran tidak terlalu monoton sehingga anak dapat mengeksplor pengetahuannya dan dapat mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan *fun science*.

---

<sup>23</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, 45–46.

Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk ataupun gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Seperti yang dikemukakan oleh Lowened dan Brtittain, bahwa kreativitas akan muncul pada diri seseorang yang memiliki motivasi, rasa ingin tahu dan imajinasi, karena mereka selalu mencari dan ingin menemukan jawaban, dan senang menemukan masalah.<sup>24</sup>

Menurut teori, Rogers yang mengatakan bahwa kreativitas dapat dibagi menjadi tiga, yaitu : 1) keterbukaan terhadap pengalaman, 2) kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang, dan 3) kemampuan untuk bereksperimen, untuk “bermain” dengan konsep-konsep.

Sedangkan menurut Utami Munandar “Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengkolaborasi suatu gagasan yang meliputi kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya dan memperinci.”<sup>25</sup>

Carton dan Allen menjelaskan ada 12 indikator kreatif pada anak usia dini, sebagai berikut :

- a) anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal baru dan sulit

---

<sup>24</sup> Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, 20.

<sup>25</sup> Yuliani Nuraini Sujiono and Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: PT Indeks, 2010), 40.



- b) anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian
- c) anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan, dan berkeinginan untuk berbicara secara terbuka dan bebas
- d) anak adalah nonkonfermis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri
- e) anak mengapresiasi imajinasi secara verbal
- f) anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya
- g) anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri, anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi
- h) anak terlihat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari satu kegiatan
- i) anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura
- j) anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya
- k) anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu

Dari pendapat beberapa teori kreativitas diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru. Sedangkan menurut teori yang lain menjelaskan bahwa kreativitas akan muncul pada diri seseorang yang memiliki motivasi, rasa ingin tahu dan imajinasi, karena mereka selalu mencari dan ingin menemukan jawaban, senang menemukan masalah. Kreativitas pada

intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa produk, gagasan maupun karya nyata.

Pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitasnya adalah dengan melaksanakan kegiatan belajar sambil bermain yang dilakukan dilingkungkannya dengan menggunakan berbagai sarana untuk merealisasikan kegiatan bermain yang kreatif. Model yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah model pembelajaran PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menarik).

PAKEM adalah model pembelajaran yang pada empat prinsip yaitu aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dalam proses pembelajaran aktif, guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa dapat aktif dalam bertanya dan mengemukakan pendapat atau gagasan. Peran aktif siswa sangat penting dalam pembentukan generasi kreatif yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Kata kreatif dapat juga diartikan menumbuhkan motivasi, percaya diri dan kritis, sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton dan penuh kreativitas. Efektif dapat diartikan memanfaatkan waktu yang ada. Dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dirancang. Menyenangkan adalah suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilihat dari penampilan guru yang menarik, suasana belajar yang aktif, kaya dengan metode belajar, desain kelas yang tidak membosankan.

Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan saintifik (ilmiah). Pendekatan saintifik (ilmiah) yaitu pembelajaran yang berbasis fakta/fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika berfikir, menginspirasi siswa untuk berfikir kritis, analisis dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami dan memecahkan masalah.<sup>26</sup>

Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Pendekatan saintifik mengajarkan anak menemukan pengetahuan baru, memecahkan masalah, berpikir kritis dan menciptakan kreativitas sehingga membantu mereka memahami dunia, mengumpulkan dan mengolah informasi sebagai kunci dasar anak belajar berpikir luas. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu.<sup>27</sup>

Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menguji coba, mengadakan penyelidikan bersama-sama, menyaksikan dan menyentuh suatu objek, mengalami dan melakukan sesuatu, maka anak akan lebih mudah mengerti dan mencapai hasil

---

<sup>26</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 197.

<sup>27</sup> Suyadi and Dahlia, *Implementasi Dan Kurikulum PAUD 2013 Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 110.

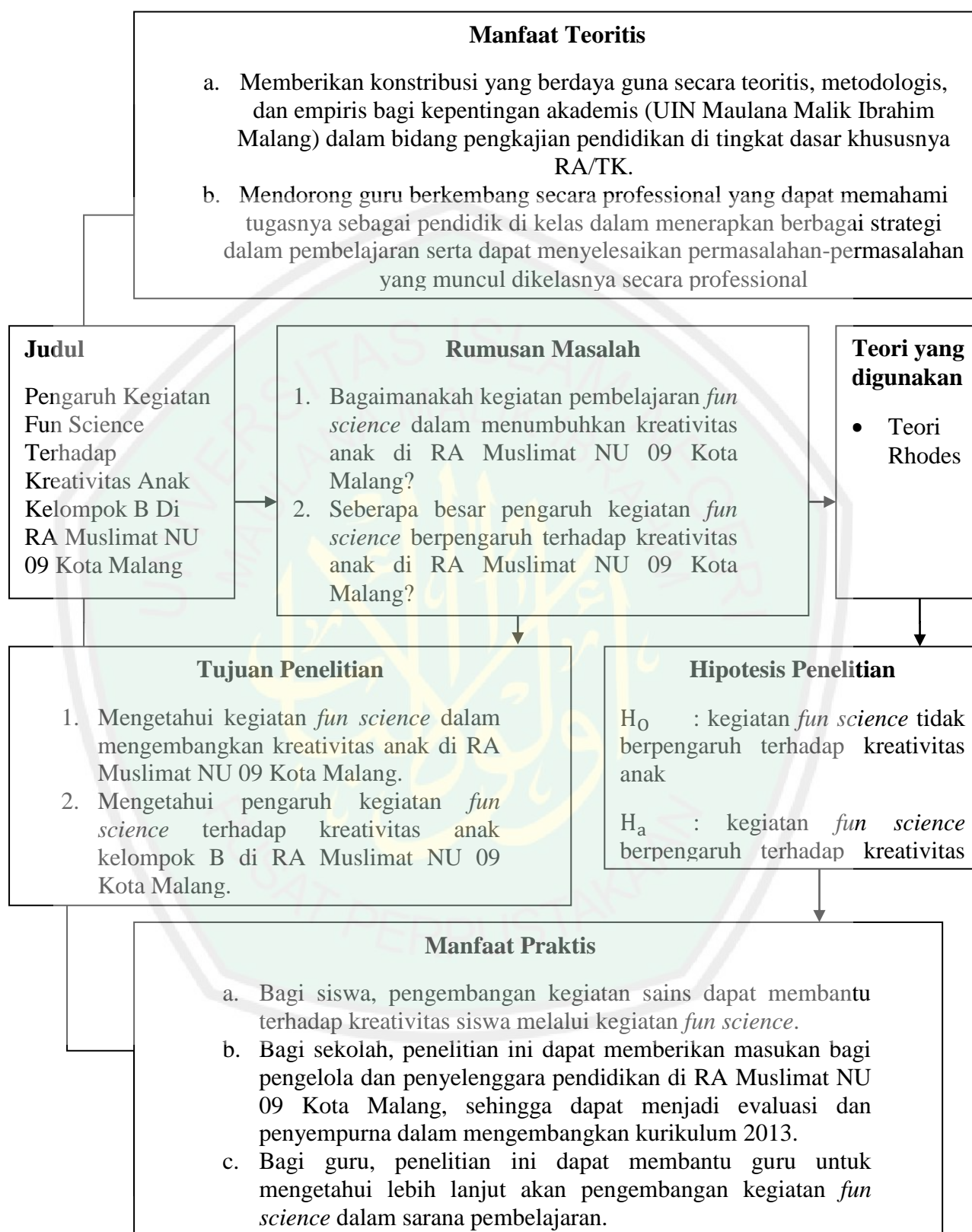
belajar atau menerapkan apa yang telah dipelajari dari pada anak hanya diam dan mendengarkan penjelasan guru.

Sedangkan dalam penelitian ini peneliti melakukan kegiatan *fun science* yang dapat mengubah kegiatan pembelajaran yang akan membuat anak bosan menjadi menyenangkan dan seru. Media yang digunakan dalam kegiatan *fun science* yaitu berupa media pembelajaran *play dough* dan cat air untuk mengembangkan kreativitas anak di kelas B RA Muslimat NU 09 Kota Malang. Media pembelajaran yang digunakan adalah *play dough* dan cat air merupakan suatu bahan yang digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran anak di RA. Penggunaan media bahan tersebut dapat mengekspresikan sebuah karya yang bernilai seni atau hasta karya.

Dari penjelasan diatas, maka terkait dengan pengembangan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun yang diteliti dalam penelitian ini, maka tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak yang diteliti, meliputi :

1. Mampu menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk, gagasan atau karya nyata.
2. Memiliki imajinasi dan rasa ingin tahu yang besar.
3. Mampu mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas.

## B. Kerangka Berpikir





## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Muslimat NU 09 Kota Malang. Raudhatul Athfal ini terletak di Jl. Moch Juki No. 1A, Mulyorejo, Kec. Sukun, Kota Malang 65147. Dipilihnya Raudhatul Athfal ini dapat dijadikan tempat penelitian karena lokasinya yang strategis, juga karena peneliti ingin mengetahui dan memperoleh data-data yang akan diperlukan untuk mendukung penelitiannya.

#### B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

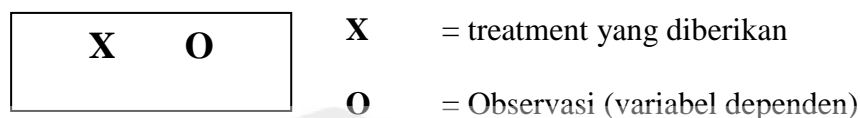
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan bahwa adanya pengaruh kegiatan *fun science* terhadap perkembangan kreativitas anak kelompok B1. Peneliti menggunakan one group pretest dan posttest desain.

Adapun penelitian menggunakan model atau jenis desain one-group pretest-posttest desain. Dimana penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok tanpa ada kelompok pembanding. Dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak empat kali yaitu : sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen.

Dikatakan *pre-eksperimental design* karena design ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Karena penelitian ini masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya

variabel dependen. Adapun beberapa bentuk dalam jenis penelitian *pra-eksperimental design* yaitu :

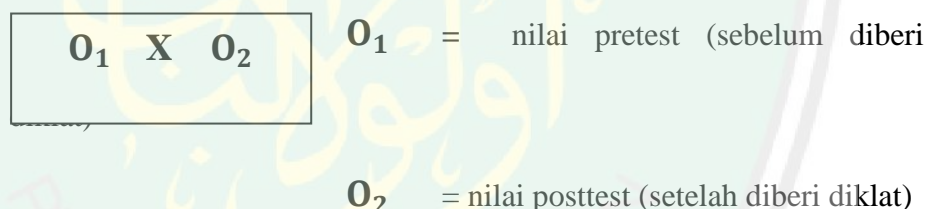
a. *One-Shot Case Study*



Dalam desain tersebut terdapat suatu kelompok yang diberi treatment/perlakuan dan selajutnya diobservasi hasilnya.

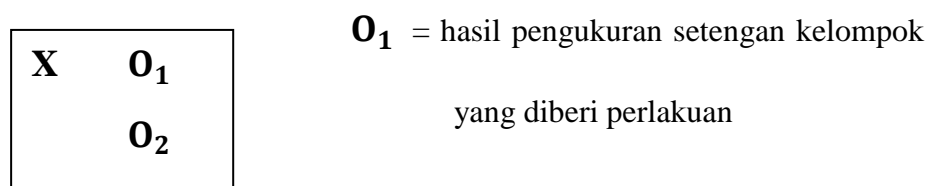
b. *One-Group Pretest-Posttest Design*

Pada desain ini dilakukan pretest terlebih dahulu sebelum adanya perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Design ini dapat digambarkan seperti berikut :



c. *Intact-Group Comparison*

Pada desain ini terdapat satu kelompok yang digunakan untuk penelitian, tetapi dibagi menjadi dua, yaitu setengah kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan setengah kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan).



$O_2$  = hasil pengukuran setengah kelompok  
yang tidak diberi perlakuan

Penelitian ini menggunakan *pra-eksperimen* dengan desain eksperimen yang digunakan pada penelitian ini yaitu desain *one group pretest- posttest design*. Dimana desain ini digunakan dengan membandingkan rata-rata antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

### C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas biasanya disingkat variabel X. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat biasanya diberi lambing sebagai variabel Y.

Dalam penelitian ini variabel penelitian yang didapat adalah sebagai berikut :

1. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel pada penelitian ini adalah pengaruh kegiatan *fun science* yaitu berupa *treatmen* yang diberikan. Sebagai variabel bebas karena variabel ini tidak dipengaruhi oleh variabel lain yang mempengaruhi dalam penelitian ini. Variabel ini dilambangkan dengan (X).
2. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah perkembangan kreativitas anak yang berupa hasil

treatment. Perkembangan kreativitas sebagai variabel terikat karena variabel ini yang dipengaruhi oleh kegiatan *fun science* yang menjadi variabel bebasnya. Variabel ini dilambangkan dengan (Y).

#### D. Populasi dan Sampel

Menurut Sukardi populasi adalah seluruh objek yang akan diteliti, sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil.<sup>28</sup> Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>29</sup> Berdasarkan pengertian tersebut maka populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelas B di RA Muslimat NU 09 Kota Malang.

Sedangkan yang dimaksud dengan sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.<sup>30</sup> Dalam penelitian ini peneliti menggunakan seluruh populasi sebagai subjek penelitian dikarenakan jumlah populasi yang memungkinkan untuk peneliti mengamati. Sampel dilaksanakan pada seluruh siswa kelas B1 di RA Muslimat NU 09 Kota Malang dengan sejumlah 18 siswa.

---

<sup>28</sup> John Dimiyati, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada PAUD* (Jakarta: Kencana, 2013), 58.

<sup>29</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 117.

<sup>30</sup> Ibid, hlm, 118.

**Tabel 3.1**  
**Nama Siswa Sampel Penelitian**

No .	Nama
1	Abbas Ahmad Pradana
2	Ahmad Zakaria
3	Arvin Ardan Armanda
4	Aqilah Talitha Zainuddin
5	Balqis Maiza Durratul Hikmah
6	Brenda Salsabilla Anindita Putri
7	Damarwulan Al Madani
8	Danindra Putra Sulistiawan
9	Exelivia Nindyta Putri
10	Irsyad Mubharaq Damaradjasyifa
11	Kevin Andika Alviano
12	Kholida Indah Rahmawati
13	Moza Salsabilla Kirna
14	Muhamad Abid Alkhalifi
15	Nabila Putri Syafira
16	Karin Almira Intanesa
17	Olivia Putri Wijaya
18	Rasya Aditya Ardhani

### **E. Data dan Sumber Data**

#### **1. Data Primer**



Data primer merupakan data yang di dapatkan secara langsung dari narasumber yang dibutuhkan untuk sebuah penelitian. Pada penelitian ini data secara langsung didapatkan melalui:

a. Observasi

Pengumpulan data dengan teknik ini dilakukan melalui pengamatan langsung pada suatu obyek dengan mencatat segala hal yang terjadi dan diperlukan pada saat pengamatan tersebut.

b. *Pretest* dan *Posttest*

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui hasil yang dilakukan pada saat *pretest* maupun *posttest*. *Pretest* merupakan tindakan awal untuk mengetahui peningkatan awal sebelum dilakukan eksperimen. Dan *Posttest* merupakan evaluasi setelah dilakukan eksperimen.

2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh melalui dokumentasi yaitu diambil dari raport siswa-siswi mengenai peningkatan kreativitas anak yang telah divalidasi, dan catatan-catatan selama kegiatan pembelajaran.

**F. Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian ini penyusunan instrument pengumpulan data adalah dengan cara mencermati apa yang menjadi variabel penelitian. Instrument penelitian bertujuan untuk mengukur sesuatu terhadap fenomena sosial atau alam. Oleh karena itu digunakan suatu alat ukur yang baik. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian disebut dengan instrument penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan

beberapa instrument yang terdiri atas penugasan atau tes yaitu sekumpulan latihan guna untuk mengukur pemahaman dan mengukur kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing individu, kemudian angket atau kuesioner yang berupa daftar pertanyaan atau pernyataan guna untuk menilai perkembangan anak.

### G. Teknik Pengumpulan Data

Metode penelitian adalah cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Adapun metode yang digunakan bermacam-macam, seperti metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.<sup>31</sup>

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang akan digunakan antara lain :

#### a. Observasi (Pengamatan)

Observasi merupakan peneliti mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran dengan mencatat hal-hal yang terjadi secara detail mulai dari yang terkecil.

Pengamatan dilakukan untuk mengamati peningkatan kognitif anak melalui kegiatan *fun science*. Adanya keterbatasan dalam teknik observasi maka akan digunakan instrumen penelitian lembar observasi berupa check list. Lembar observasi ini digunakan peneliti dengan memberikan tanda check list pada kemampuan anak dalam peningkatan kognitif. Observasi dilakukan dengan mengisi check list

---

<sup>31</sup> Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Revisi VI* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 136.

yang diisi oleh peneliti atau guru terhadap perilaku belajar anak. Hasil angket didokumentasikan menjadi data kuantitatif.

b. *Pretest* dan *Posttest*

Dalam penelitian ini peneliti melaksanakan pengamatan secara langsung di lokasi penelitian di kelas B1 RA Muslimat NU 09. *Pretest* diberikan untuk mengetahui seberapa jauh pengembangan kreativitas anak sebelum diterapkannya kegiatan *fun science* dalam kegiatan pembelajaran.

c. Dokumentasi

Menurut Sugiyono, dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.<sup>32</sup> Dokumentasi adalah cara memperoleh data dari berbagai macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat dimana melakukan kegiatan sehari-hari. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan sebagai pelengkap sumber data, karena banyak hal yang harus dijadikan sumber data yang dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan memprediksi kejadian saat penelitian. Analisis dokumen akan sangat membantu untuk melengkapi dan memperdalam hasil pengamatan.

## H. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu tindakan salah satu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesulitan satu instrument. Valid

---

<sup>32</sup> Ibid, hlm. 329.

berarti instrument tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapat data (mengukur) itu valid.

Menurut Anderson (Arikunto, 2005), sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Dengan kata lain, validitas suatu instrument merupakan tingkat ketepatan suatu instrument untuk mengukur sesuatu yang harus diukur. Validitas instrument yang dianalisis dalam penelitian meliputi validitas logis dan validitas empiris.

a) Validitas Logis

Validitas logis atau validitas teoritis suatu instrument penelitian menunjukkan kondisi suatu instrument yang mempengaruhi persyaratan valid berdasarkan teori dan ketentuan yang ada.

b) Validitas Empiris

Validitas empiris adalah validitas yang diperoleh melalui observasi atau pengamatan yang bersifat empiric dan ditinjau berdasarkan kriteria tertentu. Kriteria untuk menentukan tinggi rendahnya validitas instrument penelitian dinyatakan dengan koefisien korelasi yang diperoleh melalui perhitungan.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup>Karunia Eka Lestari and Mokhamad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2017), 192.

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen**

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Reliabilitas
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tetap/sangat baik
$0,70 \leq r < 0,90$	Tinggi	Tetap/baik
$0,40 \leq r < 0,70$	Sedang	Cukup tetap/cukup baik
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah	Tidak tetap/buruk
$r < 0,20$	Sangat Rendah	Sangat tidak tetap/sangat buruk

ujian validitas pada penelitian ini dengan pengujian validitas kontraks yang menggunakan dengan mengambil sampel acak pada populasi yang sama. Validitas bertujuan untuk mengetahui valid dan tidaknya suatu instrument dengan mengkorelasikan skor tiap item dengan total skor item menggunakan rumus *Korelasi Product Moment*.

Rumus Korelasi Product Moment :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara skor butir soal (X) dan total skor (Y)

N = banyak subjek

$\sum XY$  = total perkalian skor X dan Y

$\sum X$  = jumlah skor variabel X

$\sum Y$  = total skor variabel Y



$\sum X^2$  = total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$  = total kuadrat skor variabel Y

Untuk menyelesaikannya peneliti menggunakan program komputer *Microsoft Excel 2013*. Analisis faktor dilakukan dengan cara mengkorelasikan jumlah skor faktor dengan skor total. Dengan taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05 atau 5% dengan asumsi jika  $r$  hitung  $\leq$  dari  $r$  tabel maka item tersebut valid.

b. Uji Reabilitas

Untuk menguji instrument apakah cukup dipercaya untuk digunakan mengumpulkan data atau tidak dengan cara uji reabilitas. Instrument untuk menghitung reabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan alat *Microsoft Excel 2013*.

Rumus *Alpha Cronbach* :

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum s_i}{s_i} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  = reabilitas instrumen

$k$  = banyak butir pertanyaan

$s_i$  = varians tiap skor

$\sum s_i$  = jumlah varians semua skor

Setelah diketahui jumlah item yang valid, selanjutnya uji reliabilitas instrumen yang berorientasi pada pengertian bahwa angket yang digunakan sebagai alat pengumpul data, uji reliabilitas sendiri

menggunakan koefisien *Cronbach Alpha* menggunakan *Microsoft Excel* versi 2007.

## I. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif, dimana dikatakan Hassan bahwa analisis kuantitatif merupakan analisis yang menggunakan alat analisis yang bersifat kuantitatif. Yakni analisis yang menggunakan model-model, seperti model statistik dan ekonometrik. Hasil analisis disajikan dalam bentuk angka-angka yang kemudian dijelaskan dan diinterpretasikan dalam satu uraian.<sup>34</sup>

Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan yaitu uji t. Namun sebelum menggunakan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat dapat dilakukannya analisis data.

### 1. Uji normalitas data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak.<sup>35</sup> Pada penelitian ini menggunakan analisis normalitas *Kolmogorov Smirnov Z* karena sampel yang digunakan tidak lebih dari 50 sampel. Analisis tersebut akan dianalisis menggunakan alat *Microsoft Excel 2007*.

### 2. Uji homogenitas

Homogenitas data mempunyai makna bahwa data memiliki variansi atau keragaman nilai yang sama secara statistik. Uji

---

<sup>34</sup> M. Iqbal Hassan, *Metode Penelitian Dan Aplikasinya* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002), 82.

<sup>35</sup> Karunia Eka Lestari and Mokhamad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika*, 243.

homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variansi data dari sampel yang dianalisis homogen atau tidak. Hipotesis yang diujikan adalah sebagai berikut :

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$  , kedua varians homogen

$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$  , kedua varians tidak homogen

Dengan,

$\sigma_1^2$  : varians sebelum pembelajaran (pretest), dan

$\sigma_2^2$  : varians setelah pembelajaran (posttest),

Untuk menguji homogenitas kedua kelompok digunakan rumus berikut

:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 5%. Kriteria pengujian adalah  $H_0$  diterima apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$ .<sup>36</sup>

### 3. Uji hipotesis

Data nilai hasil *pretest* dan *posttest* yang telah diperoleh akan dianalisis menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 0,05. Adapun analisis tersebut adalah sebagai berikut:

- $H_0$  : Tidak ada pengaruh kegiatan *fun science* terhadap kreativitas anak kelompok B1

---

<sup>36</sup> Ibid., hlm. 248–49.

- $H_a$  : Ada pengaruh kegiatan *fun science* terhadap kreativitas anak kelompok B1

$H_a$  diterima apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka signifikan artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

$H_0$  diterima apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka signifikan artinya  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima.

Adapun langkah-langkahnya menggunakan rumus Uji-T dengan tingkat kemaknaan 0,5% adalah:

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

$t$  : Uji-t

$D$  : Different ( $X_2 - X_1$ )

$d^2$  : Variasi

$N$  : Jumlah sampel

## J. Prosedur Penilaian

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Tahap persiapan dan mengembangkan instrumen
  - a. Observasi pada sekolah yang akan diteliti untuk mengidentifikasi masalah yang ada disekolah.

- b. Studi pustaka, digunakan untuk mendapatkan informasi dengan memanfaatkan literatur yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan sebagai rujukan.
  - c. Menyusun instrumen penelitian dan kemudian mengkonsultasikan kepada dosen ahli dalam bidang anak usia dini untuk mendapatkan kelayakan dan kevaliditasan instrument.
2. Tahap pelaksanaan penelitian
- a. Mengadakan Pretest, peneliti mengadakan pretest untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum diadakan treatment.
  - b. Memberi perlakuan (Treatment), peneliti memberi perlakuan dengan kegiatan *fun science* dalam pelaksanaan pembelajaran. Materi yang disampaikan untuk mengembangkan kreativitas anak.
  - c. Tes akhir (Posttest), setelah dilaksanakan perlakuan (treatment) menerapkan kegiatan *fun science* guru memberikan posttest kepada anak dengan tujuan mengetahui perubahan yang dialami sesudah diberi treatment.
3. Tahap akhir
- Tahap akhir dalam penelitian ini adalah mengolah data atau menganalisis data yang telah diperoleh untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.



## BAB IV

### PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

#### A. Profil RA Muslimat NU 09

##### 1. Identitas Sekolah

- a. Nama : RA Muslimat NU 09
- b. NSM : 101235730073
- c. Akreditasi : A
- d. Alamat : Jl. Moch Juki no. 1A Kelurahan Mulyorejo, Kec. Sukun, Kota Malang, Provinsi Jawa Timur
- e. No. Telepon : 0341-7766421
- f. Kode Pos : 65147
- g. Tahun Berdiri : 20 November 1982
- h. Status Tanah : Milik Yayasan (Waqaf)
- i. Jumlah Guru : 9
- j. Jumlah Siswa : A = 70  
B = 68

##### 2. Visi, Misi dan Tujuan

###### a. Visi

Terwujudnya RA Muslimat NU 09 unggul dalam menghasilkan lulusan berakhlak islami, berilmu dan inovatif.

###### b. Misi

- 1) Menyelenggarakan pembelajaran pendidikan agama islam dalam pembentukan anak yang berakhlak islami.

- 2) Menyelenggarakan pembelajaran akademik yang meningkatkan keilmuan anak.
- 3) Menyelenggarakan pembelajaran non akademik yang meningkatkan keilmuan anak.
- 4) Menyelenggarakan pembelajaran berbasis inovatif pada anak.

c. Tujuan

- 1) Menghasilkan anak didik yang berakhlak islami RA Muslimat NU 09 memiliki karakter berakhlak islami.
- 2) Menghasilkan anak didik yang berilmu RA Muslimat NU 09 memiliki kompetensi kecerdasan keilmuan.
- 3) Menghasilkan anak didik yang inovatif RA Muslimat NU 09 memiliki ketrampilan untuk berkarya.

3. Data guru RA Muslimat NU 09

**Tabel 4.1**  
**Guru RA Muslimat NU 09 Kota Malang**

No	Nama	P/L	Jabatan	Pendidikan Terakhir	Tanggal Mulai Tugas
1.	Arlinah, S.PdI	P	Kepala Sekolah	S1	15 Agustus 1988
2.	Nurmujiati, S.PdI	P	Guru	S1	18 September 1987
3.	Farihah, S.PdI	P	Guru	S1	20 Juli 1999
4.	Nurhayati, S.PdI	P	Guru	S1	19 Juli 1999
5.	Istichomatul	P	Guru	S1	17 Juli

	Laili, S.PdI				2000
6.	Rindayanti, S.Pd	P	Guru	S1	1 Maret 2009
7.	Wurida Wijiyani, SE	P	Guru	S1	1 September 2016
8.	Laila Permata Sani, S.Pd	P	Guru	S1	1 September 2016
9.	Fifi Astuti, S.Adm	P	Guru	S1	1 Agustus 2017

#### 4. Sarana dan Prasarana Muslimat NU 09

##### a. Prasarana

**Tabel 4.2**  
**Sarana dan prasarana RA Muslimat NU 09**

No	Jenis Barang	Jumlah Ruang	Ukuran Barang	Luas Seluruhnya
1.	Ruang kelas	7 Ruang	B1 = 4X6 = 24 m <sup>2</sup> B2 = 3X6 = 18 m <sup>2</sup> B3 = 5x7 = 35 m <sup>2</sup> B4 = 4x7 = 28 m <sup>2</sup> A1 = 4x7 = 28 m <sup>2</sup> A2 = 4x4 = 16 m <sup>2</sup> A3 = 4x4 = 16 m <sup>2</sup>	165 m <sup>2</sup>
2.	Ruang bermain	1 Ruang	4m x 7m	28 m <sup>2</sup>

3.	Ruang kantor	1 Ruang	3m x 4m	12 m <sup>2</sup>
4.	Ruang guru	1 Ruang	3m x 4m	12 m <sup>2</sup>
5.	Ruang dapur	1 Ruang	2m x 6m	12 m <sup>2</sup>
6.	Gudang	1 Ruang	2m x 6m	12 m <sup>2</sup>
7.	Kamar mandi guru	1 Ruang	2m x 3m	6 m <sup>2</sup>
8.	Kamar mandi anak	2 Ruang	2m x 4m 2m x 3 m	8 m <sup>2</sup> 6 m <sup>2</sup>
9.	Tempat cuci tangan	7 Ruang	Berada di ruang kelas	
10.	UKS	1 Ruang	2m x 7m	14 m <sup>2</sup>

b. Sarana

Sarana merupakan kelengkapan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan RA. Alat peraga/alat permainan merupakan alat yang digunakan oleh guru maupun anak dalam kegiatan belajar mengajar. Perabot/kelengkapan ruangan yang dimiliki oleh RA Muslimat NU 09 adalah sebagai berikut :

- 1) Ruang kelas terdapat : meja anak, kursi anak, papan tulis besar, papan pajangan, papan hasil karya, penghapus, papan tulis, meja dan kursi guru, lambing negara RI, gambar presiden dan wakil presiden, bendera merah putih dan tiangnya, papan absen anak, rak alat pelajaran beserta kelengkapannya papan panel, jam dinding, keset kaki, tempat sampah, bulu ayam/kemoceng, kalender, loker, lemari, sapu, celatah kecil, tempat minuman, dan rak tempat mainan.

- 2) Ruang kegiatan bebas terdapat : rak tempat mainan, tikar/karpet, lemari kaca, tempat sampah, sapu, meja kursi anak, meja untuk menempelkan alat disudut kegiatan, alat-alat kelengkapan untuk sudut/area.minat kegiatan, TV, papan lukis, piano, meida drumband, alat banjari dan tempat mandi bola.
- 3) Ruang kantor terdapat : meja tulis, kursi, gambar presiden & wakil presiden, meja dan kursi tamu, lambing negara RI, lemari arsip, jam dinding, kalender, papan statistic, papan tulis kegiatan, tempat sampah, keset, perlengkapan alat tulis, laptop, printer, radio, vcd/dvd, piala dan pigora piagam.
- 4) Ruang Guru/TU terdapat : meja guru, kursi guru, lemari, kalender, kaca rias, keset kaki, alat tulis menulis, jam dinding, sapu, bulu ayam/kemocing, ATK, tempat sampah, stempel sekolah, stempel arsip, stempel ligalisir, filling kabinet, celemek, papan data kepegawaian.
- 5) Ruang dapur terdapat : kompor, peralatan untuk memasak/panci, rak piring, piring, gelas, mangkok kecil, sendok, tempat cuci piring, serbet, tempat sampah, keset kaki, sapu, meja dapur, kain pel.
- 6) Ruang gudang terdapat : peralatan kebersihan, peralatan berkebun dan alat pertukangan sederhana, rak untuk menyimpan alat, alat pel panjang, carbol besar.



- 7) Kamar mandi terdapat : gayung, handuk kecil, tempat sabun dan sabun, ember, gantungan handuk, keset kaki, alat pembersih lantai, sikat pembersih lantai/wc, bak kecil.
- 8) Ruang UKS terdapat : tempat tidur, almari kaca, kotak P3K, almari kecil, meja kursi, alat ukur tinggi badan dan timbangan berat badan.

## B. Paparan Data

1. Pengaruh Kegiatan *Fun Science* Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di RA Muslimat NU 09 Kota Malang

Paparan data penelitian mengenai pengaruh kegiatan *fun science* terhadap kreativitas adalah deskripsi seluruh kegiatan pelaksanaan tindakan yang berlangsung di RA Muslimat NU 09 Kota Malang.

### a. Tahap Persiapan

Tahap awal yang harus dilaksanakan sebelum melaksanakan penelitian adalah perencanaan. Beberapa hal penting yang harus disiapkan sebelum melaksanakan penelitian adalah :

- 1) Menyiapkan materi pembelajaran (menentukan KD dan indikator) dan menyusun RPP yang mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan *fun science*.
- 2) Menyusun instrumen penelitian
- 3) Meminta daftar nama anak kelompok B di RA Muslimat NU

09

Tahap pertama, peneliti mempersiapkan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Kemudian menyusun RPPH yang

mencakup kreativitas anak melalui kegiatan *fun science* yang dibuat dikonsultasikan kepada guru kelas.

Tahap selanjutnya peneliti menyusun instrumen penelitian. Instrumen dari penelitian ini adalah pedoman observasi dan wawancara tentang kreativitas anak. Pedoman observasi adalah pedoman yang dibuat pengamatan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran. Pedoman observasi yang dibuat kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.

Kemudian peneliti menyusun rencana kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Dalam penyusunan RPPH harus memperhatikan KD dari materi yang dibahas dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Selain itu juga memperhatikan indikator dari pengembangan kreativitas anak. Setelah itu, instrumen penilaian dikonsultasikan kepada dosen ahli yaitu dosen Jurusan PIAUD, Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd dan Rikza Azharona Susanti, M.Pd. Peneliti melakukan beberapa perbaikan instrumen hingga mendapatkan persetujuan dari dosen ahli. Instrumen yang telah mendapatkan persetujuan kemudian diujicobakan di RA Muslimat NU 09 Kota Malang. Hasil dari uji coba kemudian diolah menggunakan SPSS untuk menguji validitas dan reliabilitasnya.

Data yang diperoleh dari validasi tersebut berupa kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket

manggunakan skala *Linkert*, sedangkan kualitatif berupa penilaian dari beberapa ahli validator. Kriteria penskoran nilai angket sebagai berikut:

**Tabel 4.3**

**Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran**

Persentase (%)	Tingkat Kevalidasian	Kriteria Kelayakan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Baik	Tidak perlu direvisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup	Direvisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang	Direvisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat kurang	Direvisi

Berikut penyajian data hasil validasi media melalui ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

**1) Hasil Validasi Ahli Media**

**Tabel 4.4**  
**Hasil Validasi Media**

No	Pernyataan	X	$\chi_i$	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Ketepatan alat permainan dalam pengembangan kreativitas anak kelompok B	4	5	80	Baik	Tidak perlu direvisi
2	Kesesuaian	4	5	80	Baik	Tidak perlu

	permainan dengan karakteristik anak kelompok B					direvisi
3	Kemenarikan permainan untuk anak kelompok B	5	5	100	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
4	Keamanan permainan untuk anak kelompok B	5	5	100	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
5	Tingkat kesulitan sesuai dengan usia anak kelompok B	4	5	80	Baik	Tidak perlu direvisi
	Jumlah	23	25	92	Sangat Baik	Tidak perlu revisi

Keterangan :

$\chi$  : jumlah jawaban nilai yang diperoleh

$\chi_i$  : jumlah jawaban nilai tertinggi

P : Prosentase tingkat kevalidan

Dari angket penilaian yang diisi oleh validator Rikza Azharona Susanti, M.Pd sebagai ahli media dapat dihitung prosentase setingkat kevalidan media *fun science* sebagai berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$\text{Prosentase} = \frac{23}{25} \times 100\% = 92 \%$$

Dari hasil validasi ahli media dapat dinyatakan bahwa kegiatan yang digunakan memiliki tingkat kevalidan baik dan valid untuk melanjutkan penelitian. Hal ini dibuktikan dengan hasil prosentase yang dikonveksikan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan rata-rata.

Adapun data kualitatif yang didapatkan dari komentar dan saran adalah :

- a) Media yang digunakan harus aman
- b) Kesusuaian media dengan materi harus jelas

Semua penilaian dari ahli media dijadikan landasan revisi untuk menyempurnakan komponen dari kegiatan *fun science* sebelum diuji dilapangan.

## 2) Hasil Validasi Ahli Materi

**Tabel 4.5**  
**Hasil Validasi Materi**

No	Pernyataan	X	$\chi_i$	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Kesesuaian tema dengan pengembangan kreativitas anak	4	5	80	Baik	Tidak perlu direvisi
2	Ketepatan tema dengan urutan materi	5	5	100	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi



3	Kesesuaian indikator yang disajikan dengan kompetensi dasar	4	5	80	Baik	Tidak perlu direvisi
4	Ketepatan kegiatan sains yang dapat digunakan sesuai dengan usia anak	5	5	100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
5	Tidak menyulitkan anak dalam pembelajaran	5	5	100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
6	Ketepatan media dalam pembelajaran	5	5	100	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
7	Dapat membantu kelancaran pembelajaran	4	5	80	Baik	Tidak perlu direvisi
Jumlah		32	35	91	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi

Keterangan :

$\chi$  : jumlah jawaban nilai yang diperoleh

$\chi_i$  : jumlah jawaban nilai tertinggi

P : Prosentase tingkat kevalidan

Dari angket penilaian yang diisi oleh validator Dessy Wahyuningtyas, M.Pd sebagai ahli materi dapat dihitung

prosentase tingkat kevalidan materi terhadap permainan geometri sebagai berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$\text{Prosentase} = \frac{32}{35} \times 100\% = 91 \%$$

Dari hasil validasi ahli materi dapat dinyatakan bahwa permainan yang digunakan memiliki tingkat kevalidan sangat valid untuk selanjutnya dilakukan penelitian. Hal ini dibuktikan dengan hasil hitung prosentase yang dikonveksikan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan rata-rata.

Adapun data kualitatif yang didapatkan dari komentar dan saran adalah :

“Dapat dilanjutkan ke penelitian dengan memperhatikan instrumen-instrumen penelitian yang sesuai dengan kegiatan. “

### 3) Hasil validasi instrumen

Pada penelitian ini, sebelum instrumen digunakan di uji cobakan terlebih dahulu dikelas untuk mengetahui kevalidan daripada instrumen tersebut. Instrumen tersebut nantinya akan diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan *fun science*. Butir instrumen yang diuji cobakan dikelas akan di analisis menggunakan alat *Microsoft Excel 2013*. Hasil daripada analisis tersebut adalah:

### 1) Validasi Instrumen

Sebelum menganalisis data hasil uji coba di lapangan, terlebih dahulu kita harus menghitung *Korelasi Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Butir instrumen menggunakan taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05 atau 5% dengan asumsi jika  $r$  hitung  $\leq$  dari  $r$  tabel maka item tersebut valid. Hasil daripada analisis melalui *Microsoft Excel 2013* terdapat satu butir instrumen yang dinyatakan tidak valid untuk digunakan sehingga butir instrumen tersebut tidak digunakan dalam penelitian. Adapun hasil dari pada analisis tersebut terdapat pada lampiran VIII.

### 2) Reliabilitas Instrumen

Untuk tahap analisis reliabilitas, peneliti juga menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang dapat digunakan untuk mengukur reliabilitas angket ataupun butir soal.

Dikatakan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas tinggi apabila  $r_{11} > 0,6$ . Hasil dari analisis reliabilitas menggunakan *Microsoft Excel 2013* terdapat pada lampiran.

Dari data yang ada, kita bisa mencari tingkat reliabilitas dengan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum s_i}{s_i} \right)$$

$$r_{11} = \left( \frac{10}{10-1} \right) \left( 1 - \frac{2,091503}{6,10458} \right)$$

$$r_{11} = (1,11)(1 - 0,34)$$

$$r_{11} = 0,72$$

Hasil yang didapatkan menggunakan rumus diatas adalah dengan 0,72 dengan demikian  $r_{11} > 0,6$  dan dapat dikatakan bahwa instrumen tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

### C. Pengembangan Kreativitas Anak Kelompok B di RA Muslimat NU 09

Setelah melakukan validasi, peneliti dapat menerapkan kegiatan *fun science* pada RA Muslimat NU 09 Kota Malang khususnya kelas B1. Kegiatan *fun science* ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak kelompok B.

#### a) *Pretest*

Proses ini diawali dengan kegiatan anak mengikuti kegiatan upacara bendera yang diadakan setiap hari Senin di RA Muslimat NU 09 Kota Malang. Setelah selesai anak-anak berjalan menuju kelas dan dilanjutkan dengan membaca doa, ikrar sekolah, rukun iman dan islam, pancasila, asmaul husna dan sholawat nariyah secara bersama-sama.

Kegiatan sekolah sebelumnya diawali dengan menenangkan anak agar suasana pembelajaran menjadi kondusif, sambil menyanyi agar anak-anak semangat dalam belajar. Selain itu guru melakukan *recalling* kepada anak.

Dilanjutkan dengan tanya jawab tentang materi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh anak mengetahui tentang materi yang telah disampaikan. Dilanjutkan dengan kegiatan inti anak diperlihatkan gambar-gambar yang mencakup isi materi, setelah anak mengenal gambar-gambar tersebut peneliti menyebutkan bagian-bagian yang terdapat digambar.

Kegiatan penugasan anak diisi dengan menggambarkan beberapa gambar binatang serangga yang kemudian anak melakukan beberapa kegiatan *fun science* yang dapat mengembangkan kreativitas anak diantaranya, anak membentuk beberapa bentuk melalui media *playdough*, mengecap menggunakan jari melalui media kunyit, dan melakukan kolase menggunakan media pasir berwarna. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kreativitasnya.

Kegiatan akhir yaitu peneliti melaksanakan kegiatan *recalling* yaitu kegiatan yang menanyakan bagaimana perasaan anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun hasil *pretest* adalah sebagai berikut:



**Tabel 4.6**  
**Hasil Pretest**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai Pretest</b>
1	Abbas	29
2	Jaka	26
3	Ardan	27
4	Aqila	25
5	Izza	23
6	Brenda	28
7	Damar	28
8	Dani	25
9	Seli	27
10	Radja	29
11	Kevin	28
12	Indah	29
13	Moza	28
14	Alif	28
15	Nabila	29
16	Amira	28
17	Putri	26
18	Rasya	27
<b>Jumlah</b>		490
<b>Rata-rata</b>		27

Berdasarkan tabel tersebut, mengenai hasil *pretest* terhadap kreativitas anak diperoleh dengan jumlah 490 dengan rata-rata 27. Hasil nilai terendah diperoleh dengan jumlah 23 pada nilai *pretest* sebelum diterapkannya kegiatan *fun science* dikarenakan Izza yang kurang tertarik dan fokus terhadap media pembelajaran yang tersedia sehingga keinginan untuk mempelajari materi berkurang.

b) *Posttest*

Pada proses pembelajaran menggunakan kegiatan *fun science* untuk mengembangkan kreativitas anak kelompok B. Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan baris-berbaris yang kemudian dilanjutkan berdoa bersama.

Pada kegiatan inti dimana sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan *fun science* dilakukan tanya jawab tentang bagian-bagian tubuh binatang dan kegiatan yang akan dilakukan tersebut. Dilanjutkan dengan kegiatan tahap-tahap pembelajaran yang akan dilaksanakan. Adapun hasil *posttest* sebagai berikut:

**Tabel 4.7**  
**Hasil *Posttest***

No	Nama	Nilai <i>Posttest</i>
1	Abbas	40
2	Jaka	35
3	Ardan	38
4	Aqila	34
5	Izza	30

6	Brenda	36
7	Damar	40
8	Dani	37
9	Seli	37
10	Radja	38
11	Kevin	38
12	Indah	40
13	Moza	35
14	Alif	37
15	Nabila	38
16	Amira	38
17	Putri	38
18	Rasya	35
<b>Jumlah</b>		664
<b>Rata-rata</b>		37

Berdasarkan tabel diatas dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan pada nilai *posttest* setelah diberikan perlakuan. Nilai *posttest* meningkat dikarenakan media pembelajaran yang digunakan berbeda dari yang sebelumnya. Dengan diterapkannya kegiatan *fun science* dalam kegiatan pembelajaran, anak terlihat sangat antusias sekali sehingga nilai yang didapatkan pada *posttest* ini semakin meningkat. Jumlah nilai yang didapatkan sebesar 664 dengan rata-rata 37.

**c) Peningkatan *Pretest* dan *Posttest***

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan *fun science*, maka akan diperoleh hasil bahwa kreativitas anak berkembang. Adapun hasil peningkatan tersebut adalah sebagai berikut:

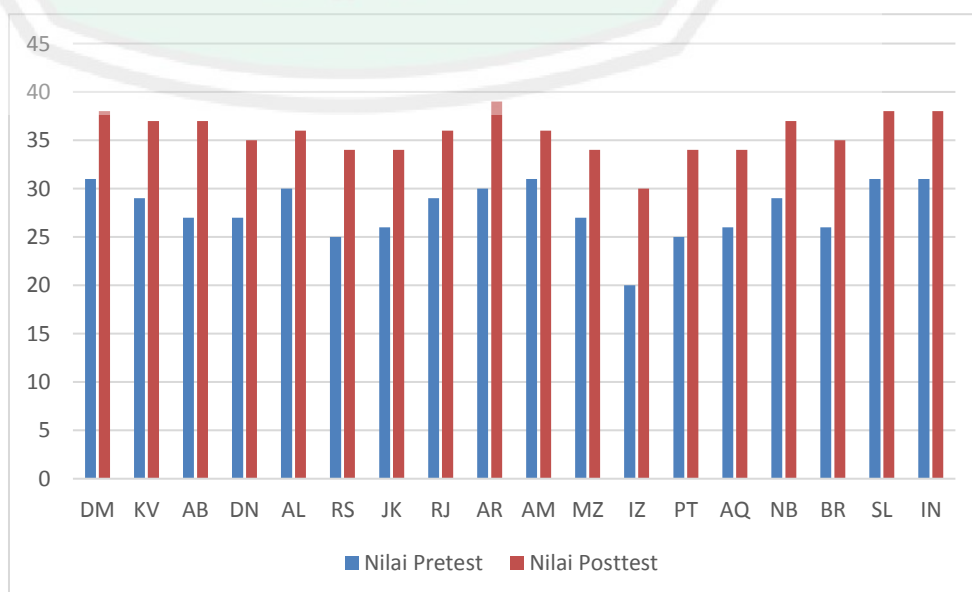
**Tabel 4.8**  
**Peningkatan Hasil *Pretest* Dan *Posttest***

No	Nama	Nilai		Peningkatan	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		%
1	Abbas	29	40	11	38%
2	Jaka	26	35	9	35%
3	Ardan	37	38	1	3%
4	Aqila	25	34	9	36%
5	Izza	23	30	7	30%
6	Brenda	28	36	8	28%
7	Damar	28	40	12	43%
8	Dani	25	37	12	48%
9	Seli	27	37	10	37%
10	Radja	29	38	9	31%
11	Kevin	28	38	10	36%

12	Indah	29	40	11	38%
13	Moza	28	35	7	25%
14	Alif	28	37	9	32%
15	Nabila	29	38	9	31%
16	Amira	28	38	10	36%
17	Putri	26	38	12	46%
18	Rasya	27	35	8	30%
<b>Jumlah</b>		490	664	164	33%

Berdasarkan tabel hasil peningkatan *pretest* dan *posttest* sebelum diterapkannya kegiatan *fun science* dalam pembelajaran terdapat nilai *pretest* sebesar 490 dengan rata-rata 27 dan nilai *posttest* sebesar 664 dengan rata-rata 37 setelah diberikannya perlakuan.

**Tabel 4.9**  
**Diagram Peningkatan *Pretest* dan *Posttest***





Berdasarkan tabel diatas maka menunjukkan bahwa adanya peningkatan jumlah *pretest* 490 dan peningkatan *posttest* 664, adapun jumlah keseluruhan peningkatan kreativitas melalui kegiatan *fun science* adalah 164 dengan presentase sebesar 33%.

#### D. Hasil penelitian

##### 1. *Pretest*

Pelaksanaan *pretest* diperoleh dengan nilai rata-rata kelas 28 dengan perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\sum x_i}{n}$$

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{490}{18} = 27$$

##### 2. Proses Pembelajaran

Selama proses pembelajaran melalui kegiatan *fun science* ini terdapat beberapa kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak diantaranya, yaitu kegiatan membentuk kupu-kupu melalui media *playdough*, mengecap menggunakan jari melalui media kunyit bubuk, dan kolase menggunakan media pasir berwarna. Kegiatan pembelajaran pun berjalan dengan lancar dan baik mulai dari awal kegiatan hingga akhir kegiatan pembelajaran.

##### 3. *Posttest*

Pelaksanaan *posttest* didapatkan dari nilai rata-rata kelas 36 dengan perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\sum x_i}{n}$$

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{664}{18} = 37$$

#### 4. Teknik Analisis Data

##### 1) Normalitas

Uji normalitas dilakukan bertujuan untuk melihat apakah sampel yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro wilk* dengan derajat kepercayaan 5%. Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut :

$H_0$ : data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$ : data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Dimana kriteria yang akan menjadi acuan sebagai pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

Jika  $D_{hitung} \geq D_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak

Jika  $D_{hitung} < D_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan alat *Microsoft Excel 2007* dengan data baik dari *pretest* dan juga *posttest* terdapat pada lampiran X. Dari analisis tersebut didapatkan hasil dari *pretest*  $D_{hitung}$  sebesar 0,179 dan untuk hasil  $D_{hitung}$  untuk *posttest* adalah 0,159. Untuk  $D_{tabel}$  sebesar 0,320 dengan koefisien 0,05. Berdasarkan hasil tersebut baik *pretest* maupun *posttest* memiliki bahwa  $D_{hitung} < D_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa data yang ada berdistribusi dengan normal.

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variansi data dari sampel yang dianalisis homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan dengan uji F dengan kepercayaan 5%. Rumusan hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2, \text{ kedua varians homogen}$$

$$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2, \text{ kedua varians tidak homogen}$$

Pada data yang terdapat dilampiran ... , didapatkan nilai F hitung dengan rumus:

$$F = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

$$F = \frac{2,771}{6,104}$$

$$F = 2,202$$

Diketahui jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima

Dari hasil pengujian diperoleh  $F_{tabel}$  sebesar 3,633 dan hasil  $F_{hitung}$  sebesar 2,202 hal tersebut berarti bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$

maka  $H_0$  diterima. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa data yang digunakan bersifat homogen.

### 3) Uji hipotesis

Ada tidaknya keefektifan pengaruh kegiatan *fun science* terhadap kreativitas anak akan diketahui dari hasil penelitian yang sudah dilakukan. Data nilai *pretest* dan *posttest* selanjutnya akan dianalisis melalui uji-t dengan taraf signifikansi 0,05. Teknik digunakan untuk mengetahui ada atau tidak adanya perbedaan yang signifikan setelah diberikan perlakuan. Adapun untuk menganalisis terlebih dahulu merumuskan hipotesis:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh kegiatan *fun science* terhadap kreativitas anak

$H_a$  : Terdapat pengaruh kegiatan *fun science* terhadap kreativitas anak

$H_a$  diterima apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka signifikan artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

$H_0$  diterima apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka signifikan artinya  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima.

**Tabel 4.10**  
**Hasil Statistik *Pretest* dan *Posttest***

No	Nama	Total Skor		D	d <sup>2</sup>
		Pretest	Posttest		
1	AB	29	40	11	121
2	JK	26	35	9	81
3	AR	27	38	11	121
4	AQ	25	34	9	81
5	IZ	23	30	7	49

6	BR	28	36	8	64
7	DM	28	40	12	144
8	DN	25	37	12	144
9	SL	27	37	10	100
10	RJ	29	38	9	81
11	KV	28	38	10	100
12	IN	29	40	11	121
13	MZ	28	35	7	49
14	AL	28	37	9	81
15	NB	29	38	9	81
16	AM	28	38	10	100
17	PT	26	38	12	144
18	RS	27	35	8	64
$\sum n=18$		490	664	$\sum n = 174$	$\sum n = 1726$

$$D = \frac{\sum d}{n} = \frac{174}{18} = 10$$

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{10}{\sqrt{\frac{1726}{18(18-1)}}}$$

$$t = \frac{10}{\sqrt{\frac{1726}{18.17}}}$$

$$t = \frac{10}{\sqrt{\frac{1726}{306}}}$$

$$t = \frac{10}{\sqrt{6}}$$

$$t = \frac{10}{2,44}$$

$$= 4,098$$

Membandingkan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$

$$Df = N - 1$$

$$= 18 - 1$$



$$= 17$$

Taraf signifikansi = 0,05

$$t_{tabel} = 2,110$$

$$t_{hitung} (4,098) > t_{tabel}(2,110)$$

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima

Dari hasil  $t_{hitung} (4,098) > t_{tabel}(2,110)$ , maka dapat disimpulkan  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat “pengaruh kegiatan *fun science* terhadap perkembangan kreativitas anak”.

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Kegiatan *Fun Science* Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak

##### Kelompok B di RA Muslimat NU 09 Kota Malang

Kegiatan *fun science* adalah kegiatan pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) yang mengikutsertakan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran yang menyajikan berbagai macam kegiatan permainan yang menyenangkan seperti kegiatan membentuk kupu-kupu melalui media *playdough*, kolase menggunakan pasir berwarna dan mengecap melalui media kunyit. Tujuan dari kegiatan *fun science* ini agar kegiatan pembelajaran tidak terlalu monoton sehingga anak dapat mengeksplor pengetahuannya dan dapat mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan *fun science*.

Proses pembelajaran di TK/RA ini berpusat pada anak dengan menggunakan pendekatan saintifik (ilmiah). Pendekatan saintifik (ilmiah) yaitu pendekatan yang berbasis fakta/fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika berfikir, menginspirasi siswa untuk berpikir kritis, analisis dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami dan memecahkan masalah.

<sup>37</sup> Melalui pendekatan ini, anak akan ikut serta aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada anak dalam mengenal, memahami, menanya, mengumpulkan informasi, dan mengkomunikasikan. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan kegiatan *fun science* untuk mengembangkan

---

<sup>37</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, 197.

kreativitas anak melalui kegiatan pembelajaran menyenangkan yang menggunakan media seperti *playdough*, kolase melalui media pasir dan mengecap melalui media tanaman kunyit.

Paparan dan temuan data hasil penelitian dilakukan di kelas B1 RA Muslimat NU 09 Kota Malang dengan jumlah 18 siswa. Dalam penerapan kegiatan *fun science* melalui metode demonstrasi sebelum dimulainya kegiatan inti, selanjutnya menggunakan metode kuantitatif dimana anak akan mempraktekkan secara langsung media pembelajaran tersebut.

Sebelum diterapkannya kegiatan *fun science* terhadap kreativitas anak, peneliti melaksanakan terlebih dahulu pembelajaran tanpa menggunakan media sebagai bentuk *pretest*. Pada *pretest* ini, diawali dengan kegiatan belajar mengajar seperti biasanya. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti dimulai dengan tanya jawab tentang seberapa jauh anak mengenal tentang bintang serangga, berbagai macam warna, dan media pembelajaran yang tersedia dengan metode ceramah dan pemberian tugas. Metode ceramah dilakukan dengan guru menjelaskan pembelajaran atau materi menggunakan media gambar atau LKS (Lembar Kerja Siswa) kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab tentang materi yang telah diajarkan. Selanjutnya anak akan diberi tugas menyebutkan nama-nama binatang, anak mengeja, kemudian anak diberi tugas mewarnai. Untuk kegiatan akhir adalah *recalling*, yaitu pendidik mengulang kembali materi yang telah disampaikan dan dipelajari kemudian diakhir pembelajaran anak-anak bersama membaca doa selesai belajar, sholawat dan doa mau pulang.

Hasil pembelajaran siswa sebagai bentuk *pretest* anak pada tabel 4.6 dan mendapatkan hasil rata-rata 27.

Pada pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 4 November 2019 dengan tema binatang udara atau serangga dengan melalui media pembelajaran seperti *playdough*, tanaman kunyit dan pasir berwarna sebagai bentuk hasil dari *posttest*. Pembelajaran diawali dengan baris-berbaris, berdoa bersama dan mengulang materi sebelumnya. Kegiatan inti diawali dengan kegiatan tanya jawab tentang materi sebelumnya dan materi hari ini dan dilanjutkan dengan pengenalan hewan serangga, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan membentuk mertamofosis kupu-kupu (seperti kepompong, telur, ulat dan kupu-kupu). Saat akan melaksanakan kegiatan tersebut anak-anak terlihat sangat antusias dan gembira. Hal tersebut terlihat dari ekspresi anak-anak yang semangat dalam menjalani kegiatan pembelajaran, dalam bertanya dan menjawab.

Tujuan dari kegiatan *fun science* ini adalah dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk tetap mencari terobosan baru (kreatif), menuangkan langsung ide-ide mereka melalui kegiatan tersebut. Dalam pelaksanaan kegiatan tersebut anak-anak dibimbing oleh pendidik, karena hal ini menyenangkan dan peserta didik akan senang apabila ide-ide mereka diterima dengan baik. Sehingga anak akan selalu mengembangkan potensi kreativitasnya. Tidak lupa juga anak-anak akan diberikan penjelasan tentang aturan kegiatan terlebih dahulu. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, pendidik melakukan *recalling* dan tanya

jawab, kemudian kegiatan terakhir yaitu anak-anak membaca doa selesai belajar bersama-sama.

Kegiatan ini diterapkan berdasarkan teori Rhodes yang menyimpulkan bahwa pada dasarnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), dan produk. Kreativitas juga dapat ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (*press*) individu berperilaku kreatif. Rhodes menyebut keempat jenis definisi kreativitas ini sebagai “*four P’s of Creativity: Person, Process, Press Product*” keempat P ini saling berkaitan: pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif.<sup>38</sup> Berdasarkan hasil daripada kegiatan *posttest* pada tabel 4.7 dapat diketahui bahwasanya kreativitas anak meningkat dengan nilai rata-rata sejumlah 37 semua siswa terlihat antusias dan bermain dengan baik selama proses pembelajaran. Meskipun masih terdapat satu atau dua anak yang masih perlu dibimbing dalam melakukan kegiatan tersebut. Dengan kegiatan *fun science*, anak akan mudah mempelajari sains sederhana melalui kegiatan tersebut. Selain itu, anak juga diajarkan tentang metamorfosis kupu-kupu, kumbang dan lebah dengan kegiatan tersebut anak akan mengalami peningkatan karena media yang digunakan sangat menarik.

Penerapan kegiatan ini tentunya memiliki suatu kelebihan dari media lain untuk mengembangkan kreativitas anak, yaitu kegiatan ini lebih menarik dan memberikan kesan terhadap anak. hal tersebut terbukti mulai

---

<sup>38</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, 20.



dari pengenalan kegiatan bermain *fun science*, anak diam dan mendengarkan penjelasan serta mengamati media yang ditunjukkan di depan kelas. Sehingga kegiatan pembelajaran tidak membuat anak mudah bosan.

## **B. Pengaruh Kegiatan Fun Science Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B di RA Muslimat NU 09 Kota Malang**

Sesuai paparan data dan hasil penelitian yang dilakukan di RA Muslimat NU 09 Malang dalam penerapan kegiatan *fun science*, kreativitas anak mengalami peningkatan yang sesuai dengan harapan. Hal tersebut berdasarkan pada tabel 4.8 dimana hasil sebelum dan sesudah diterapkannya kegiatan tersebut mengalami peningkatan sebesar 33%. dari hasil yang didapatkan *pretest* memperoleh jumlah nilai 490 dan rata-rata 27, kemudian setelah diberikan perlakuan dengan diterapkannya kegiatan *fun science* hasil yang didapatkan meningkat dengan jumlah 664 dan nilai rata-rata 37 yang merupakan hasil dari *posttest*. Dan hasil peningkatan menggunakan kegiatan *fun science* tersebut anak mampu memahami materi pembelajaran, khususnya untuk mengembangkan kreativitas anak. penerapan kegiatan *fun science* ini anak terlihat lebih aktif dan semangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keefektifan dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pengertian luas, media pembelajaran merupakan alat, metode teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan

komunikasi dan interaksi antara pengejar dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan teori tersebut media dapat menjadi suatu perlakuan yang mampu membantu dan mengefektifkan pembelajaran.

Dalam meningkatkan kreativitas anak, tentunya guru memerlukan media sesuai aspek perkembangan yang akan dicapai, sebagai contoh permainan *fun science* menggunakan media *playdough*, tanaman kunyit, dan pasir berwarna untuk mengenalkan pembelajaran sains pada anak. Dengan menggunakan media permainan tersebut dapat meningkatkan pemahaman anak, memberikan pengalaman langsung sebagai bentuk penguatan hasil dalam bentuk peningkatan kemampuan anak.

Dari hasil uraian diatas, menunjukkan bahwa terjadi perubahan pada penerapan kegiatan *fun science* terhadap kreativitas anak. Dalam standar nasional pendidikan anak usia dini yang mana lingkup pembelajarannya mencakup beberapa aspek, kemudian untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan melalui bermain secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual, dan berpusat pada anak untuk berpartisipasi aktif serta memberikan keleluasaan.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam penerapan kegiatan *fun science* terhadap kreativitas anak kelompok B, terlebih dahulu dilakukan validasi terhadap materi dan media baik permainan maupun instrument sebagai penilaian, hasil kevalidan tersebut adalah untuk ahli media sebesar 92% dan untuk validasi materi sebesar 91%. Setelah proses tersebut peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal anak. Untuk penerapan *posstest* mengetahui kreativitas anak menggunakan berbagai macam media permainan sebagai perlakuan, kemudian anak akan diberikan kegiatan pembelajaran melalui berbagai macam media permainan untuk mengetahui seberapa jauh perkembangan kreativitas anak yang akan digunakan sebagai hasil daripada *posstest*.
2. Terdapat peningkatan kreativitas anak setelah diterapkannya kegiatan *fun science*. Dari kegiatan pembelajaran yang awalnya hanya mewarna dan mengerjakan LKS, sekarang anak dapat menuangkan ide-ide kreatif mereka melalui kegiatan *fun science* melalui media-media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan RPPH dan materinya. Dengan kegiatan *fun science* ini anak terlihat lebih antusias dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui kegiatan *fun*

*science* ini kreativitas anak mengalami peningkatan sebesar 33%. Terlihat dari hasil yang diperoleh sebesar 33%, yang pada kegiatan *pretest* mendapatkan jumlah 490 kemudian setelah diterapkannya kegiatan *fun science* terdapat peningkatan dengan jumlah 664 sebagai hasil *posttest*. Pada hasil uji t dengan tingkat koefisien sebesar 0,05 diperoleh bahwa  $t_{hitung} (4,098) > t_{tabel}(2,110)$  hal tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan kegiatan *fun science* terhadap kreativitas anak.

## B. Saran

Penerapan kegiatan *fun science* ini dilakukan untuk mengetahui perbandingan perkembangan kreativitas anak sebelum dan sesudah diterapkannya kegiatan *fun science* ini. Ada beberapa saran yang perlu disampaikan peneliti sebagai berikut:

### 1. Bagi guru

Dalam menerapkan kegiatan *fun science* dalam pembelajaran ini terdapat kelebihan dan kekurangan. Sehingga, dalam penerapan kegiatan *fun science* ini siswa diusahakan untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut dan media yang akan digunakan dalam penyampaian materi diusahakan lebih menarik.

### 2. Bagi siswa

Dari hasil yang didapatkan bahwa ada perbedaan antara hasil pembelajaran yang menerapkan kegiatan *fun science* dan tidak, maka

kegiatan ini perlu diterapkan lagi untuk proses kegiatan pembelajaran selanjutnya.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penerapan kegiatan *fun science* ini perlu untuk dikembangkan kembali dengan menggunakan media yang berbeda, hendaknya peneliti berikutnya lebih mampu melaksanakan penelitian secara lebih baik dan mendesain pembelajaran yang lebih menarik.





## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad dkk. *Psikologi Remaja*. 2012. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Revisi VI*. 2002. Jakarta: Rineka Cipta
- Dahlia dan Suyadi, *Implementasi Dan Kurikulum PAUD 2013 Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence*. 2014. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati, John. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada PAUD*. 2013.
- Emzir. *Metode Penelitian Pendidikan*. 2008. Jakarta: PT. Rajagrafindo.
- Fatonah, Siti, and Zuhdan K. Prasetyo. *Pembelajaran Sains*. 2014. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Fitrianur Fadzilah, “*Permainan Sains Berpengaruh Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Pada Kelompok B*,” n.d., 16. Diakses dari <http://eprints.ums.ac.id/65343/2/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf> pada tanggal 31 Mei 2019, 19.24
- Harlock, E.B. *Psikologi Perkembangan*. 1980. Jakarta: Erlangga. Jakarta: Kencana.
- Hassan, Iqbal M. *Metode Penelitian Dan Aplikasinya*. 2002. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- L, Robert, Otto H Maclin, and M. Kimberly Maclin. *Psikologi Kognitif Edisi Kedelapan*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2007.
- Lestari, Eka dkk. *Penelitian Pendidikan Matematika*. 2017. Bandung: PT Refika Aditama.
- Majid, Abdul. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. 2014. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moeslichatoen. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. 1998. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyani, Novi. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. 2017. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. 2014. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mursid. *Belajar Dan Pembelajaran*. 2015. Bandung: PT Rosdakarya.
- Nugraha, Ali. 2005. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Putri Ismawati and Farihah Nurul, “Penerapan Pembelajaran Sentra Bahan Alam/Sains Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B Di RA Salafiyah Syafi’iyah Klinterejo Sooko Mojokerto,” n.d. diakses dari <http://journal.staialhikmahtuban.ac.id/index.php/ijecie/article/download/24/24/> pada tanggal 5 Mei 2019, 05.21
- Rachmawati, Yeni. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. 2011. Jakarta: PT Fajar Interpratama Offset.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 2016. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. 2011. Jakarta: Kencana.
- Tri Widyakto, *Pengaruh Permainan Sains terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Aisyiyah 20 Pajang*, diakses dari [http://eprints.ums.ac.id/28447/12/NASKAH\\_PUBLIKASI.pdf](http://eprints.ums.ac.id/28447/12/NASKAH_PUBLIKASI.pdf) pada tanggal 4 Juni 2019, 09.15
- Yulianti, Dwi. *Belajar Sains Di Taman Kanak-Kanak*. 2010. Jakarta: PT Indeks.

# LAMPIRAN-LAMPIRAN



## Lampiran I

### Surat Izin Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**  
**FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

Nomor : 301 /Un.03.1/TL.00.1/10/2019  
Sifat : Penting  
Lampiran :  
Hal : Izin Penelitian

28 Oktober 2019

Kepada  
Yth. Kepala RA Muslimat NU 09 Kota Malang  
di  
Malang

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Shinta Nur Kholila  
NIM : 15160003  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2019/2020  
Judul Skripsi : Pengaruh Kegiatan Fun Science terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B di RA Muslimat NU 09 Kota Malang  
Lama Penelitian : Oktober 2019 sampai dengan Desember 2019 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas berkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**


   
Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.  
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :  
1. Yth. Ketua Jurusan PIAUD



## Lampiran II

### Surat Permohonan Validator

**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
http://tarbiyah.uin-malang.ac.id. email : fitk@uinmalang.ac.id

Nomor : 1383/Un. 3.1/FITK/PP.03.1/09/2019 9 September 2019  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjad. Validator

Kepada  
Yth. Bapak/Ibu... Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd  
di -  
Tempat

*Assalamualaikum wr. wb.*

Sehubungan dengan penyelesaian penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

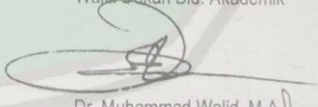
Nama : Shinta Nur Kholila  
NIM : 15160003  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : Pengaruh Kegiatan Fun Science Terhadap Kreatifitas Anak Kelompok B di RA Musimat NU 9 Kota Malang  
Dosen Pembimbing : Dr. Muhammad Walid, M.A

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian permohonan ini, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik dihaturkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

a.n Dekan  
Wakil Dekan Bid. Akademik

  
Dr. Muhammad Walid, M.A  
NIP. 197308232000031002





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
http://tarbiyah.uin-malang.ac.id. email : fitk@uinmalang.ac.id

Nomor : 1583/Un. 3.1/FITK/PP.03.1/09/2019

9 September 2019

Lampiran : -

Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada  
Yth. Bapak/Ibu Rikza Asharona Susanti, M.Pd  
di -  
Tempat

Assalamualaikum wr. wb.

Sehubungan dengan penyelesaian penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Shinta Nur Kholila  
NIM : 15160003  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : Pengaruh Kegiatan Fun Science Terhadap Kreatifitas Anak Kelompok B di RA Muslimat NU 9 Kota Malang  
Dosen Pembimbing : Dr. Muhammad Walid, M.A

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian permohonan ini, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik dihaturkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan  
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A.  
NIP. 197308232000031002

Lampiran III

Bukti Konsultasi

**BUKTI KONSULTASI**  
**KELOMPOK PENELITIAN**  
**KELOMPOK PENELITIAN ISLAM ANAK USIA DINI**  
**Chinta Nur Kholida**

Nama: \_\_\_\_\_  
NIM: 15152003  
Judul: Penerapan Kegiatan Fun Science Terpadu Berkonten  
Keislaman Anak Kelompok B di TK Madinat II, 08  
Kota Malang  
Dosen Pembimbing: Dr. Muhammad Walid, M.A

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing
1.	29 November	Revisi Proposal	
2.	12 Desember	Konsultasi	
3.	18 Desember	Konsultasi	
4.	20 Desember	Revisi IV	
5.	27 Desember	Konsultasi IV	
6.	30 Desember	Revisi V, VI	
7.	3 Januari	Konsultasi BAB V, VI, ACC	
8.	9 Januari	ACC	
9.			
10.			
11.			
12.			

Malang, 3 Januari, 2020  
Mengetahui  
Ketua Jurusan PAUD  
*M. J.*  
Dr. Mohammad Samsul Uhm, M.A  
NIP. 197208062000031001





## Lampiran IV

### Hasil Instrumen Validasi Ahli Media

Validasi Media

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan alat permainan dalam pengembangan kreativitas anak kelompok B				✓	
2.	Kesesuaian permainan dengan karakteristik anak kelompok B				✓	
3.	Kemenarikan permainan untuk anak kelompok B					✓
4.	Keamanan permainan untuk anak kelompok B					✓
5.	Tingkat kesulitan sesuai dengan usia anak kelompok B				✓	
JUMLAH						

Keterangan :

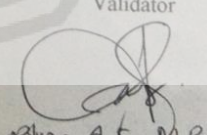
- 1) Skor 1 sangat kurang tepat
- 2) Skor 2 kurang tepat
- 3) Skor 3 cukup tepat
- 4) Skor 4 tepat
- 5) Skor 5 sangat tepat

Komentar dan Saran

1. Materi layak untuk dilanjutkan penelitian

Malang, 19 November 2019

Validator

  
Rizka A.E. N.Pa

## Lampiran V

### Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi

Validasi Isi Materi

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian tema dengan pengembangan kreativitas anak				✓	
2.	Ketepatan tema dengan urutan materi					✓
3.	Kesesuaian indikator yang disajikan dengan kompetensi dasar				✓	
4.	Ketepatan kegiatan sains yang dapat digunakan sesuai dengan usia anak					✓
5.	Tidak menyulitkan anak dalam pembelajaran					✓
6.	Ketepatan media dalam pembelajaran					✓
7.	Dapat membantu kelancaran pembelajaran				✓	
<b>JUMLAH</b>						

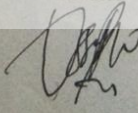
Keterangan :

- 1) Skor 1 sangat kurang tepat
- 2) Skor 2 kurang tepat
- 3) Skor 3 cukup tepat
- 4) Skor 4 tepat
- 5) Skor 5 sangat tepat

Komentar dan Saran

Dapat dilanjutkan ke penelitian dengan memperhatikan instrumen - instrumen penelitian yang sesuai dengan kegiatan.

Malang.....2019

Validator  
  
(.....)

## Lampiran VI

### Instrumen Penilaian Anak

Indikator	Deskripsi	Aspek perkembangan				Keterangan
		1	2	3	4	
Anak mampu menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk, gagasan atau hasta karya	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menciptakan sesuatu melalui media yang tersedia</li> <li>Bereksplorasi dengan berbagai media</li> </ol>					
Anak mampu mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas	<ol style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu meniru bentuk</li> <li>Anak mampu menggunakan media playdough dan cat air</li> </ol>					
Anak memiliki imajinasi dan rasa ingin tahu yang besar	<ol style="list-style-type: none"> <li>Anak selalu bertanya</li> <li>Anak berani mencoba hal baru</li> </ol>					
Anak memiliki inisiatif	<ol style="list-style-type: none"> <li>Membuat bentuk yang berbeda dari yang lain</li> <li>Memberi label pada hasil karyanya</li> </ol>					
Anak percaya diri	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mampu menyelesaikan tugasnya sendiri</li> <li>Mampu menunjukkan kebanggaan pada hasil karyanya</li> </ol>					



Anak dapat mengembangkan suatu ide/gagasan berdasarkan gagasan yang sudah ada	1. Anak mampu mengembangkan berbagai macam bentuk dari idenya					

**Keterangan :**

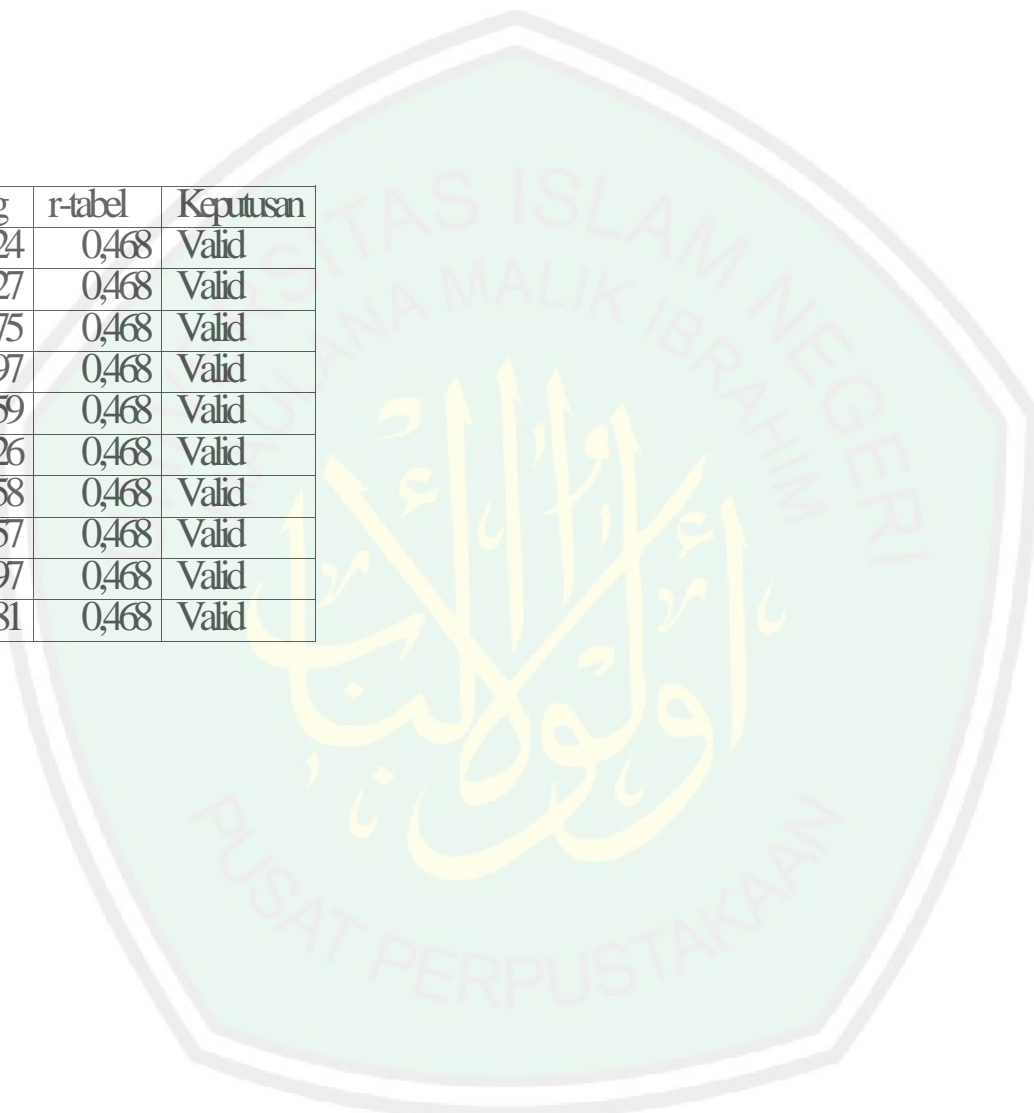
Skor	Nilai	Keterangan
1	50-59	BB (Belum Berkembang)
2	60-69	MB (Mulai Berkembang)
3	70-79	BSH (Berkembang sesuai Harapan)
4	80-100	BSB (Berkembang sangat Baik)

## Lampiran VII

### Hasil Validitas

No	Subject	Indikator										Total
		p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	
1	AB	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
2	JK	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	35
3	AR	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38
4	AQ	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	34
5	IZ	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
6	BR	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	36
7	DM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
8	DN	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	37
9	SL	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	37
10	RJ	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	38
11	KV	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	38
12	IN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
13	MZ	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	35
14	AL	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	37
15	NB	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	38
16	AM	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	38
17	PT	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	38
18	RS	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	35

Pertanyaan ke-	r-hitung	r-tabel	Keputusan
1	0,64624	0,468	Valid
2	0,563927	0,468	Valid
3	0,475975	0,468	Valid
4	0,531797	0,468	Valid
5	0,485159	0,468	Valid
6	0,539526	0,468	Valid
7	0,55358	0,468	Valid
8	0,556257	0,468	Valid
9	0,531797	0,468	Valid
10	0,580081	0,468	Valid



## Lampiran VIII

### Hasil Reliabilitas

No	Nama	kriteria penilaian										total
		menciptakan produk	berekplorasi	meniru	menggunakan media	bertanya	mencoba hal baru	memiliki inisiatif	percaya diri	bertanggung jawab	mempunyai ide/gagasan	
1	AB	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
2	JK	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	35
3	AR	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38
4	AQ	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	34
5	IZ	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
6	BR	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	36
7	DM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
8	DN	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	37
9	SL	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	37
10	RJ	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	38
11	KV	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	38
12	IN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
13	MZ	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	35
14	AL	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	37
15	NB	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	38
16	AM	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	38
17	PT	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	38
18	RS	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	35
Total		70	64	69	68	65	67	62	66	68	65	664
varians butir soal		0,104575163	0,261437908	0,14706	0,183006536	0,25163	0,212418301	0,261437908	0,235294118	0,183006536	0,251633987	2,0915
												6,10458

## Lampiran IX

### Hasil Normalitas *Pretest*

subject	total score	kumulatif	Sn(x)	Z-Score	F(x)	Different	Statistik	
A	23	1	0,055556	-2,53632	0,005601	0,049954	N =	18
B	25	2	0,111111	-1,3349	0,090954	0,020157	Mean =	27,22222
C	25	3	0,166667	-1,3349	0,090954	0,075713	Simpang Baku =	1,664705
D	26	4	0,222222	-0,7342	0,231414	0,009192	Dhitung =	0,179828
E	26	5	0,277778	-0,7342	0,231414	0,046364	Dtabel =	0,320555
F	27	6	0,333333	-0,13349	0,446903	0,113569		
G	27	7	0,388889	-0,13349	0,446903	0,058014		
H	27	8	0,444444	-0,13349	0,446903	0,002458		
I	28	9	0,5	0,467217	0,679828	0,179828		
J	28	10	0,555556	0,467217	0,679828	0,124272		
K	28	11	0,611111	0,467217	0,679828	0,068716		
L	28	12	0,666667	0,467217	0,679828	0,013161		
M	28	13	0,722222	0,467217	0,679828	0,042395		
N	28	14	0,777778	0,467217	0,679828	0,09795		
O	29	15	0,833333	1,067924	0,857223	0,023889		
P	29	16	0,888889	1,067924	0,857223	0,031666		
Q	29	17	0,944444	1,067924	0,857223	0,087222		
R	29	18	1	1,067924	0,857223	0,142777		



### Hasil Normalitas *Posttest*

subject	total score	kumulatif	Sn(x)	Z-Score	F(x)	Different
A	30	1	0,055556	-2,78818	0,00265022	0,052905335
B	34	2	0,111111	-1,16924	0,121153772	0,010042661
C	35	3	0,166667	-0,7645	0,222284039	0,055617373
D	35	4	0,222222	-0,7645	0,222284039	6,18172E-05
E	35	5	0,277778	-0,7645	0,222284039	0,055493738
F	36	6	0,333333	-0,35977	0,359511178	0,026177845
G	37	7	0,388889	0,044971	0,517934673	0,129045784
H	37	8	0,444444	0,044971	0,517934673	0,073490229
I	37	9	0,5	0,044971	0,517934673	0,017934673
J	38	10	0,555556	0,449707	0,673539183	0,117983628
K	38	11	0,611111	0,449707	0,673539183	0,062428072
L	38	12	0,666667	0,449707	0,673539183	0,006872517
M	38	13	0,722222	0,449707	0,673539183	0,048683039
N	38	14	0,777778	0,449707	0,673539183	0,104238595
O	38	15	0,833333	0,449707	0,673539183	0,15979415
P	40	16	0,888889	1,25918	0,896017329	0,00712844
Q	40	17	0,944444	1,25918	0,896017329	0,048427116
R	40	18	1	1,25918	0,896017329	0,103982671

Statistik	
N =	18
Mean =	36,88889
Simpang Baku =	2,470744
Dhitung =	0,159794
Dtabel =	0,320555

## Lampiran X

### Homogenitas

subject	X	Y			XY
A	29	40	841	1600	1160
B	26	35	676	1225	910
C	27	38	729	1444	1026
D	25	34	625	1156	850
E	23	30	529	900	690
F	28	36	784	1296	1008
G	28	40	784	1600	1120
H	25	37	625	1369	925
I	27	37	729	1369	999
J	29	38	841	1444	1102
K	28	38	784	1444	1064
L	29	40	841	1600	1160
M	28	35	784	1225	980
N	28	37	784	1369	1036
O	29	38	841	1444	1102
P	28	38	784	1444	1064
Q	26	38	676	1444	988
R	27	35	729	1225	945
Jumlah	490	664	13386	24598	18129

## Lampiran XI

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

##### RA MUSLIMAT NU 09

Semester/Bulan/Minggu	: 2/November/II
Hari/Tanggal	: Selasa, 19 November 2019
Kelompok/Usia	: B - 1 / 5 – 6 Tahun
Tema/Subtema/Sub-subtema:	Binatang/Binatang Udara/Kupu-Kupu
Model Pembelajaran	: Sentra
Alokasi Waktu	: 90 menit
KD	: 1.1 / 4.3 / 2.2, 2.3, 4.6, 4.8 / 4.12 / 2.5, 2.8 / 4.15

---

#### A. Kompetensi Dasar

##### a. Nilai Agama dan Moral

1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya

##### b. Fisik Motorik

4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus

##### c. Kognitif

2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu

2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif

4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya

4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)

**d. Bahasa**

4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

**e. Sosial emosional**

2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri

2.8 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kemandirian

**f. Seni**

4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

**B. Indikator**

1. Mampu menunjukkan sikap menjaga kebersihan diri
2. Mampu menunjukkan sikap tanggung jawab dalam bermain dan belajar
3. Mampu mengenal binatang udara “kupu-kupu”
4. Mampu menyusun kata “kupu-kupu”
5. Mampu membentuk berbagai macam bentuk
6. Mampu mengenal bahan-bahan
7. Mampu mengenal warna
8. Mampu menunjukkan hasil karya

**C. Tujuan Pembelajaran**

1. Anak mampu menunjukkan kebersihan diri dalam bermain dan belajar
2. Anak mampu bertanggung jawab dalam menyelesaikan semua kegiatan selama bermain dan belajar
3. Mengenal macam-macam binatang udara
4. Anak mampu memahami siklus hidup kupu-kupu
5. Anak mampu membentuk kupu-kupu melalui media playdough

6. Anak mampu membuat hasil karya seni dengan mengecapkan menggunakan jari telunjuk

#### **D. Metode Pembelajaran**

1. Bercakap-cakap
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi
4. Pemberian tugas

#### **E. Materi dalam Kegiatan**

1. Sikap menghargai diri sendiri
2. Sikap tanggung jawab
3. Keaksaraan kalimat sederhana
4. Aktivitas motorik
5. Aktivitas seni

#### **F. Sumber Belajar**

Guru dan gambar lebah

#### **G. Materi dalam Pembiasaan**

1. Cara bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
2. Cara mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Mengaji tilawati, doa sebelum dan sesudah belajar, membaca buku dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Cara mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

#### **H. Alat dan Bahan**

Alat : kertas manila dan playdough

Bahan : lembar kerja

Media : gambar kupu-kupu

#### **I. Kegiatan Pembelajaran**

##### **Pembukaan (15 menit)**

1. Anak menjawab salam yang diucapkan oleh guru
2. Anak bersama-sama membaca doa sebelum dan sesudah belajar



3. Anak bersama guru melakukan presensi
4. Anak dan guru menyanyikan lagu tentang tema “kupu-kupu”
5. Anak bersama guru bercakap-cakap tentang kegiatan kemarin dan hari ini yang dikaitkan dengan subtema kemarin dan hari ini
6. Anak dan guru bersepakat untuk mematuhi aturan bermain hari ini

#### **Inti (60 menit)**

1. Apersepsi dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari siswa dalam serangkaian kegiatan bermain
2. Anak berkesempatan untuk mengamati alat dan bahan yang akan digunakan
3. Anak memperhatikan penjelasan guru tentang binatang kupu-kupu
4. Anak berkesempatan untuk mengungkapkan pengetahuan yang mereka ketahui untuk mengumpulkan informasi
5. Anak melakukan kegiatan pembelajaran *fun science* dengan membuat macam-macam bentuk melalui media playdough
6. Anak menceritakan hasil karya didepan temannya
7. Anak bersama guru membereskan alat bermain dan belajar yang telah digunakan

#### **Istirahat**

1. Anak secara bergantian mencuci tangan
2. Anak menyiapkan bekal makanan
3. Anak berdoa bersama sebelum makan
4. Anak makan bersama
5. Anak berdoa bersama sesudah makan
6. Anak membereskan bekalnya dan mencuci tangan
7. Persiapan pulang

#### **Penutup (15 menit)**

1. Recalling

2. Anak menceritakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini
3. Anak memperhatikan motivasi dan pesan moral yang disampaikan oleh guru
4. Anak mendengarkan ketika guru memberikan informasi kegiatan untuk hari esok
5. Anak bersama-sama berdoa sesudah makan dilanjutkan dengan membaca doa selesai belajar dan pulang sekolah
6. Anak berbaris rapi sambil bernyanyi tentang tema binatang “kupu-kupu”
7. Anak bersama-sama berdoa berpergian dan naik kendaraan

**J. Rencana Penilaian**

<b>Program Pengembangan</b>	<b>KD</b>	<b>INDIKATOR</b>
Nilai Agama dan Moral	1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mampu menunjukkan kebersihan diri dalam bermain</li> </ul>
Sosial Emosional	2.5/2.8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mampu bertanggung jawab dalam menyelesaikan semua kegiatan selama bermain dan belajar</li> </ul>
Kognitif	2.2/2.3/4.6/4.8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak dapat menyebutkan macam-macam binatang udara (serangga)</li> </ul>

Fisik Motorik	4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu membuat macam-macam bentuk melalui media playdough</li> </ul>
Bahasa	4.11/4.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu menyusun kata kupu-kupu</li> </ul>
Seni	3.15/4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu berkreasi dan berkarya</li> </ul>

#### K. Teknik Penilaian yang akan digunakan

- Skala capaian perkembangan
- Catatan hasil karya
- Catatan anekdot

Guru Mengajar

Guru

Sentra

Shinta Nurkholila

Rindayanti,

S.Pd

Mengetahui

Kepala RA Muslimat NU 09

Arlinah, S.PdI

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### RA MUSLIMAT NU 09

**Semester/Bulan/Minggu** : 2/November/II  
**Hari/Tanggal** : Kamis, 21 November 2019  
**Kelompok/Usia** : B - 1 / 5 – 6 Tahun  
**Tema/Subtema/Sub-subtema:** Binatang/Binatang Udara/Kumbang  
**Model Pembelajaran** : Sentra  
**Alokasi Waktu** : 90 menit  
**KD** : 1.1 / 4.3 / 2.2, 2.3, 4.6, 4.8 / 4.12 / 2.5, 2.8 / 4.15

---

#### A. Kompetensi Dasar

##### a. Nilai Agama dan Moral

1.2 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya

##### b. Fisik Motorik

4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus

##### c. Kognitif

2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu

2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif

4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya

4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)

##### d. Bahasa

4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

**e. Sosial emosional**

2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri

2.8 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kemandirian

**f. Seni**

4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

**B. Indikator**

1. Mampu menunjukkan sikap menjaga kebersihan diri
2. Mampu menunjukkan sikap tanggung jawab dalam bermain dan belajar
3. Mampu mengenal binatang udara “kumbang”
4. Mampu mengkolase melalui media pasir berwarna
5. Mampu mengenal bahan-bahan
6. Mampu mengenal warna
7. Mampu menunjukkan hasil karya

**C. Tujuan Pembelajaran**

1. Anak mampu menunjukkan kebersihan diri dalam bermain dan belajar
2. Anak mampu bertanggung jawab dalam menyelesaikan semua kegiatan selama bermain dan belajar
3. Mengenal macam-macam binatang udara
4. Anak mampu mengenal keaksaraan
5. Anak mampu membuat hasil karya seni dengan mengecapkan menggunakan jari telunjuk

**D. Metode Pembelajaran**

1. Bercakap-cakap
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi
4. Pemberian tugas



#### **E. Materi dalam Kegiatan**

6. Sikap menghargai diri sendiri
7. Sikap tanggung jawab
8. Keaksaraan kalimat sederhana
9. Aktivitas motorik
10. Aktivitas seni

#### **F. Sumber Belajar**

Guru dan gambar kumbang

#### **G. Materi dalam Pembiasaan**

1. Cara bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
2. Cara mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Mengaji tilawati, doa sebelum dan sesudah belajar, membaca buku dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Cara mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

#### **H. Alat dan Bahan**

Alat : kertas ambar kumbang, lem dan pasir

Bahan : lembar kerja

Media : gambar kumbang

#### **I. Kegiatan Pembelajaran**

##### **Pembukaan (15 menit)**

1. Anak menjawab salam yang diucapkan oleh guru
2. Anak bersama-sama membaca doa sebelum dan sesudah belajar
3. Anak bersama guru melakukan presensi
4. Anak dan guru menyanyikan lagu tentang tema “kumbang”
5. Anak bersama guru bercakap-cakap tentang kegiatan kemarin dan hari ini yang dikaitkan dengan subtema kemarin dan hari ini
6. Anak dan guru bersepakat untuk mematuhi aturan bermain hari ini

##### **Inti (60 menit)**

1. Apersepsi dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari siswa dalam serangkaian kegiatan bermain
2. Anak berkesempatan untuk mengamati alat dan bahan yang akan digunakan
3. Anak memperhatikan penjelasan guru tentang binatang kumbang
4. Anak berkesempatan untuk mengungkapkan pengetahuan yang mereka ketahui untuk mengumpulkan informasi
5. Anak melakukan kegiatan pembelajaran *fun science* mengkolase melalui pasir berwarna
6. Anak menceritakan hasil karya didepan temannya
7. Anak bersama guru membereskan alat bermain dan belajar yang telah digunakan

#### **Istirahat**

1. Anak secara bergantian mencuci tangan
2. Anak menyiapkan bekal makanan
3. Anak berdoa bersama sebelum makan
4. Anak makan bersama
5. Anak berdoa bersama sesudah makan
6. Anak membereskan bekalnya dan mencuci tangan
7. Persiapan pulang

#### **Penutup (15 menit)**

1. Recalling
2. Anak menceritakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini
3. Anak memperhatikan motivasi dan pesan moral yang disampaikan oleh guru
4. Anak mendengarkan ketika guru memberikan informasi kegiatan untuk hari esok
5. Anak bersama-sama berdoa sesudah makan dilanjutkan dengan membaca doa selesai belajar dan pulang sekolah

6. Anak berbaris rapi sambil bernyanyi tentang tema binatang “kumbang”

7. Anak bersama-sama berdoa berpergian dan naik kendaraan

**J. Rencana Penilaian**

<b>Program Pengembangan</b>	<b>KD</b>	<b>INDIKATOR</b>
Nilai Agama dan Moral	1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu menunjukkan kebersihan diri dalam bermain</li> </ul>
Sosial Emosional	2.5/2.8	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu bertanggung jawab dalam menyelesaikan semua kegiatan selama bermain dan belajar</li> </ul>
Kognitif	2.2/2.3/4.6/4.8	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat menyebutkan macam-macam binatang udara (serangga)</li> </ul>
Fisik Motorik	4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu mengkolase melalui media pasir berwarna</li> </ul>
Bahasa	4.11/4.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu menyusun kata kumbang</li> </ul>
Seni	3.15/4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu</li> </ul>

		berkreasi dan berkarya
--	--	------------------------

**K. Teknik Penilaian yang akan digunakan**

- Skala capaian perkembangan
- Catatan hasil karya
- Catatan anekdot

Guru Mengajar  
Sentra

Guru

Shinta Nurkholila  
S.Pd

Rindayanti,

Mengetahui  
Kepala RA Muslimat NU 09

Arlinah, S.PdI



## Lampiran XII

### Dokumentasi



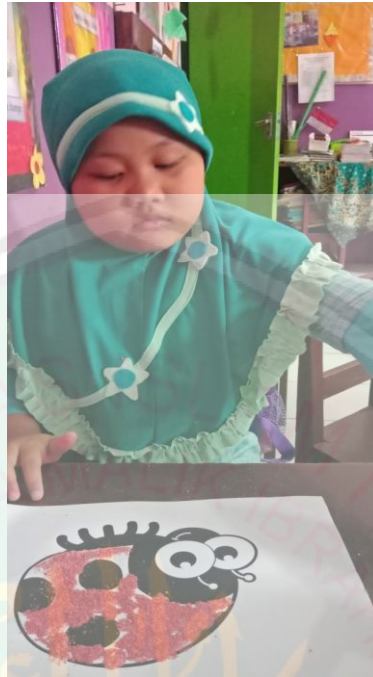
Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari



Guru memberikan contoh membentuk kupu-kupu melalui media  
*playdough*







Anak mengerjakan kolase menggunakan media pasir berwarna



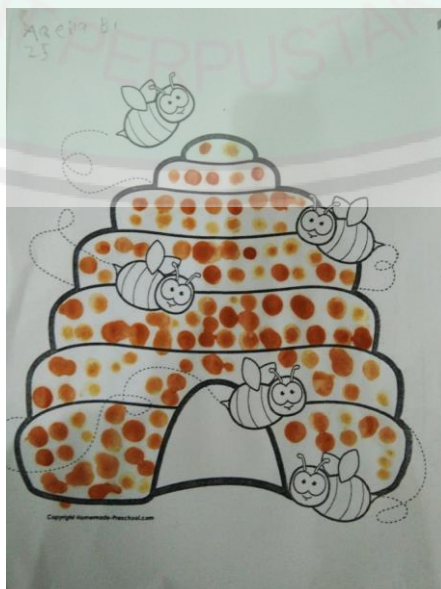
Kegiatan mengecap gambar lebah menggunakan tanaman kunyit



Hasil karya menggunakan media *Playdough*



Hasil karya kolase menggunakan media pasir berwarna



## Lampiran XIII

### BIODATA MAHASISWA



Nama : Shinta Nur Kholila  
NIM : 15160003  
Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 11 Juni 1997  
Fak/Jur/Prog.Studi : FITK/PIAUD  
Tahun Masuk : 2015  
Alamat Rumah : Jl. Randuagung VI gg. Masjid No.29 RT.04  
RW.01 Singosari-Malang  
No. Telp : 081556424451  
Alamat *Email* : shintank63@gmail.com