

**PENGEMBANGAN MEDIA MINIATUR TRANSPORTASI
DARAT UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

ZALIFAH

NIM. 160210068

Mahasiswi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM - BANDA ACEH
2021 M/1442 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA MINIATUR TRANSPORTASI
DARAT UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

Zalifah

NIM. 160210068

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,


Dr. Heliati Fajriah S.Ag, M.A
NIP. 197305152005012006

Pembimbing II,


Putri Rahmi M.Pd
NIDN. 2006039002

**PENGEMBANGAN MEDIA MINIATUR TRANSPORTASI
DARAT UNTUK MENINGKTKAN KREATIVITAS
ANAK USIA DINI**

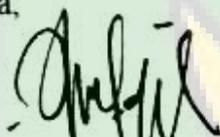
SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN-Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal : Kamis, 21 Januari 2021
8 Jumadil Akhir 1442

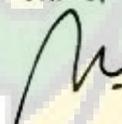
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Dr. Heliaty Fajriah, S.Ag., MA.
NIP. 197305152005012006

Sekretaris,



Munawwarah, M.Pd.
NIP. 199312092019032021

Penguji I,



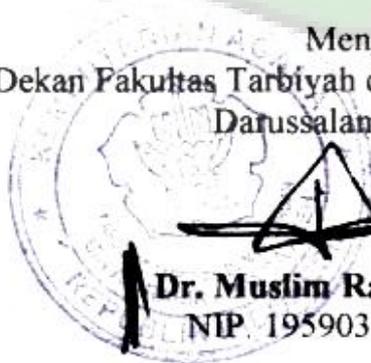
Putri Rahmi, M.Pd.
NIDN. 2006039002

Penguji II,



Dewi Fitriani, M.Ed.
NIDN. 2006107803

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh




Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag.
NIP. 1959030919890310001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zalifah
NIM : 160210068
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Miniatur Transportasi Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

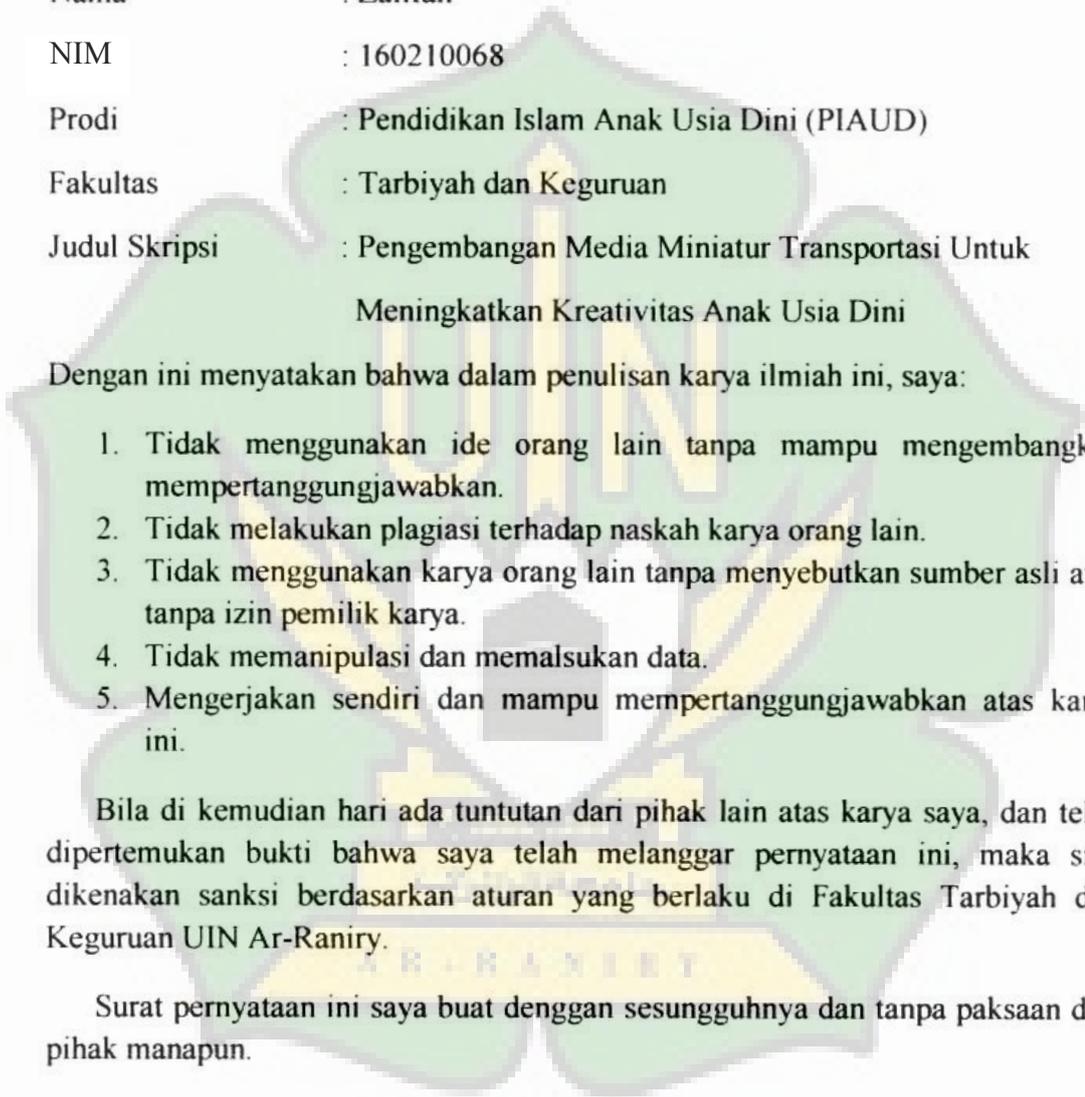
Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan karya ilmiah ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri dan mampu mempertanggungjawabkan atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah dipertemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 30 September 2020
Yang Menyatakan,






Zalifah

ABSTRAK

Nama : Zalifah
NIM : 160210068
Fakultas Prodi : Tarbiyah dan Keguruan PIAUD
Judul Skripsi : Pengembangan Media Miniatur Transportasi Darat Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini
Tanggal Sidang : 21 Januari 2021
Tebal Skripsi : 77 Halaman
Pembimbing I : Dr. Heliati Fajriah S.Ag, M.A
Pembimbing II : Putri Rahmi M.Pd
Kata Kunci : Miniatur Transportasi Darat, Kreativitas, Anak Usia Dini

Kreativitas anak usia dini merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk memberi ide kreatif dalam memecahkan masalah sederhana atau hubungan-hubungan yang baru antara unsur-unsur yang sudah ada dengan pengalamannya. Kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang yang dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan. Kreativitas dapat bertumbuh dan berkembang dengan baik apabila lingkungan belajar anak turut menunjang dengan disediakan media-media yang bervariasi, sehingga perlu adanya pengembangan media miniatur transportasi darat. Pengembangan media dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan kelayakan uji materi dan media, dan peningkatan kreativitas anak usia dini. Pengembangan ini menggunakan jenis penelitian R&D, sedangkan model pengembangannya menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian yang diperoleh meliputi: 1) Kelayakan materi dapat dilihat dari hasil validasi oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata 3,4 dengan persentase 85% berada dalam kategori sangat layak, kelayakan media memperoleh nilai rata-rata 3 dengan persentase 77% berada dalam kategori layak. 2) Pengembangan media miniatur transportasi darat dapat meningkatkan kreativitas anak berdasarkan hasil nilai observasi tahap I memperoleh nilai rata-rata 19,5 dengan persentase 54% berada dalam kategori mulai berkembang, kemudian dilakukan observasi tahap II memperoleh nilai rata-rata 30,7 dengan persentase 85% berada dalam kategori berkembang sangat baik. Dengan demikian media miniatur transportasi darat sangat baik untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun.

KATA PENGANTAR

BismillahirRahmanirRahim, Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat beriringkan salam kita sanjungkan kepangkuan alam Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya sekalian yang karena beliau kita dapat merasakan betapa bermaknanya alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat ini. Sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul **“Pengembangan Media Miniatur Transportasi Darat Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”**.

Tugas akhir ini penulis ajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program S1 untuk meraih gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Selesaiannya tugas akhir ini penulis banyak mendapatkan bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tiada terhingga kepada:

1. Dra. Jamaliah Hasballah M.A, selaku ketua program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh dosen dan staf program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
2. Ibu Dr. Heliati Fajriah S.Ag, M.A, selaku dosen pembimbing I, dan ibu Putri Rahmi M.Pd, selaku dosen pembimbing II, yang telah banyak memberikan bimbingan, bantuan, nesehat, dan arahan kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

3. Ibu Safariah M.A, selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
4. Para pustakawan yang telah banyak membantu penulis untuk meminjamkan buku dan menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Terimakasih kepada kepala sekolah TK IT Al-Furqan beserta pihak yang bersangkutan yang telah membantu saya dalam penelitian ilmiah sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan

Akhir kata penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tak ada sesuatu yang sempurna, demikian juga dengan karya tulis ini, oleh karena itu kekurangan pada tugas akhir ini dapat diperbaiki di masa yang akan datang.

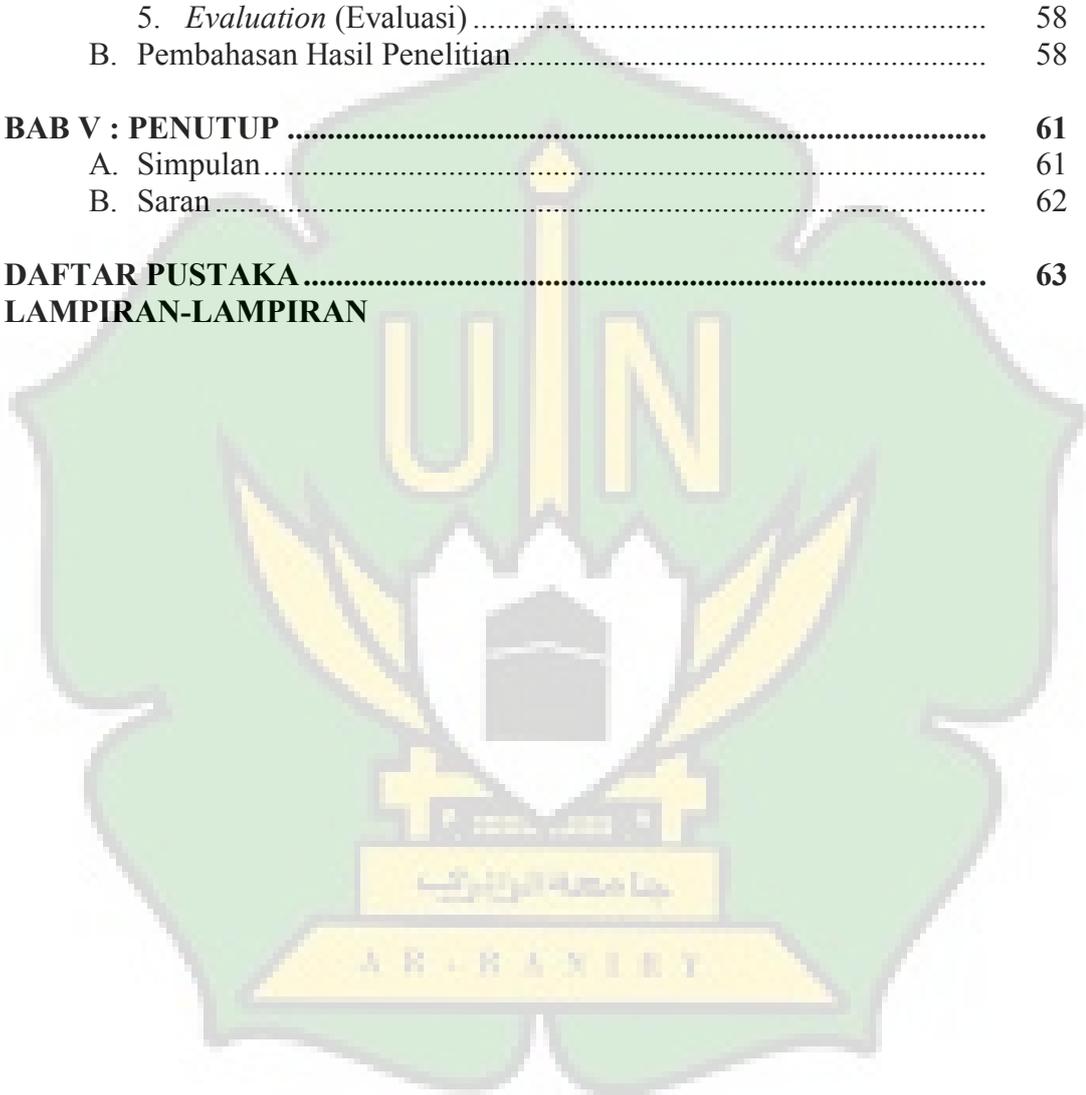
Banda Aceh, 30 September 2020
Penulis,

Zalifah

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah Penelitian.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II : LANDASAN TEORITIS	10
A. Media Miniatur Transportasi Darat	10
1. Pengertian Media Transportasi Darat	10
2. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran Miniatur Transportasi Darat.....	11
3. Tujuan Pengembangan Media Miniatur Transportasi Darat dalam Pembelajaran.....	13
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Miniatur Transportasi Darat.....	13
B. Kreativitas.....	16
1. Pengertian Kreativitas.....	16
2. Indikator Kreativitas Anak Usia Dini	18
3. Tujuan Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini	20
C. Anak Usia Dini	22
1. Pengertian Anak Usia Dini	22
2. Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.....	23
3. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini.....	24
D. Kajian Penelitian Relevan	26
BAB III : METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian	29
B. Prosedur Penelitian.....	30
C. Lokasi Uji Coba Produk	33
D. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Instrumen Pengumpulan Produk	34

F. Teknik Analisis Data	38
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Deskripsi Hasil Penelitian	41
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	41
2. <i>Design</i> (Desain).....	42
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	46
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	54
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	58
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	58
 BAB V : PENUTUP	 61
A. Simpulan.....	61
B. Saran.....	62
 DAFTAR PUSTAKA.....	 63
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 : Indikator Kreativitas Anak Usia Dini.....	19
TABEL 3.1 : Validasi Ahli Materi.....	35
TABEL 3.2 : Validasi Produk Oleh Ahli Media.....	36
TABEL 3.3 : Lembar Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak.....	37
TABEL 3.4 : Kriteria Kelayakan Validasi Ahli Materi dan Media.....	39
TABEL 3.5 : Kategori Keberhasilan Peserta Didik.....	40
TABEL 4.1 : Alat dan Bahan Desain Media Miniatur Transportasi Darat....	42
TABEL 4.2 : Langkah-Langkah Pembuatan Media Miniatur Transportasi Darat.....	47
TABEL 4.3 : Hasil Instrumen Validasi ahli Materi.....	50
TABEL 4.4 : Komentar dan Saran Ahli Materi Terhadap Materi Pembelajaran Media Miniatur Transportasi Darat.....	49
TABEL 4.5 : Revisi Produk Materi Pembelajaran Media MiniaturTransportasi Darat.....	50
TABEL 4.6 : Hasil Instrumen Validasi Ahli Media.....	51
TABEL 4.7 : Komentar dan Saran Ahli Media Terhadap Media MiniaturTransportasi Darat.....	53
TABEL 4.8 : Revisi Produk Media Miniatur Transportasi Darat.....	53
TABEL 4.9 : Hasil Uji Coba Observasi Tahap I Perkembangan KreativitasAnak Usia Dini.....	55
TABEL 4.10: Hasil Uji Coba Observasi Tahap II Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini.....	57

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 3.1 : Bagan Penelitian R&D Model ADDIE	32
GAMBAR 4.1 : Media Miniatur Transportasi Darat Sebelum Validasi.....	42



DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 : Surat Keterangan Skripsi
- LAMPIRAN 2 : Surat Keterangan Penelitian Ilmiah
- LAMPIRAN 3 : Lembar Validasi Ahli Materi
- LAMPIRAN 4 : Lembar Validasi Ahli Media
- LAMPIRAN 5 : Lembar Instrumen Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini
- LAMPIRAN 6 : Rekapitulasi Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B TK
IT Al-Furqan Aceh Besar Tahap I
- LAMPIRAN 7 : Rekapitulasi Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B TK
IT Al-Furqan Aceh Besar Tahap II
- LAMPIRAN 8 : Foto Kegiatan Pembelajaran



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media merupakan kata jamak dari medium yang artinya pengantar atau perantara yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikan dalam mencapai efek tertentu. Media merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara khusus kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima. Dikaitkan dengan pembelajaran, media sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru ke murid sehingga murid lebih menjadi tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.¹

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, artinya media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dan menentukan terhadap kegiatan pembelajaran. Dalam perencanaan pembelajaran media dipersiapkan, dalam pelaksanaan media dimanfaatkan, dalam penilaian media harus menjadi salah satu unsur yang dinilai yang memberikan dampak pada pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah proses penerimaan materi pelajaran yang

¹ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudra, 2016) hlm. 5.

disampaikan dan sudah barang tentu akan mempermudah pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran.²

Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Penggunaan media diharapkan akan menumbuhkan dampak positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan mencapai hasil yang optimal.³ Dengan menggunakan media, anak diberi kesempatan untuk bereksperimen, dan bereksplorasi secara luas terhadap media tersebut.

Salah satu terobosan media pembelajaran yang menarik adalah dengan mengembangkan media miniatur. Miniatur adalah suatu model hasil penyederhanaan suatu realitas tetapi tidak menunjukkan aktivitas atau tidak menunjukkan suatu proses. Miniatur ini mampu menjelaskan kepada peserta didik detail dari sebuah objek yang menjadi topik bahasan secara tiga dimensi.⁴ Miniatur termasuk salah satu model yang disederhanakan yang ditinjau dari cara pembuatannya. Miniatur merupakan media tiruan yang disebut juga dengan

² Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak...*, hlm. 8.

³ Guslinda, Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: CV Jakad Publishing, 2018), hlm. 1.

⁴ Munadi, Yudhi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Gaung Persada Press, 2008), hlm. 109.

model. Model adalah benda tiga dimensi yang merupakan representasi dari benda sesungguhnya.⁵

Media miniatur adalah salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak. Media ini dapat mempermudah peserta didik untuk langsung bereksplorasi menggunakannya, karena bentuknya tiga dimensi, sehingga peserta didik mudah memahami penyampaian pembelajaran, dan mampu mengekspresikan imajinasinya karena media miniatur yang digunakan adalah media bongkar pasang miniatur transportasi darat.

Media miniatur dapat membantu mengasah kemampuan kreativitas anak, daya imajinasi, juga memunculkan ide-ide baru. Sehingga dengan mengembangkan media miniatur dapat menjadi alternatif untuk membantu anak yang mengalami hambatan dalam menciptakan gagasan, ide dan mengkreasikan sesuai dengan imajinasi anak dalam mengkreasikan miniatur, karena anak dapat melakukan aktivitas bongkar pasang miniatur sesuai dengan imajinasinya. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nisfi Wahidar, Pengembangan media tiga dimensi dianggap efektif untuk meningkatkan kreativitas anak, berdasarkan hasil validasi pengembangan media tiga dimensi menunjukkan hasil baik, hal tersebut ditunjukkan dalam hasil validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 80%

⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2010), hlm. 30.

yaitu termasuk layak dan tidak perlu revisi, hasil validasi ahli media 93% yaitu termasuk layak dan tidak perlu direvisi.⁶

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Untuk menciptakan manusia yang kreatif, tidak dapat dipungkiri, bahwa masa usia dini adalah masa terbaik dalam siklus kehidupan manusia untuk mengembangkan kreativitas. dengan potensi kreatif alamiah yang dimilikinya, maka anak senantiasa membutuhkan ide, aktivitas, dan pengalaman yang kreatif. Kreativitas anak akan muncul dan berkembang jika berada dalam lingkungan yang mendukung, seperti banyaknya sumber belajar, guru yang kreatif, juga proses pembelajaran yang kreatif pula.⁷

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini, Seperti yang dikemukakan oleh Munandar di dalam Ahmad Susanto, bahwa: Kreativitas yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide ide baru, penemuan penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakat. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak

⁶ Nisfi Wahidar, *Pengembangan media Diorama 3 Dimensi Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang*, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2018), hlm. 18

⁷ Novi Mulyani, *Dasar Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), h. 180.

didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta).⁸

Berdasarkan hasil observasi peneliti lakukan di TK IT Al-Furqan, menunjukkan bahwa peserta didik TK IT Al-Furqan kurang antusias bertanya dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang berlangsung menjadi kurang efektif dan mengakibatkan kurangnya kreativitas dalam pemecahan masalah sederhana serta imajinasi anak tidak berkembang. Hal tersebut dikarenakan media yang digunakan kurang bervariasi, yaitu hanya menggunakan beberapa media atau alat bantu untuk membantu proses pembelajaran, salah satunya menggunakan kertas yang diwarnai dan digambar, media yang digunakan kurang bervariasi, yaitu hanya menggunakan media visual biasa. Hal tersebut mengakibatkan keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga menjadi masalah utama dalam meningkatkan kreativitas anak.

Penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan media miniatur, yang merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif tiga dimensi dalam suatu penampilan yang menggambarkan suasana dan penyajiannya dalam bentuk visual bongkar pasang miniatur transportasi darat. sehubungan dengan hal tersebut maka peneliti termotivasi untuk mengadakan sebuah penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Miniatur Transportasi Darat Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”**.

⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia group, 2012), h. 111.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kelayakan media miniatur transportasi darat yang dikembangkan terhadap kreativitas anak usia dini?
2. Bagaimanakah peningkatan kreativitas anak usia dini menggunakan media miniatur transportasi darat?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui kelayakan media miniatur transportasi darat yang digunakan dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini.
2. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak usia dini menggunakan media miniatur transportasi darat

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, yaitu:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembahasan kurikulum di TK yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan anak usia dini, yaitu membuat inovasi pengembangan media dalam peningkatan kreativitas anak.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kreativitas anak usia dini serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan keilmuan, kemandirian, inovatif bagi peneliti, dapat memperluas pengetahuan tentang kreativitas anak dan juga memberikan pengalaman yang berharga untuk membangun inovasi dalam pendidikan melalui pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas anak.

b. Bagi pendidik

Dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang efektif bagi guru dan menjadikan media miniatur sebagai alternatif dalam meningkatkan kreativitas anak.

c. Bagi sekolah

Menambah referensi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di TK IT Al-Furqan.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dan memudahkan pembaca dalam memahami istilah yang terkandung dalam skripsi ini, maka penulis mendefinisikan sebagai pokok pembahasan dari porposal skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan.⁹

Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk, pengembangan dapat berupa proses, produk dan rancangan.

2. Media Miniatur Transportasi Darat

Media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.¹⁰ Media adalah sarana komunikasi antara dua orang atau lebih, yaitu perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan. Miniatur adalah tiruan sesuatu dalam skala yang diperkecil, sesuatu yang kecil.¹¹ Media miniatur adalah media yang menyerupai benda aslinya atau lebih kecil dari benda aslinya dengan skala tertentu dan berbentuk tiga dimensi.¹² Miniatur transportasi darat

⁹ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia)

¹⁰ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,...

¹¹ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,...

¹² Nurfauziyah, Suparji, *Penggunaan Media Miniatur dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi Gaya dan Momen di Kelas X TGB 3 SMK Negeri 3 Surabaya*, (Surabaya: Universtas Negeri Surabaya), hlm. 4.

merupakan bentuk tiruan tiga dimensi dalam ukuran kecil yang menyerupai jenis-jenis transportasi darat aslinya (mobil, bus, motor, truk, sepeda, becak). Miniatur ini merupakan miniatur bongkar pasang, miniatur ini mengajak anak melakukan aktivitas dalam penggunaannya yaitu membentuk bongkahan-bongkahan kecil dari miniatur menyerupai jenis-jenis transportasi darat dan menyusun tata letak setiap miniatur dalam alas yang disediakan.

3. Kreativitas anak usia dini

Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, perihal berkreasi.¹³ Kreativitas anak usia dini adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk memberi ide kreatif dalam memecahkan masalah sederhana atau hubungan-hubungan yang baru antara unsur-unsur yang sudah ada dengan pengalamannya.¹⁴ Dalam penelitian ini kreativitas anak usia dini yang dimaksud menekankan pada belajar dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari, menunjukkan sikap kreatif dalam menciptakan ide-ide yang bervariasi, mengimajinasi berbagai macam fungsi benda dan berinisiatif. Kreativitas yang dimaksudkan adalah untuk anak usia 5-6 tahun.

¹³ *Kamus Besar Bahasa Indonesia,...*

¹⁴ Novi Mulyani, *Dasar Dasar Pendidikan Anak Usia dini*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), hlm. 181.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Media Miniatur Transportasi Darat

1. Pengertian Media Miniatur Transportasi Darat

Media miniatur merupakan media visual yang berbentuk tiga dimensi. Media tiga dimensi merupakan media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tebal. Kebanyakan media tiga dimensi merupakan objek sesungguhnya atau miniatur objek.¹ Media miniatur adalah bentuk tiruan tentang sesuatu dalam ukuran kecil atau model dari suatu benda asli yang karena suatu sebab tidak dapat ditunjukkan aslinya, misalnya karena benda asli terlalu besar, terlalu kecil, rumit, tempatnya terlalu jauh, dan sebagainya.² Sehingga melalui penggunaan miniatur sebagai media pembelajaran kita mudah membawanya ke dalam kelas dalam bentuk replikanya.

Media miniatur adalah gambaran kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa miniatur memberikan informasi berupa peristiwa yang disajikan dalam bentuk tiruan lebih kecil dari aslinya.³ Media miniatur adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau

¹ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2012), hlm. 47.

² Sunaryo, *Pengaruh Penggunaan Media Maket Terhadap Prestasi Belajar Siswa Tunagrahita Ringan pada Mata Pelajaran IPA*, JAFLL Anakku, (Bandung: UPI, 2009), Volume 8: Nomor 2

³ Cecep Kustandi, Bambang Supjipto, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2013), hlm. 50.

menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. di dalam miniatur terdapat benda tiga dimensi yang berukuran kecil seperti rumah-rumahan, orang-orangan, dan lain-lain.⁴ Jadi media miniatur adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yang menyerupai benda aslinya atau lebih kecil dari benda aslinya dengan skala tertentu dan berbentuk tiga dimensi. Media miniatur termasuk dalam model, karena miniatur ini merepresentasi dari benda aslinya, tetapi dalam miniatur ini dapat memberikan sebuah aktivitas kepada peserta didik untuk membangun sebuah tempat tentang transportasi darat sesuai dengan imajinasi yang dimilikinya, karena miniatur ini berbentuk bongkar pasang yang dapat dimainkan peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa miniatur termasuk dalam kelompok media pembelajaran dalam bentuk visual tiga dimensi, yaitu media yang hanya memperlihatkan rupa dan bentuk. Sebagai media visual konkret miniatur dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Oleh sebab itu, miniatur sangat membantu dalam mengkomunikasikan hakikat dari berbagai bentuk benda, baik itu yang terlalu besar, terlalu kecil, terlalu jauh, maupun benda yang terlalu dekat sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

2. Prinsip Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat mencapai tujuan dari penggunaannya, maka diperlukan adanya beberapa prinsip atau aturan dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Media disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan peserta didik, serta peserta didik dapat aktif berpartisipasi dalam

⁴ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Selatan: GP Press, 2013), hlm. 109.

proses belajar mengajar.⁵ Sedangkan prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah peserta didik belajar dalam upaya memahami tema dan subtema pembelajaran.⁶ Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan agar media pembelajaran benar-benar mampu membantu kemampuan peserta didik, yaitu: a) media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, b) media yang akan digunakan harus sesuai dengan tema dan subtema pembelajaran, c) media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi peserta didik, d) media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi, e) media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.⁷

Dapat disimpulkan bahwa sebagai guru, sebelum melakukan kegiatan belajar, maka hendaknya guru harus memahami terlebih dahulu prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran, dengan terpenuhinya prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran tersebut, maka penggunaan media pembelajaran akan lebih tepat sasaran sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif.

⁵ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 81

⁶ Sanjaya Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hlm. 173

⁷ Sanjaya Wina, *Strategi Pembelajaran*,... hlm. 173-174

3. Tujuan Pengembangan Media Miniatur Transportasi Darat dalam Pembelajaran

Tujuan pengembangan media dalam pembelajaran adalah dapat mengantarkan materi pembelajaran dari pengajar kepada peserta didik dengan cara mudah dan efisien serta meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.⁸ Beberapa tujuan pengembangan media miniatur transportasi darat dalam pembelajaran, yaitu: a) meningkatkan minat dan daya tarik anak agar antusias dalam menjalani proses pembelajaran, b) mengembangkan imajinasi anak, c) anak lebih terlibat secara langsung dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran, d) membuat suasana pembelajaran akan lebih menyenangkan.⁹

Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik dan efektif kepada peserta didik serta dapat meningkatkan keaktifan anak dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Miniatur Transportasi Darat

a. Kelebihan Media Miniatur Transportasi Darat

Media pembelajaran yang berbentuk tiga dimensi dapat menarik perhatian peserta didik karena wujudnya seperti benda asli atau benda tiruan.¹⁰ Beberapa

⁸ Putri Kumala Dewi, Nia Budiana, *Media Pembelajaran bahasa (Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran)*, (Malang: UB Press, 2018), hlm. 5.

⁹ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar baru Algensindo, 2010), hlm. 188.

¹⁰ Saiputri, A.L, *Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Pada Materi Terhadap Jenis Jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo 2*, (Kediri: Simkipedagogia, 2017).

kelebihan media tiga dimensi miniatur dalam pembelajaran, diantaranya: a) memberi pengalaman secara langsung, b) menyajikan secara konkrit, c) dapat menunjukkan objek secara utuh, baik konstruksi maupun kerjanya, d) dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, e) dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.¹¹

Adapun kelebihan lain dalam pengembangan media miniatur transportasi darat ini adalah penggunaan media yang dapat dilakukan dengan bongkar pasang sesuai dengan imajinasi anak, dan dalam pembuatan media miniatur dapat menggunakan barang barang bekas yang layak pakai, selain itu juga lebih kreatif dalam menerapkan atau mengaplikasikan media miniatur ketika mengajarkan kepada peserta didik.

b. Kekurangan Media Miniatur Transportasi Darat

Adapun kekurangan media miniatur transportasi darat adalah: a) dalam pembuatan membutuhkan waktu yang cukup lama dan biaya yang lumayan banyak, b) membutuhkan kreativitas yang cukup menarik bagi guru, peserta didik dan lainnya, c) tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar.¹²

Beberapa kekurangan media miniatur transportasi darat adalah: dalam pembuatan media ini membutuhkan biaya yang besar, pembuatan media

¹¹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 27.

¹² Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba dipantara, 2013), hlm. 135.

membutuhkan waktu yang cukup lama, dan pembuatan media miniatur juga diperlukan alat dan bahan yang cukup sulit dan banyak untuk pengumpulannya.

Media atau alat peraga yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya juga memenuhi persyaratan sebagai berikut: a) alat peraga dan media yang digunakan sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan sarana tersebut, b) dapat mendorong kreativitas anak dan memberi kesempatan pada anak untuk berkesperimen dan bereksplorasi (menemukan sendiri), c) Media harus memenuhi unsur kebenaran, ukuran ketelitian dan kejelasan, misalnya guru memilih menggunakan gambar jenis transportasi darat untuk menjelaskan tentang transportasi darat terdapat berbagai macam jenisnya, d) alat peraga atau media harus aman dan tidak membahayakan bagi anak, e) dapat digunakan secara individual, kelompok atau klasikal, f) alat peraga atau media hendaknya menarik, memenuhi unsur keindahan dalam bentuk maupun warna, rapi dalam pembuatannya, menyenangkan dan tidak membosankan, g) alat peraga atau media harus mudah digunakan oleh guru maupun anak.¹³

Dapat disimpulkan bahwa sebagai pendidik hendaknya memahami berbagai persyaratan menggunakan media dalam pembelajaran, agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan efektif, sehingga dapat menimbulkan sifat ingin tahu anak terhadap pembelajaran melalui media yang digunakan.

¹³ Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, *Bermain melalui gerak dan lagu di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2005), hlm. 16-17.

B. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Santrock di dalam buku Masganti, mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.¹⁵ Supriadi di dalam Ahmad Susanto, mengemukakan bahwa kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.¹⁶ James J. Gallagher di dalam buku Novi Mulyani menjelaskan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya melekat pada dirinya.¹⁷ Dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata serta mampu menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada.

Kata kreativitas sering disinonimkan dengan fantasi, imajinasi, orisinal, inventif, intuisi, estetis, dan lain sebagainya. Secara Etomologis kreatif berasal dari bahasa latin.¹⁴ Kreativitas adalah salah satu bentuk aktivitas manusia yang berguna bagi kehidupan. Sebuah frame yang disebut Clans of civilization,

¹⁵ Masganti, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm. 1.

¹⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini...*, hlm. 114.

¹⁷ Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan...*, Hlm. 181

¹⁴ Primadi Tabrani, *Peranan Kreativitas dalam Perikehidupan Manusia*, (Yogyakarta: Jala Sutra, 2006), hlm. 16.

keaktivitas merupakan bakat yang kita punyai adalah anugerah yang diberikan kepada orang tertentu yang sangat terbatas. Namun setiap orang bisa mempelajari bagaimana cara menjadi orang yang lebih kreatif dan menggali talentanya.¹⁸ Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur unsur yang sudah ada sebelumnya.

Devito di dalam Yeni Rachmawati mengemukakan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda beda. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk. Tidak ada orang yang sama sekali tidak mempunyai kreativitas. Semua orang adalah kreatif, persoalannya tinggal bagaimana potensi ini dapat dikembangkan dengan baik dan tidak hilang dimakan usia.¹⁹

Pendidikan anak usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk mengembangkan kreativitas. Oleh karena itu, diperlukan adanya program program permainan dan pembelajaran yang dapat memelihara dan mengembangkan potensi kreatif anak.²⁰ Hal ini didasarkan pada beberapa alasan sebagai berikut: (a) Kreativitas merupakan manifestasi setiap individu. Dengan berkreasi orang dapat mengaktualisasikan dirinya, dan sebagaimana dikembangkan Maslow dengan

¹⁸ Yusuf Abu Al-Hijaj, *Kreatif atau Mati*, (Surakarta: Al-Jadid, 2010), hlm. 7.

¹⁹ Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 19.

²⁰ E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 92

teori kebutuhannya yang sangat terkenal; aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. (b) Kreativitas merupakan kemampuan untuk mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah sebagai bentuk pemikiran yang sampai sekarang belum mendapat perhatian dalam pendidikan anak usia dini. (c) Kegiatan kreatif tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan pribadi dan lingkungannya, tetapi dapat memberikan kepuasan kepada anak. Kepuasan inilah yang akan mendorong mereka untuk melakukan setiap kegiatan dengan lebih baik dan bermakna. (d) Kegiatan kreatif dapat menghasilkan para seniman, dan ilmuwan, karena faktor kepuasan yang dikembangkan dari kegiatan kreatif ini akan mendorong mereka untuk menjadi seseorang yang lebih baik. (e) Kreativitas memungkinkan setiap anak usia dini mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya. Kreativitas ini dapat menghasilkan ide-ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk itu, sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini.²¹

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, ide baru yang diperoleh dengan cara menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya sesuatu hal yang baru, sehingga dapat berguna dan bermanfaat bagi dirinya maupun orang di sekitarnya.

²¹ E. Mulyasa, *Manajemen PAUD...*, hlm. 93

2. Ciri-ciri Anak Kreatif

Dunia anak merupakan dunia kreativitas, di mana anak membutuhkan ruang gerak, berpikir dan emosional yang terbimbing dan cukup memadai. Kreativitas melibatkan interaksi antara otak, perasaan dan gerak dalam kegiatan yang menyenangkan yaitu dalam kegiatan bermain. Suyanto di dalam buku Masganti, mengemukakan mengenai perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak dapat diidentifikasi berdasarkan ciri-ciri sebagai berikut: (1) senang menjajaki lingkungannya, (2) mengamati dan memegang segala sesuatu; eksplorasi secara ekspansif dan eksekusif, (3) rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan tak henti-hentinya, (4) bersifat spontanitas menyatakan perasaan dan pikirannya, (5) suka berpetualang, selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, (6) suka melakukan eksperimen; membongkar dan mencoba-coba berbagai hal, (7) jarang merasa bosan; ada saja hal yang ingin dilakukan, (8) mempunyai daya imajinasi yang tinggi.²²

Ihat hatimah di dalam buku Masganti mengemukakan beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini, yaitu:

- a. Gagasan/berpikir kreatif, yaitu meliputi 1) berpikir luwes, anak mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama, mampu memberikan jawaban yang tidak kaku, mampu berinisiatf, 2) berpikir orisinal, yaitu anak mampu mengungkapkan jawaban yang baru, anak mampu mengimajinasi berbagai macam fungsi benda, 3) berpikir

²² Masganti, dkk, *Pengembangan Kreativitas...*, hlm. 8.

terperinci, yaitu anak yang mampu mengembangkan ide yang bervariasi, mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun, mampu mengerjakan dan menyesuaikan tugas dengan teliti dan terperinci, 4) berpikir menghubungkan, yaitu anak yang memiliki kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini.

- b. Aspek sikap, yang meliputi: 1) rasa ingin tahu, yaitu anak tersebut senang menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi asing, senang mencoba hal-hal yang baru, 2) ketersediaan untuk menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru, tertarik untuk memecahkan masalah masalah-masalah baru, 3) keterbukaan, yaitu anak senang berargumentasi, senang terhadap pengalaman orang lain, 4) percaya diri, yaitu anak yang berani melontarkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian, memiliki kebebasan berkreasi, 5) berani mengambil resiko, yaitu anak yang tidak ragu mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil, dan berani mempertahankan.
- c. Aspek karya, yang meliputi: 1) permainan, yaitu anak yang berani memodifikasi berbagai mainan, mampu menyusun berbagai bentuk mainan, 2) karangan, yaitu anak mampu menyusun karangan, tulisan atau cerita, mampu menggambar hal yang baru, memodifikasi dari yang telah ada.²³ Berdasarkan ciri-ciri yang telah dijelaskan di atas, maka akan mudah membantu kita sebagai pendidik maupun orang tua untuk

²³ Masganti, dkk, *Pengembangan Kreativitas...*, hlm. 9.

membantu memahami dari setiap ciri-ciri kreativitas, sehingga dapat membantu menumbuhkan kembangkan kreativitas anak sejak dini secara optimal.

3. Indikator Kreativitas Anak Usia Dini

Standar Pendidikan anak usia 5-6 tahun pada lingkup perkembangan belajar dan pemecahan masalah mencapai beberapa tingkat pencapaian perkembangan yaitu: (a) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, (b) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, (c) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, (d) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan, di luar kebiasaan).²⁴

Ihat Hatimah di dalam Ahmad Susanto, mengemukakan bahwa dalam kaitannya dengan aplikasi dari wujud kreativitas pada anak usia dini, mengemukakan bentuk kreativitas pada anak usia dini yaitu gagasan meliputi:

- a) Berpikir luwes, yaitu anak yang mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama, mampu memberikan jawaban yang tidak kaku, mampu berinisiatif.
- b) Berpikir orisinal, yaitu anak mampu mengungkapkan jawaban yang baru, anak mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda.

²⁴ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137, *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2014)

- c) Berpikir terperinci, yaitu anak yang mampu mengembangkan ide yang bervariasi, mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun, dan mampu mengerjakan dan menyesuaikan tugas dengan teliti dan terperinci.
- d) Berpikir menghubungkan, yaitu anak yang memiliki tingkat kemampuan mengingat masa lalu yang kuat, memiliki kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini.²⁵

Tabel 2.1 Indikator Kreativitas Anak Usia Dini

No	Indikator	Penilaian
1	Belajar dan Pemecahan Masalah	<ul style="list-style-type: none"> a. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyidik b. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial c. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru d. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)
2	Gagasan	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak mampu berinisiatif b. Anak mampu mengimajinasi berbagai macam fungsi benda c. Anak mampu mengembangkan ide yang bervariasi d. Anak mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun e. Anak mampu mengerjakan dan menyesuaikan tugas dengan teliti dan terperinci

²⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini...*, hlm. 122.

4. Tujuan Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas penting untuk dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak, antara lain: pertama, dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya, Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia. Kedua, kemampuan berpikir kreatif dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah, mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi pada hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan. Ketiga, bersibuk secara kreatif akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut. Hal ini penting untuk diperhatikan karena tingkat ketercapaian kepuasan seseorang akan mempengaruhi perkembangan lainnya. Keempat, dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan.²⁶ Jadi tujuan mengembangkan kreativitas pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.
- b. Mengetahui cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah
- c. Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang sangat tinggi terhadap ketidakpastian

²⁶ Utama Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2012), hlm. 60.

- d. Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.

Menumbuhkan jiwa kreatif anak diperlukan pendidikan dan lingkungan yang dapat memperhatikan sifat alami anak dan menunjang tumbuhnya kreativitas. Sifat sifat dasar alamiah inilah yang harus senantiasa dipupuk dan dikembangkan sehingga sifat kreatif mereka tidak hilang. Sikap alami anak usia dini yang sangat mendasar dan menunjang tumbuhnya kreativitas tersebut, antara lain: a) pesona dan rasa takjub, Pesona dan rasa takjub terhadap sesuatu merupakan sifat khas anak usia dini. Mereka pada umumnya sangat terpengaruh oleh berbagai hal baru yang menakjubkan. b) imajinasi, merupakan dunia yang identik dengan anak sehingga segala sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin bagi anak usia dini. Melalui imajinasi, anak sering berpikir untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapinya, c) rasa ingin tahu, pada umumnya anak usia dini memiliki antusias yang tinggi terhadap benda benda disekitarnya atau makhluk baru yang pertama kali dilihatnya. Mereka akan memperhatikan, mengamati cara kerjanya, menatapnya dengan detail dari atas, bawah, samping kiri dan kanan, merabanya, mencium dan jika perlu memasukkan ke mulutnya untuk mengetahui rasanya, d) banyak bertanya, masa awal kanak kanak sangat diwarnai dengan aktivitas banyak bertanya. Segala sesuatu yang lama apalagi yang baru tidak luput dari pertanyaannya.²⁷

²⁷ E. Mulyasa, *Manajemen PAUD...*, hlm. 94-96.

Seorang anak yang kreatif mampu memberikan suatu pemikiran baru atau permasalahan yang dihadapi atau orang lain hadapi, baik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau yang berkaitan dengan pengalaman.

C. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa.²⁸ Di Indonesia, anak usia dini ditujukan kepada anak yang berusia 0 sampai 6 tahun, sehingga pada usia 7 tahun anak telah dikatakan siap melaksanakan studi pada jenjang pendidikan dasar. Namun di banyak negara dan definisi umum yang dikemukakan oleh NAEYC (National Association Education for Young Children) bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0–8 tahun. Berdasarkan batasan ini, maka anak yang telah masuk di sekolah dasar mestinya diajar dan dididik menggunakan konsep pendidikan AUD.²⁹

Berikut berdasarkan batasan di atas, para ahli mengelompokkan kembali anak usia dini menjadi beberapa bagian klasifikasi yaitu: (1) kelompok bayi yakni usia 0–12 bulan; (2) kelompok bermain yakni usia 1–3 tahun; (3) kelompok pra

²⁸ E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*...., hlm. 16.

²⁹ Nur Hamzah, *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*, (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2015), hlm. 1.

sekolah yakni umur 4–5 tahun, dan; (4) kelompok usia sekolah berada pada umur 6–8 tahun.³⁰

2. Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Bredenkamp di dalam Ahmad Susanto, mengemukakan bahwa aspek-aspek perkembangan anak seperti intelektual, sosial emosional, dan fisik satu sama lain saling terkait erat. Ini berarti bahwa aspek aspek perkembangan yang satu dengan yang lainnya saling mengisi dan saling memengaruhi.³¹ Adapun aspek-aspek perkembangan anak adalah: (a) Perkembangan fisik, merupakan hal yang paling dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Ketika fisik berkembang dengan baik memungkinkan anak untuk dapat lebih mengembangkan keterampilan fisiknya, dan eksplorasi lingkungannya dengan tanpa bantuan orang lain. (b) Perkembangan intelegensi/kognitif, merupakan suatu fisik ilmiah untuk mendeskripsikan perilaku individu yang berkaitan dengan kemampuan intelektual. (c) Perkembangan bahasa, bahasa yang dimiliki oleh anak adalah bahasa yang telah dimiliki dari hasil pengolahannya dan telah berkembang. Anak memperoleh masukan dan pengetahuan tentang bahasa dari lingkungan, baik lingkungan keluarga, masyarakat, sekolah, yang berkembang di dalam keluarga atau bahasa ibu. (d) Perkembangan sosial, merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma norma kelompok, moral dan tradisi, meleburkan diri jadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi, dan bekerja sama. (e) Perkembangan moral,

³⁰ Nur Hamzah, *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*...., hlm. 1.

³¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar*.... hlm. 30.

merupakan kemauan untuk menerima dan melakukan peraturan, nilai nilai dan prinsip moral.³²

Aspek-aspek perkembangan anak usia dini merupakan hal dasar yang perlu dikembangkan, dan juga perlu diperhatikan sejak dini untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak lebih optimal. Secara umum kreativitas anak usia dini termasuk dalam bagian kognitif yaitu belajar dan pemecahan masalah yakni berdasarkan makna kreativitas. Sehingga kreativitas anak perlu diasah dan dipupuk sejak dini.

3. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Setiap anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, dan bahasa yang berbeda dengan orang dewasa, selain itu anak adalah individu yang memiliki karakteristik yang berbeda beda antara satu dengan yang lainnya. Anak usia 5-7 tahun memiliki ciri ciri sebagai berikut: a) anak masih berada pada tahap berpikir pra oprasional sehingga belajar melalui benda atau pengalaman yang konkret, b) anak suka menyebutkan nama benda, mendefinisikan kata kata dan suka bereksplorasi, c) anak belajar membutuhkan struktur kegiatan yang jelas dan spesifik.³³ Richard D. Kellough di dalam Sofia Hartati, juga mengungkapkan bahwa karakteristik anak usia dini meliputi: (a) Anak itu bersifat egosetris, (b) Anak memliki rasa ingin tahu yang besar, (c) Anak adalah makhluk sosial, (d) Anak bersifat unik, (e) Anak pada

³² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar,...* hlm. 33- 45.

³³ Rusdinal, Elizar, *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak Kanak*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), hlm. 9.

umumnya kaya dengan fantasi, (f) Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek.³⁴

Setiap anak memiliki karakteristik yang menonjol atau unik, egosentris, aktif, dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif dan berjiwa petualang, mengeksposikan perilaku secara relatif spontan, kaya dengan fantasi atau khayalan, mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, memiliki daya perhatian yang masih pendek, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, serta semakin menunjukkan minat terhadap teman.³⁵

Karakteristik-karakteristik anak usia dini di atas menunjukkan bahwa anak memiliki sifat dasar alamiah, sehingga harus senantiasa dipupuk dan dikembangkan agar dapat menunjang tumbuhnya kreativitas anak. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda beda, karakteristik karakteristik tersebut diantaranya anak bersifat unik dalam tumbuh kembangnya, bersifat aktif, memiliki rasa ingin tahu yang besar, memiliki imajinasi yang tinggi dan suka mencari perhatian. Oleh karena itu sebagai pendidik harus pandai memahami dan membuat kegiatan agar dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak.

Selain memperhatikan karakteristik yang dimiliki anak tersebut, pendidik juga harus mengetahui dan memperhatikan prinsip prinsip perkembangan anak.

³⁴ Sofia Hartati, *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), hlm. 8-11.

³⁵ Cucu Eliyawati, *Pengembangan dan Pemilihan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), hlm. 3.

Ada beberapa prinsip perkembangan yang dapat dijadikan pegangan bagi orang tua atau guru dalam memberikan pelayanan dan pengasuhan terhadap anak. Prinsip yang paling utama dalam perkembangan itu adalah bahwa perkembangan pada dasarnya saling terkait secara erat dan mengikuti pola atau arah tertentu.³⁶

Setiap anak memiliki tahapan perkembangan yang berbeda beda dan saling terkait antara satu perkembangan dengan perkembangan lainnya serta terjadi secara berurutan sehingga dalam pemberian stimulasi ini diperlukan cara yang tepat tanpa mengesampingkan prinsip perkembangan anak.

D. Kajian Penelitian Relevan

Berdasarkan pengamatan kepustakaan yang penulis lakukan, kajian mengenai pengembangan media miniatur dalam pembelajaran anak usia dini belum ada yang mengkajinya, akan tetapi sudah ada yang mengkaji pengembangan media miniatur untuk pembelajaran anak SD, ada karya yang relevan dengan penulis teliti, yaitu:

1. Hasil penelitian Nisfi Wahidar (2018), yang berjudul “Pengembangan Media Diorama tiga Dimensi Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang”, penelitian ini menjelaskan bahwa dengan pengembangan media tiga dimensi diasumsikan dapat membantu peserta didik meningkatkan kreativitas. Tujuan utama dari penggunaan media tiga

³⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar....*, hlm. 30.

dimensi / miniatur adalah untuk meningkatkan kreativitas anak, karena media ini dianggap efektif dalam meningkatkan kreativitas anak.³⁷

2. Hasil Penelitian Eltra Jalu Wismaya (2018), yang berjudul “Pengembangan Pembelajaran Tiga Dimensi (Miniatur Kincir Air Pembangkit Listrik) Untuk Materi Kelas IV Tema 2 Selalu Berhemat Energi”, penelitian ini menjelaskan bahwa dengan mengembangkan media tiga dimensi / miniatur diasumsikan layak dalam membantu pemahaman peserta didik dan membantu proses pembelajaran secara efektif.³⁸
3. Hasil penelitian dari Laelis Nursholichah (2017), yang berjudul “Pengembangan Media Miniatur Tata Surya 3D Materi Mendeskripsikan Sistem Tata Surya dan Posisi Penyusun Tata Surya Kelas VI SD N Karangga Yam 02”, penelitian ini menjelaskan bahwa media miniatur tiga dimensi layak digunakan sebagai media pembelajaran.³⁹

Berdasarkan penelitian penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, memiliki perbedaan dengan penelitian penulis, yaitu:

³⁷ Nisfi Wahidar, *Pengembangan media Diorama 3 Dimensi Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang*, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2018), hlm. 18

³⁸ Eltra Jalu Wismaya, *Pengembangan Media Tiga Dimensi (Miniatur Kincir Air Pembangkit Listrik) Untuk Materi Kelas IV Tema 2 Selalu Berhemat Energi*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), hlm. 1.

³⁹ Laelis nurshichah, *Pengembangan Media Miniatur Tata Surya 3D Materi Mendeskripsikan Sistem Tata Surya dan Posisi Penyusun Tata Surya Kelas VI SD N Karanggayam 02*, (Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2017), Vol 01, Nomor 01, ISSN: AAAA-AAAA, hlm. 2

1. Aspek yang dikembangkan, peneliti sebelumnya (Nisfi Wahidar) mengembangkan aspek kreativitas siswa kelas IV, (Eltra Jalu Wismaya) mengembangkan aspek pengetahuan alam kincir air pembangkit listrik, (Laelis Nursholichah) mengembangkan aspek Pengetahuan alam tata surya. Sedangkan peneliti mengembangkan aspek kreativitas anak usia dini.
2. Media yang dikembangkan, peneliti sebelumnya (Nisfi Wahidar) mengembangkan media diorama tiga dimensi pada tema peduli terhadap makhluk hidup, (Eltra Jalu Wismaya) mengembangkan media tiga dimensi miniatur kincir air pembangkit listrik, (Laelis Nursholichah) mengembangkan media miniatur tata surya tiga dimensi. Sedangkan peneliti mengembangkan miniatur transportasi darat.
3. Peneliti mengembangkan media miniatur transportasi darat dalam bentuk bongkar pasang, sehingga anak dapat melakukan aktivitas atau kegiatan di dalamnya, dan dikreasikan sesuai dengan imajinasi anak.

Adapun persamaan penelitian sebelumnya dengan peneliti yaitu membahas tentang pengembangan media tiga dimensi miniatur untuk membantu proses pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Peneliti menggunakan R&D untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru. *Research and Development* (R&D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan.¹ Penelitian dan pengembangan R&D adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan.

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser & Mollenda. Model ADDIE adalah salah satu model yang menjadi pedoman dalam menghasilkan perangkat yang efektif, dinamis dan bermanfaat bagi pengguna. Model ADDIE terdiri dari lima langkah atau tahapan pengembangan, yaitu (1) *Analysis* (Analisa), (2) *Design*

¹ Salim, Haidir, *Penelitian Pendidikan (Metode, Pendekatan dan Jenis)*, (Jakarta: Kencana, 2019), hlm.58.

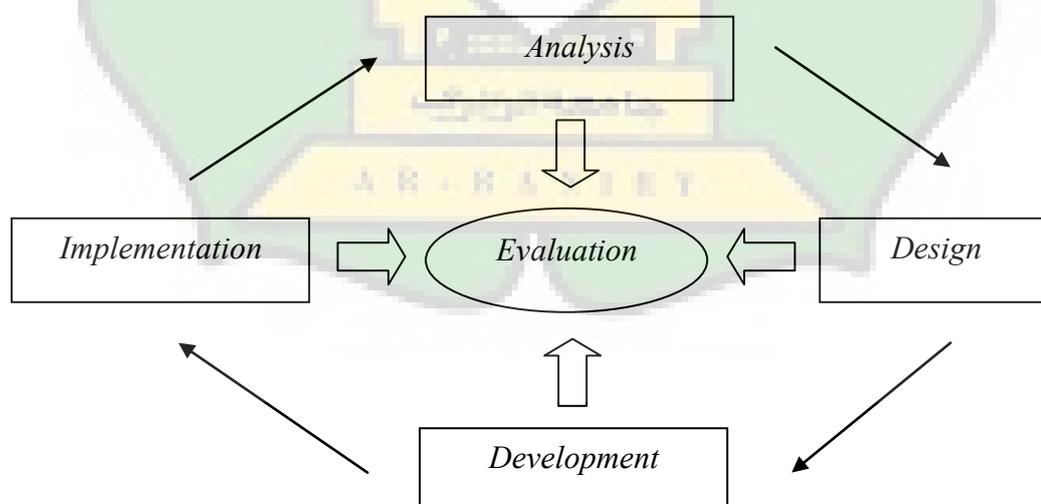
(desain/rancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi/eksekusi), (5) *Evaluation* (evaluasi/umpan balik).²

Tujuan utama peneliti mengambil model penelitian pengembangan R&D adalah untuk membuat sebuah media yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan, karena pengembangan ini adalah untuk mengembangkan, menguji, memvalidasi produk pembelajaran, dan R&D juga merupakan sebuah metode yang paling sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan ini.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur Pengembangan media miniatur transportasi darat untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun adalah menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap. Adapun lima tahapan dalam penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada bagan di bawah ini:

Gambar 3.1 Bagan Penelitian R&D Model ADDIE



² Ahmad Nizar Rangkti, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2015), hlm. 214.

Selanjutnya agar memahami setiap langkah tersebut, secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:³

1. Langkah 1: *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan yaitu, menganalisis permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran di TK IT Al-Furqan yaitu, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dengan menggunakan beberapa media atau alat bantu seperti model pembelajaran konvensional dengan menggunakan kertas yang diwarnai dan digambar, dan penggunaan media yang kurang bervariasi, serta penguasaan guru dalam media pembelajaran.

2. Langkah 2: *Design* (Desain)

Setelah dianalisis permasalahan dan kebutuhan di TK IT Al-Furqan, selanjutnya langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mencari media yang tepat digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya peneliti menentukan media yang akan dibuat yaitu media miniatur transportasi darat. Peneliti membuat desain media miniatur transportasi darat dan menyiapkan alat dan bahan yang berupa: pensil, gunting, penghapus, penggaris, lem china, karton 3kali, magnet, triplek, kertas origami, kertas gabus, kardus, dan stik es krim.

³ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian...*, hlm. 242.

3. Langkah 3: *Development* (Pengembangan)

Pengembangan merupakan suatu proses mewujudkan desain yang telah ada ditulis menjadi sebuah kenyataan. Tahapan ini merupakan tahap pembuatan media miniatur transportasi darat, setelah media selesai dibuat, selanjutnya dilakukan konsultasi kepada validator yaitu, validator ahli materi dan validator ahli media.

Setelah melakukan validasi, selanjutnya pada tahap ini juga dilakukan revisi terhadap saran yang diberikan oleh validator untuk mendapatkan produk media miniatur transportasi darat yang baik dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Data yang diperoleh dari hasil validasi media kemudian dianalisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori kelayakan dari media yang dikembangkan.

4. Langkah 4: *Implementation* (Implementasi)

Implementasi merupakan suatu langkah nyata pada metode penelitian R&D model ADDIE. Implementasi kelayakan media miniatur transportasi darat dilakukan dengan uji coba di TK IT Al-Furqan Aceh Besar. Selanjutnya peneliti melakukan penyebaran lembar penilaian perkembangan kreativitas anak yang akan diisi oleh guru ketika anak mencoba produk media miniatur transportasi darat yang sesuai dengan indikator pencapaian anak. Hal ini dilakukan untuk melihat peningkatan kreativitas anak pada saat menggunakan media miniatur transportasi darat serta melihat aspek kualitas kepraktisan media miniatur transportasi darat yang telah dikembangkan.

5. Langkah 5: *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan langkah akhir pada penelitian ini yaitu langkah penilaian kelayakan terhadap media miniatur transportasi darat yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dan penilaian terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun, sehingga didapatkan kesimpulan layak atau tidak layak media miniatur transportasi darat.

C. Lokasi Uji Coba

Penelitian ini dilakukan di TK IT Al-Furqan Aceh Besar. Pemilihan tempat penelitian ini berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti dengan guru di TK IT Al-Furqan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2020/2021.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik validasi, validasi digunakan untuk menilai kelayakan media miniatur transportasi darat yang telah dikembangkan. Berikut teknik yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data:

1. Validasi

Validasi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas materi dan media yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan menjadi 2 bagian yaitu:

a) Validasi Materi

Validasi materi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas kelayakan materi pada media miniatur transportasi darat.

b) Validasi Media

Validasi media digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas kelayakan dari produk yang telah dibuat, baik dari segi edukatif, teknis, dan estetika.

2. Lembar penilaian perkembangan kreativitas anak

Lembar penilaian ini digunakan untuk memperoleh data perkembangan kreativitas anak dengan menggunakan media miniatur transportasi darat. Lembar ini diisi oleh guru sesuai dengan perkembangan anak kelompok B TK IT Al-Furqan.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan produk dilakukan untuk mengetahui produk pengembangan yang berkualitas dan mampu menggali apa yang dikehendaki dalam pengembangan produk. Peneliti membuat instrumen pengumpulan produk yang sering digunakan oleh peneliti lainnya atau terdapat dalam literatur-literatur yang ada serta divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.⁴ Dalam penelitian pengembangan ini, instrumen pengumpulan produk dilakukan melalui 3 tahap yaitu :

⁴ Ahmad Rajati, *Khazanah Islam (Perjumpaan Kajian dengan Ilmu Sosial)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2012), hlm. 205.

1. Instrumen Materi Pengembangan Media Miniatur Transportasi Darat.

Tabel 3.1 Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
1	Tema	1. Kesesuaian tema materi media miniatur transportasi darat dengan kurikulum PAUD				
		2. Tema materi media miniatur transportasi darat sesuai dengan tingkat perkembangan anak				
		3. Materi media miniatur transportasi darat dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak				
		4. Materi membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar				
2	Isi	1. Materi media miniatur transportasi darat mampu melatih kreativitas anak dengan baik				
		2. Materi yang disampaikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari				
		3. Materi media miniatur transportasi darat mampu melatih minat belajar anak				
3	Penyajian	1. Materi yang disajikan jelas sesuai dengan judul tema				
		2. Keterkaitan materi dengan tema yang ditampilkan sesuai dengan kondisi nyata anak				
		3. Materi yang disajikan mudah dipahami oleh anak				

Sumber : Lela Nurlaela (Tahun : 2018:59)⁵

⁵ Lela Nurlaela, *Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung*, (Lampung : Universitas Negeri Raden Intan, 2018), hlm. 59.

Keterangan:

- 1 : Tidak Layak
 2 : Kurang Layak
 3 : Layak
 4 : Sangat Layak

2. Instrumen Media Pengembangan Miniatur Transportasi Darat.

Tabel 3.2 Validasi Produk Oleh Ahli Media

No	Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
1	Segi Edukatif / Nilai Nilai Pendidikan	a. Kesesuaian media miniatur transportasi darat dengan program belajar / kurikulum PAUD				
		b. Kesesuaian media miniatur transportasi darat dengan didaktif/metodik (kaidah mengajar) antara lain:				
		1. Media miniatur transportasi darat sesuai dengan tingkat kemampuan anak				
		2. Media miniatur transportasi darat dapat mendorong aktivitas anak dan kreativitas anak				
		3. Media miniatur transportasi membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar				
2	Segi Teknik / Langkah Prosedur Pembuatan	a. Ketelitian desain media miniatur transportasi darat (tidak menimbulkan salah konsep)				
		b. Keawetan media miniatur transportasi darat (kuat dan tahan lama)				
		c. Ketahanan media miniatur transportasi darat (efektivitasnya tetap walau cuaca berubah)				
		d. Keamanan media miniatur transportasi darat ketika digunakan anak				

		e. Kompatibilitas media miniatur transportasi darat (keluasan/fleksibilitas) dari bagian bagian sudut alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain				
3	Segi Estetika / Keindahan	a. Bentuk media miniatur transportasi darat yang elastic				
		b. Kesesuaian ukuran media miniatur transportasi darat				
		c. Warna / kombinasi media miniatur transportasi darat yang sesuai				

Sumber : Badru Zaman, Cucu Eliyawati (Tahun 2010)⁶

Keterangan:

- 1 : Tidak Layak
- 2 : Kurang Layak
- 3 : Layak
- 4 : Sangat Layak

3. Instrumen Peningkatan Kreativitas Anak

Tabel 3.3. Lembar Penilaian Peningkatan Kreativitas Anak

Indikator	Aspek yang Ingin Dikembangkan	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1. Belajar dan Pemecahan Masalah	a. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik				
	b. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima social				
	c. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru				

⁶ Badru Zaman, Cucu Eliyawati, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2010).

	d. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan diluar kebiasaan)				
2. Gagasan	e. Anak mampu berinisiatif				
	f. Anak mampu mengimajinasi berbagai macam fungsi benda				
	g. Anak mampu mengembangkan ide yang bervariasi				
	h. Anak mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun				
	i. Anak mampu mengerjakan dan menyesuaikan tugas dengan teliti dan terperinci				

Sumber : Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, No.137 (Tahun 2014:24)⁷ Berdasarkan Makna Kreativitas Anak Usia Dini, Ihat Hatimah (Tahun 2012:122)

Keterangan:

- 1 : Belum Berkembang
- 2 : Mulai Berkembang
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan
- 4 : Berkembang Sangat Baik

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk menjawab pertanyaan yang telah dinyatakan sebelumnya. Analisis data adalah proses penyederhanaan data dan penyajian data dengan mengelompokkannya dalam suatu bentuk yang mudah

⁷ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, No.137 Tahun 2014..., hlm. 24.

baca.⁸ Dalam pengembangan penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah teknik penelitian analisis kelayakan produk. Pada penelitian ini data analisis kelayakan produk diperoleh dari hasil persentase dari setiap validator ahli materi dan ahli media yang menampilkan hasil dari pengembangan produk yang berupa miniatur transportasi darat.

Rumus menghitung persentase kelayakan dengan menggunakan skala likert:⁹

$$x = \frac{\sum M}{M_{\max}} \times 100\%$$

Keterangan:

- $\sum M$ = Jumlah skor tiap aspek penilaian
 M_{\max} = Skor maksimal tiap aspek penilaian
 x = persentase skor tiap aspek penilaian

Interpretasi hasil analisis untuk masing-masing aspek penilaian dapat dilihat pada tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Validasi Ahli Materi dan Media.

Skor Respon Media Pembelajaran	Kriteria
$X \leq 52\%$	Tidak Layak
$52\% < X \leq 68$	Kurang Layak
$68\% < X \leq 84 \%$	Layak
$X > 84\%$	Sangat Layak

(Sumber :Sugiyono, 2015).¹⁰

⁸ Ulber Silalahi, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009), hlm.331-332

⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 282

¹⁰ Sugiyono , *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&*. (Bandung : Alfabeta, 2015), h. 135.

Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak dalam pengembangan media miniatur transportasi darat digunakan rumus sebagai berikut:¹¹

$$P = \frac{a}{b} \times 100\%$$

Keterangan : P : Nilai persen yang dicari
 a : Jumlah skor yang diperoleh
 b : Jumlah skor maksimum

Proses perhitungan persentase dilakukan dengan cara melihat skor yang diperoleh anak dengan skor maksimum ideal, kemudian data tersebut diinterpretasikan dalam kategori uji terlaksana menjadi:

Tabel 3.5: Kategori Keberhasilan Peserta Didik

Persentase	Kategori	Skor
0 – 25	Belum Berkembang (BB)	1
26 – 60	Mulai Berkembang (MB)	2
61 – 75	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
76 – 100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

(Sumber: Kemendikbud Anak Usia Dini, 2015)¹²

¹¹ Zulmiyetri, dkk, *Penulisan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 81.

¹² Kemendikbud Anak Usia Dini, *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), hlm. 5.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil pengembangan media pembelajaran yang berupa bongkar pasang miniatur transportasi darat ini menggunakan model ADDIE dalam proses pengembangannya. Adapun pengembangan yang dilakukan berdasarkan langkah-langkah yang telah diadaptasi dari langkah-langkah ADDIE dalam proses pengembangannya akan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap ini merupakan tahap analisis permasalahan, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan anak melalui observasi di TK IT Al-Furqan Aceh Besar. Dari hasil observasi diperoleh beberapa interview dengan walikelas TK IT Al-Furqan kelompok B, yaitu: “Media apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak”, “Apakah media yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar AUD”, “Apakah media yang digunakan dapat menciptakan anak menjadi lebih kreatif selama proses pembelajaran”.¹

Berdasarkan hasil interview dengan walikelas Kelompok B, diperoleh keterangan bahwa peserta didik kurang antusias bertanya sehingga pembelajaran yang berlangsung menjadi kurang efektif dan mengakibatkan kurangnya

¹ Observasi pada hari selasa tanggal 25 Agustus 2020 di TK IT Al-Furqan Aceh Besar

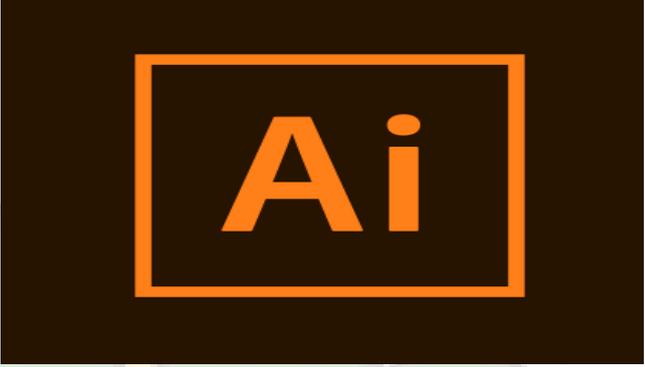
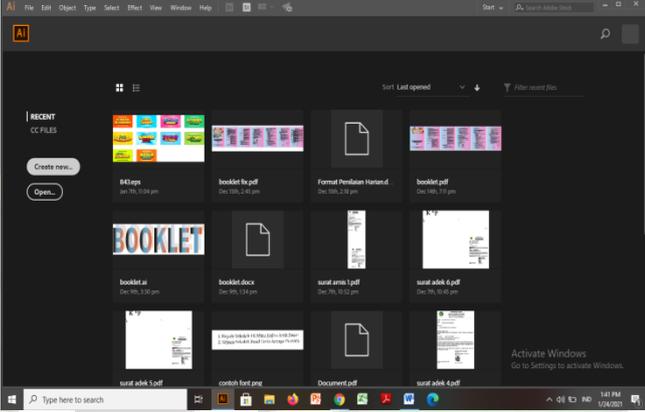
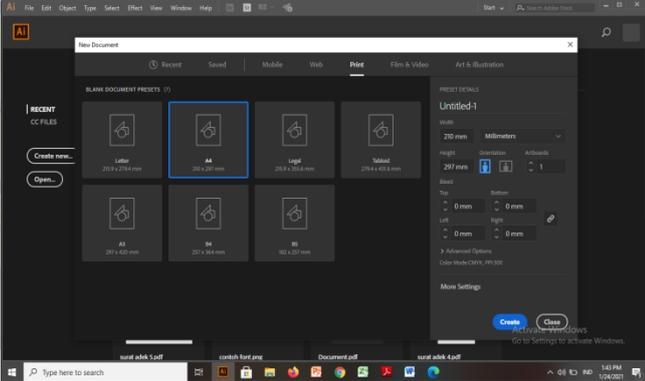
keaktivitas dalam pemecahan masalah sederhana serta imajinasi anak tidak berkembang, hal tersebut dikarenakan media yang digunakan di TK IT Al-Furqan Aceh Besar hanya menggunakan kertas yang diwarnai, digambar, media yang digunakan kurang bervariasi, yaitu hanya menggunakan media visual biasa.¹ Dari analisis permasalahan yang ditemukan di TK IT Al-Furqan maka dikembangkan sebuah media yang menarik dan menyenangkan untuk anak serta dapat membangkitkan minat belajar anak khususnya terhadap kreativitas. Salah satu media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media miniatur transportasi darat untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Sehingga dengan penggunaan media miniatur transportasi darat ini dapat memberikan rasa senang kepada anak serta pengetahuan dalam belajar, karena media miniatur transportasi darat bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaannya dalam pembelajaran.

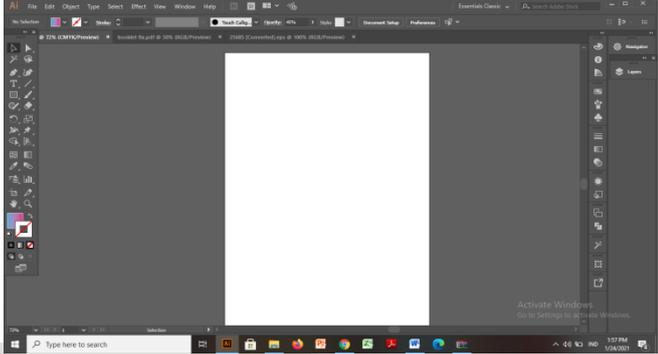
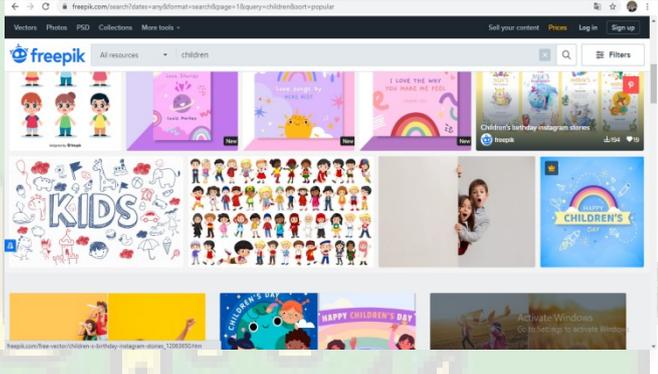
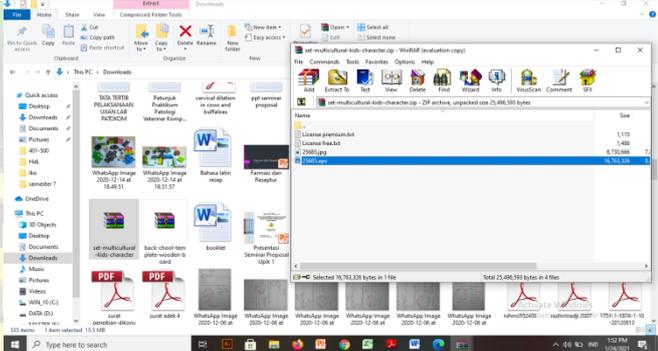
2. *Design* (Perancangan)

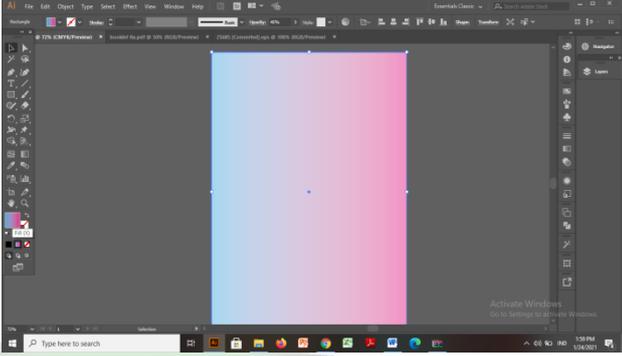
Setelah dilakukan analisis kebutuhan, kemudian peneliti membuat desain awal terhadap media miniatur transportasi darat, yaitu materi dalam bentuk booklet dan media. Peneliti membuat desain media menggunakan alat dan bahan sebagai berikut:

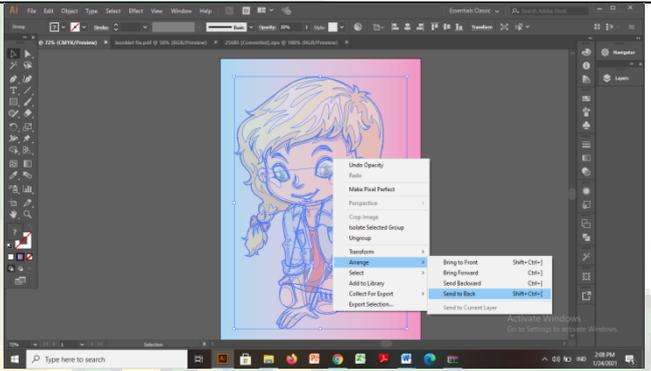
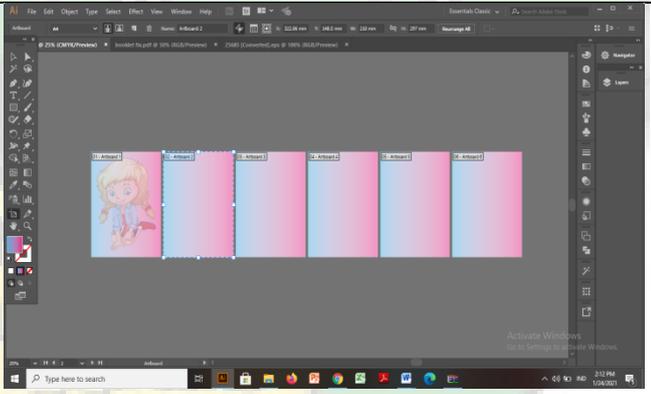
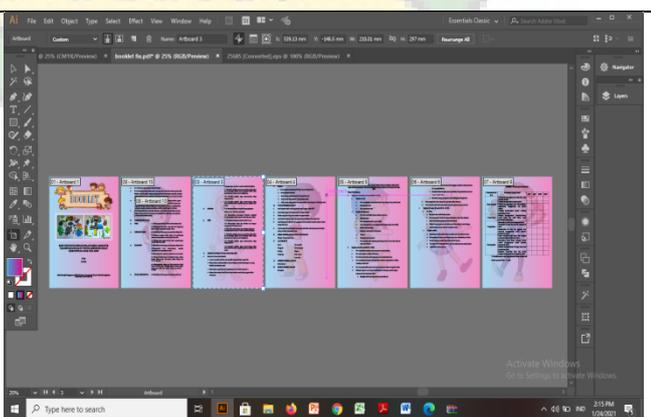
¹ Observasi pada hari Selasa tanggal 25 Agustus 2020 di TK IT Al-Furqan Aceh Besar

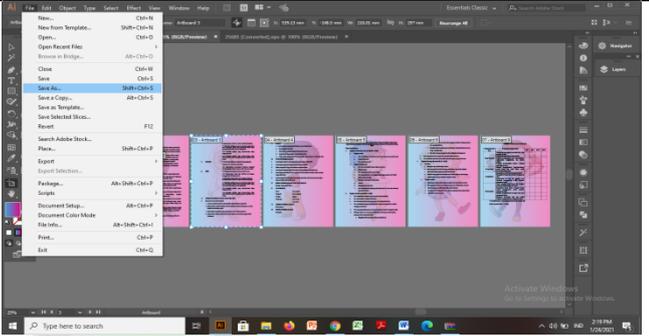
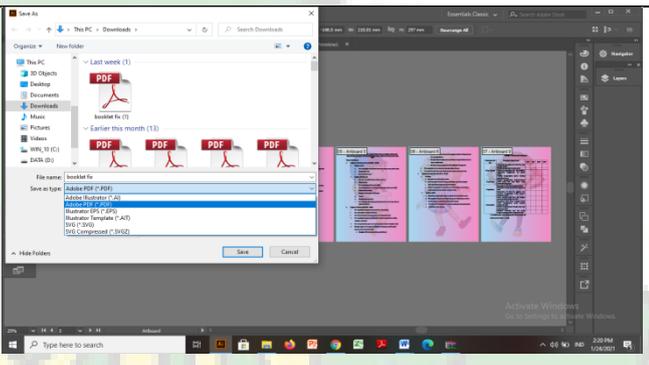
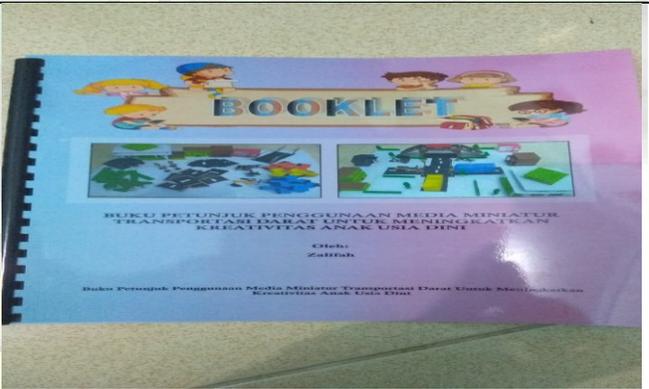
Tabel 4.1 Desain Pembuatan Booklet

No	Keterangan	Gambar
1	1. Buka aplikasi Adobe Illustrator di laptop	
2	2. Klik “create new..” di sudut kiri	
3	3. Pilih model “print” selanjutnya pilih A4, dan klik create	

		
<p>4</p>	<p>4. Download gambar anak yang mau ditempel pada kertas sesuai keinginan di “freepik.com”</p>	
<p>5</p>	<p>5. Buka file yang sudah didownload</p>	 <p style="text-align: center;">↓</p> 

6	<p>6. Kemudian beri warna dasar pada kertas a4 yang sudah dibuka tadi pada menu “FIL” DI SUDUK kiri sesuai keinginan kita</p>	
7	<p>7. Pilih salah satu gambar anak yang sudah didownload tadi, copy dan pastekan pada kertas a4 kosong yang sudah disediakan tadi, kemudian atur ukuran anak sesuai keinginan dengan menarik pada titik samping gambar</p>	 <p style="text-align: center;">↓</p> 
8	<p>8. Kemudian klik gambar yang telah diatur, dan atus “opacity” gambar sesuai keinginan pada sudut atas (opacity 30%)</p>	 <p style="text-align: center;">↓</p>

		
9	9. Kemudian klik kanan pada gambar anak, arrange, send to back	
10	10. Kemudian klik "artboard tool" pada sudut kiri, dan klik "new artboard" pada bagian atas. Buat kertas baru sebanyak halaman yang diinginkan, dan lakukan copy dan paste kepada setiap lembar kertas.	
11	11. Untuk gambar anak dapat dipilih pada menu pilihan anak sesuai gambar anak yang diinginkan. Serta lakukan copy dan paste pada file ketikan untuk ditempel pada kertas kosong	

12	12. Jika sudah dirasa pas, klik save as...	
13	13. Pilih model format penyimpanan, kemudian klik save	
14	14. Pada tahap akhir, booklet yang telah didesain kemudian dicetak.	

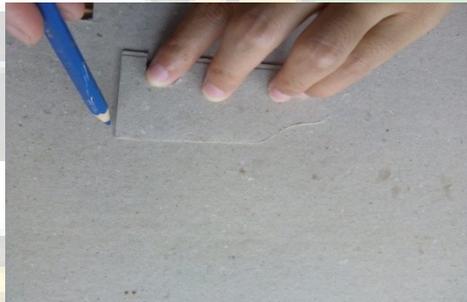
Tabel 4.2 Alat dan Bahan Desain Media Miniatur Transprotasi Darat.

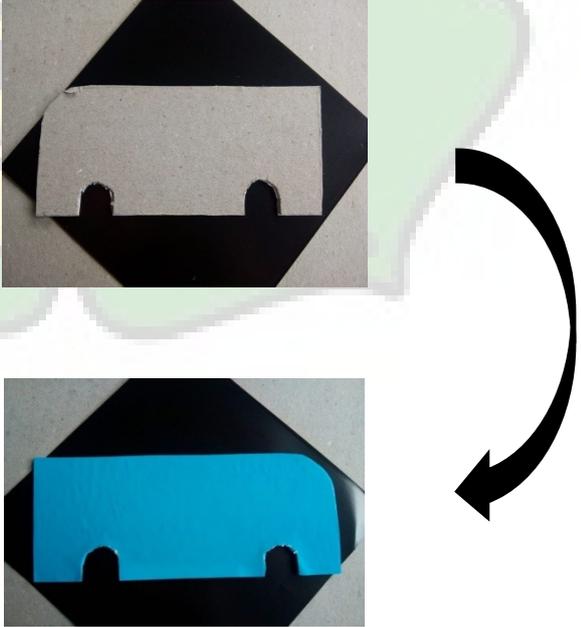
NO	KETERANGAN	GAMBAR
1	<p style="text-align: center;">Alat :</p> <p>Full Set Glue Gun, Penggaris, Lem Kertas (FOX), Cutter, Gunting, Penghapus, dan pensil.</p>	

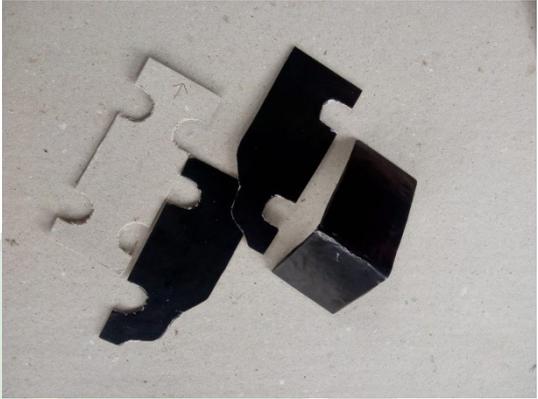
2	<p style="text-align: center;">Bahan :</p> <p>Karton 3 kali, Kertas Origami, Kertas Gabus, dan Stik Es Krim.</p>	
---	---	--

Desain awal dari media miniatur transportasi darat yaitu menggunakan karton 3 kali. Langkah-langkah pembuatan media miniatur transportasi darat meliputi beberapa tahapan, diantaranya:

Tabel 4.3 Langkah-Langkah Pembuatan Media Miniatur Transportasi Darat.

NO	KETERANGAN	GAMBAR
1	Ukur bagian kendaraan yang dirasa cocok pada bagian karton 3 kali	
2	Potong bagian yang telah diukur menjadi bagian besar sesuai ukuran kendaraan yang diinginkan	

3	Buat menjadi potongan besar sebanyak yang dibutuhkan	
4	Potong kembali bagian besar menjadi bagian kecil yang lebih detail guna merakit kendaraan	
5	Kemudian lakukan pewarnaan pada bagian kendaraan dengan menempelkan kertas origami sesuai dengan warna yang diinginkan.	

6	<p>Setelah bagian dari kendaraan selesai diwarnai, kemudian lakukan perakitan pada setiap bagian kecil sehingga menjadi suatu kendaraan yang diinginkan.</p> <p>“Pada setiap kendaraan diberi perlakuan sama dengan melakukan pemotongan sesuai dengan bentuk kendaraan yang diinginkan”</p>	
7	<p>Setelah kendaraan selesai dirakit, coba dicek kembali kendaraan-kendaraan tersebut jika masi ada bagian yang kurang atau tidak cocok.</p>	
8	<p>Jika semua kendaraan sudah dirasa cukup, lakukan penyusunan semua kendaraan yang sudah dirakit dan diwarnai pada alas yang telah disiapkan menjadi suatu wilayah perkotaan sederhana.</p>	

Setelah media transportasi darat selesai didesain tahap terakhir, kemudian media tersebut divalidasi oleh ahli media. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut sebelum media divalidasi:

Gambar 4.1 Media Miniatur Transportasi Darat Sebelum Validasi



3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dan revisi dilakukan setelah media miniatur transportasi darat didesain, selanjutnya dilakukan konsultasi kepada validasi ahli materi dan ahli media untuk pemberian saran atau perbaikan dan penilaian terhadap media miniatur transportasi darat dengan mengisi lembar instrumen kelayakan media miniatur transportasi darat dan juga saran beserta masukan untuk memperoleh perbaikan terhadap media miniatur transportasi darat sebelum diimplementasikan di TK IT Al-Furqan Aceh Besar. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Materi

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli materi. Berikut hasil validasi oleh ahli materi disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Instrumen Awal Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Validator	Kategori
1	Tema	1. Kesesuaian tema materi media miniatur transportasi darat dengan kurikulum	3	Layak
		2. Tema materi media miniatur transportasi darat sesuai dengan tingkat perkembangan anak	3	Layak
		3. Materi media miniatur transportasi darat dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak	4	Sangat Layak
		4. Materi membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar	3	Layak
2	Isi	1. Materi media miniatur transportasi darat mampu melatih kreativitas anak dengan baik	3	Layak
		2. Materi yang disampaikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari	4	Sangat Layak
		3. Materi media miniatur transportasi darat mampu melatih minat belajar anak	3	Layak
3	Penyajian	1. Materi yang disajikan jelas sesuai dengan judul tema	4	Sangat Layak
		2. Keterkaitan materi dengan tema yang ditampilkan sesuai dengan kondisi nyata anak	3	Layak
		3. Materi yang disajikan mudah dipahami oleh anak	3	Layak
Jumlah Skor			33	
Jumlah Skor Maksimum			40	
Rata-Rata			3,3	
Persentase			82	

Sumber: Hasil Pengolahan Data Oleh Ahli Materi

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi tahap I memperoleh nilai rata-rata 3,3, dengan hasil nilai persentase sebesar 82% telah

dikonversikan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan berada dalam kategori layak, akan tetapi ada beberapa poin yang perlu diperbaiki.

Materi media bongkar pasang miniatur transportasi darat yaitu berupa Pengetahuan anak tentang jenis-jenis transportasi darat, mengetahui fungsi dan manfaat dari setiap jenis transportasi darat. Berikut paparan deskripsi produk materi pembelajaran.

1) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi yang dituliskan di dalam merupakan operasional SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki satuan pendidikan atau jenjang pendidikan mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek spiritual, sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kompetensi dasar mencakup kompetensi mana saja yang harus dipakai oleh anak melalui media miniatur transportasi darat.

2) Materi

Materi mencakup yang akan di bahas di dalam miniatur transportasi darat, yaitu mengenalkan jenis-jenis transportasi darat, fungsi serta manfaat dalam kehidupan sehari-hari.

3) Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran

Di dalam buku petunjuk terdapat cara dan langkah penggunaan media miniatur transportasi darat dengan runtut, baik dan benar.

Setelah dilakukan penilaian materi oleh ahli materi didapatkan saran dan komentar terhadap materi media pembelajaran. Saran yang diberikan tersebut dijadikan sebagai masukan untuk merevisi desain produk tahap selanjutnya. Revisi materi dimaksudkan untuk mengetahui kekurangan dan memperbaiki

materi media bongkar pasang miniatur transportasi darat agar materi media miniatur transportasi darat yang dikembangkan layak untuk diuji coba. Peneliti melakukan perbaikan pada isi materi yang sudah dibuat berdasarkan dengan masukan-masukan yang telah diberikan oleh ahli materi. Adapun hasil revisi materi dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Komentar dan Saran Ahli Materi Terhadap Materi Pembelajaran Media Miniatur transportasi Darat

Nama Validator	Komentar dan Saran
Faizatul Faridy M.Pd	a. Sesuaikan aspek yang dinilai dengan indikator penilaian

Tabel 4.5 Revisi Produk Materi Pembelajaran Media Miniatur transportasi Darat

No	Point yang di Revisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Sesuaikan aspek yang dinilai dengan indikator penilaian	Dalam aspek sebelumnya, peneliti mencantumkan indikator penilaian secara random, tidak sesuai dengan aspek yang diamati.	Setelah direvisi, peneliti kemudian menyesuaikan setiap aspek yang diamati dengan indikator penilaian sesuai dengan arahan validator.

Tabel 4.4 Hasil Instrumen Akhir Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Validator	Kategori
1	Tema	1. Kesesuaian tema materi media miniatur transportasi darat dengan kurikulum	3	Layak
		2. Tema materi media miniatur transportasi darat sesuai dengan tingkat perkembangan anak	3	Layak
		3. Keterkaitan materi dengan tema yang ditampilkan sesuai dengan kondisi nyata anak	3	Layak

2	Isi	1. Materi media miniatur transportasi darat mampu melatih kreativitas anak dengan baik	4	Sangat Layak
		2. Materi yang disampaikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari	4	Sangat Layak
		3. Materi media miniatur transportasi darat mampu melatih minat belajar anak	3	Layak
		4. Materi media miniatur transportasi darat dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak	3	Layak
		5. Materi membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar	4	Sangat Layak
3	Penyajian	1. Materi yang disajikan jelas sesuai dengan judul tema	4	Sangat Layak
		2. Materi yang disajikan mudah dipahami oleh anak	4	Sangat Layak
Jumlah Skor			35	Layak
Jumlah Skor Maksimum			40	
Rata-Rata			3,5	
Persentase			87	

Sumber: Hasil Pengolahan Data Oleh Ahli Materi

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa hasil awal validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 3,5, dengan hasil nilai persentase sebesar 87% telah dikonversikan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan berada dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi media miniatur transportasi darat sudah baik dan sangat layak digunakan berdasarkan hasil penilaian ahli materi.

a. Validasi Ahli Media

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli media.

Berikut hasil validasi oleh ahli media disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Hasil Instrumen Awal Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Diamati	Indikator Penilaian	Validator	Kategori
1	Segi Edukatif/ Nilai- Nilai Pendidikan	1. Kesesuaian media miniatur transportasi darat dengan progam belajar/kurikulum PAUD	2	Kurang Layak
		2. Kesesuaian media miniatur transportasi darat dengan didaktif/metodik (kaidah mengajar) antara lain: a. Media miniatur transportasi darat sesuai dengan tingkat kemampuan anak	2	Kurang Layak
		b. Media miniatur transportasi darat dapat mendorong aktivitas anak dan kreativitas anak	1	Tidak Layak
		c. Media miniatur transportasi adart membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar	3	Layak
2	Segi Teknik/ Langkah Prosedur Pembuatan	1. Keteletian desain media miniatur transportasi darat (tidak menimbulkan salah konsep)	3	Layak
		2. Keawetan media miniatur transportasi darat (kuat dan tahan lama)	3	Layak
		3. Ketahanan media miniatur transportasi darat (efektivitas tetap walau cuaca berubah)	2	Kurang Layak
		4. Keamanan media miniatur transportasi darat ketika digunakan anak	4	Sangat Layak
		5. Kompantibilitas media miniatur transportasi darat dari bagian-bagian sudut alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain	3	Layak
3	Segi Estetika/ Keindahan	1. Bentuk media miniatur transportasi darat yang elastic	1	Tidak Layak

	2. Kesesuaian ukuran media miniatur transportasi darat	4	Sangat Layak
	3. Warna/kombinasi media miniatur transportasi darat yang sesuai	4	Sangat Layak
Jumlah Skor		32	
Jumlah Skor Maksimum		48	
Rata-Rata		2,6	
Persentase		66	Kurang Layak

Sumber: Hasil Pengolahan Data Oleh Ahli Media

Tabel 4.6 menunjukkan bahwa hasil validasi awal ahli media memperoleh nilai rata-rata 2,6 dengan hasil persentase mencapai 66 % berada pada kualifikasi kurang layak, sehingga ada beberapa poin pengembangan produk yang perlu direvisi. Hal ini menunjukkan bahwa media miniatur transportasi darat belum layak digunakan berdasarkan hasil penilaian ahli media.

Media miniatur mencakup jenis-jenis transportasi darat, seperti mobil, bus, truk, motor, sepeda, dan becak, kemudian dilengkapi dengan miniatur lainnya yaitu, rumah-rumahan, gedung, jalan, lampu lalu lintas, dan jalan agar menimbulkan suatu keadaan yang menyerupai suasana sebenarnya dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah dilakukan penilaian media oleh ahli media didapatkan saran dan komentar terhadap media miniatur transportasi darat. Saran yang diberikan tersebut dijadikan sebagai masukan untuk merevisi desain produk tahap selanjutnya. Revisi media dimaksudkan untuk mengetahui kekurangan dan memperbaiki bongkar pasang miniatur transportasi darat agar materi media miniatur transportasi darat yang dikembangkan layak untuk diuji coba. Peneliti melakukan perbaikan pada media yang sudah dibuat berdasarkan dengan

masukan-masukan yang telah diberikan oleh ahli media. Adapun hasil revisi media dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.8 Komentar dan Saran Ahli Media Terhadap Media Miniatur Transportasi Darat

Nama Validator	Komentar dan Saran
Zikra Hayati M.Pd	a. Munculkan tingkat kreativitas dalam media sesuai dengan indikator b. Munculkan media sesuai dengan kurikulum PAUD c. Aspek Instrumen belum tercantum di media

Tabel 4.8 Revisi Produk Media Miniatur transportasi Darat

No	Point yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Munculkan tingkat kreativitas dalam media sesuai dengan indikator	<p>Peneliti membuat media miniatur transportasi darat dengan aktivitas penggunaan yang kurang kreatif, yakni kegiatan menyusun miniatur transportasi darat di atas alas yang telah disediakan. Point ini penting direvisi karena tujuan utama dalam pengembangan media ini adalah untuk peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun sesuai dengan indikator kreativitas.</p> 	<p>Peneliti kemudian merancang kembali desain miniatur yang lebih kreatif lagi, yakni dengan membuat miniatur menjadi bongkahan-bongkahan kecil dari miniatur transportasi darat yang dapat dibentuk sesuai dengan imajinasi anak, sehingga anak dapat menghasilkan sebuah karya dari bongkahan-bongkahan tersebut.</p> 

			
2	Munculkan media sesuai dengan kurikulum PAUD	Peneliti membuat media yang tingkat usia kurang tepat pada anak usia 5-6 tahun. point ini penting direvisi karena penyesuaian tingkat pencapaian anak berbeda setiap bertambah usia. Peneliti membuat media yang penggunaannya hanya menyusun miniatur di atas alas yang disediakan sesuai imajinasinya.	Peneliti kemudian merancang kembali desain media agar sesuai dengan tingkat usia anak 5-6 tahun, yaitu dengan membuat media miniatur transportasi darat menjadi bongkahan-bongkahan kecil, yaitu dalam pemecahan masalah anak harus mampu menggabungkan antara bongkahan yang satu dengan lainnya menjadi sebuah miniatur transportasi darat.
3	Aspek Instrumen belum tercantum di media	Peneliti membuat media kurang sesuai dengan instrumen penilaian media.	Peneliti kemudian merancang ulang media agar sesuai dengan instrumen penilaian yaitu, media dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak, dan bentuk media yang elastic.

Tabel 4.7 Hasil Instrumen Akhir Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Diamati	Indikator Penilaian	Validator	Kategori
1	Segi Edukatif/ Nilai- Nilai Pendidikan	3. Kesesuaian media miniatur transportasi darat dengan progam belajar/kurikulum PAUD	3	Layak
		4. Kesesuaian media miniatur transportasi darat dengan didaktif/metodik (kaidah mengajar) antara lain: d. Media miniatur transportasi darat sesuai dengan tingkat kemampuan anak	2	Kurang Layak

		e. Media miniatur transportasi darat dapat mendorong aktivitas anak dan kreativitas anak	3	Layak
		f. Media miniatur transportasi adart membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar	2	Kurang Layak
2	Segi Teknik/ Langkah Prosedur Pembuatan	6. Keteletian desain media miniatur transportasi darat (tidak menimbulkan salah konsep)	3	Layak
		7. Keawetan media miniatur transportasi darat (kuat dan tahan lama)	3	Layak
		8. Ketahanan media miniatur transportasi darat (efektivitas tetap walau cuaca berubah)	3	Layak
		9. Keamanan media miniatur transportasi darat ketika digunakan anak	4	Sangat Layak
		10. Kompantibilitas media miniatur transportasi darat dari bagian-bagian sudut alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain	4	Sangat Layak
3	Segi Estetika/ Keindahan	4. Bentuk media miniatur transportasi darat yang elastic	2	Kurang Layak
		5. Kesesuaian ukuran media miniatur transportasi darat	3	Layak
		6. Warna/kombinasi media miniatur transportasi darat yang sesuai	4	Sangat Layak
Jumlah Skor			37	
Jumlah Skor Maksimum			48	
Rata-Rata			3	
Persentase			77	Layak

Sumber: Hasil Pengolahan Data Oleh Ahli Media

Tabel 4.8 menunjukkan bahwa hasil validasi akhir ahli media memperoleh nilai rata-rata 3 dengan hasil persentase mencapai 77% berada pada kualifikasi layak. Hal ini menunjukkan bahwa media miniatur transportasi darat sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil penilaian ahli media.

5. *Implementation (Implementasi)*

Tahap implementasi merupakan tahap peneliti melakukan uji coba terbatas setelah melakukan revisi produk berupa materi dan media miniatur transportasi darat. Uji coba dilakukan pada anak kelompok B dengan jumlah 18 anak. Pada tahap ini anak diminta untuk mencoba produk media miniatur transportasi darat secara kelompok. Peneliti melibatkan guru TK IT Al-Furqan untuk memberikan penilaian terhadap anak saat menggunakan media miniatur transportasi darat sesuai dengan indikator perkembangan yang ingin dicapai. penilaian ini bertujuan untuk melihat peningkatan kreativitas anak dalam pembelajaran menggunakan media miniatur transportasi darat.

Implementasi yang dilakukan pada anak terdiri dari dua tahap, yaitu tahap I yang dilakukan untuk melihat perolehan data awal, kemudian dilakukan tahap II untuk melihat perolehan data akhir sebagai deskripsi perkembangan kreativitas anak. Berikut merupakan hasil observasi tahap I perkembangan kreativitas anak.

Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Observasi Tahap I Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini

No	Nama Peserta Didik	Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah skor Maksimum	Skor Individu Anak	Kategori
1	X1	20	36	55,55	MB
2	X2	19	36	52,57	MB
3	X3	21	36	58,83	MB
4	X4	20	36	55,55	MB
5	X5	21	36	58,33	MB

6	X6	22	36	61,11	BSH
7	X7	18	36	50	MB
8	X8	17	36	47,22	MB
9	X9	19	36	52,77	MB
10	X10	20	36	55,55	MB
11	X11	19	36	52,77	MB
12	X12	21	36	58,33	MB
13	X13	20	36	55,55	MB
14	X14	18	36	50	MB
15	X15	21	36	58,33	MB
16	X16	20	36	55,55	MB
17	X17	18	36	50	MB
18	X18	18	36	50	MB
Jumlah Skor Klasikal		352	648	977,1	
Rata-rata		19,5			
Persentase		54			MB

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peserta Didik

4.9 menunjukkan bahwa hasil observasi tahap I dapat diketahui nilai rata-rata keseluruhan anak 19,5 dengan hasil persentase 54% yang berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan belum mencapai kriteria perkembangan yang ingin dicapai. Berdasarkan hasil observasi tahap I, dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak baik secara individual maupun klasikal masih diperlukan stimulasi untuk meningkatkan kreativitas anak di TK IT Al-Furqan Aceh Besar.

Setelah dilakukan observasi awal pada tahap I, kemudian peneliti melakukan observasi tahap II untuk mengetahui nilai perkembangan kreativitas anak menggunakan media miniatur transportasi darat. Berikut merupakan hasil observasi tahap II perkembangan kreativitas anak:

Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Observasi Tahap II Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini

No	Nama Peserta Didik	Jumlah Skor Yang Diperoleh	Jumlah Skor Maksimum	Skor Individu Anak	Kategori
1	X1	32	36	88,80	BSB
2	X2	29	36	80,55	BSB
3	X3	33	36	91,66	BSB
4	X4	30	36	83,33	BSB
5	X5	33	36	91,66	BSB
6	X6	32	36	88,,88	BSB
7	X7	29	36	80,55	BSB
8	X8	28	36	77,77	BSB
9	X9	29	36	80,55	BSB
10	X10	32	36	88,88	BSB
11	X11	30	36	83,33	BSB
12	X12	34	36	94,44	BSB
13	X13	33	36	91,66	BSB
14	X14	29	36	80,55	BSB
15	X15	33	36	91,66	BSB
16	X16	30	36	83,33	BSB
17	X17	29	36	80,55	BSB
18	X18	29	36	80,55	BSB
Jumlah Skor Klasikal		554	648	1,538,78	
Rata-rata		30,7			

Persentase	85		BSB
------------	----	--	-----

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peserta Didik

Tabel 4.10 menunjukkan hasil observasi tahap II pengembangan media miniatur transportasi darat mengalami peningkatan baik secara individual ataupun klasikal yakni memperoleh nilai rata-rata 30,7 dengan hasil persentase 85% yang berada dalam kategori Berkembang Sangat Baik.

5. Evaluation (Evaluasi)

Setelah diimplementasikan media miniatur transportasi darat di TK IT Al-Furqan Aceh Besar, peneliti kemudian melakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil pengamatan selama media miniatur transportasi darat diimplementasikan dan masukan serta saran-saran dari dosen pembimbing yang bertujuan untuk mendapatkan produk akhir yang dikembangkan menjadi sempurna dan memiliki kualitas yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D yang bertujuan untuk menghasilkan media yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran berupa media miniatur transportasi darat untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE diawali dengan beberapa tahap yaitu : 1) *Analysis* (Analisis), yaitu digunakan untuk menganalisis masalah yang dihadapi, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik anak. Dari analisis kebutuhan diketahui bahwa kurangnya media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. 2) *Design*

(Desain), setelah dianalisis permasalahan, selanjutnya peneliti mulai membuat materi dan mendesain media yaitu media miniatur transportasi darat. 3) *Development* (Pengembangan) tahap pengembangan meliputi validasi dengan menggunakan lembar validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi dan media. Pada tahap ini juga dilakukan revisi produk dari saran dan komentar para ahli sebagai penyempurnaan produk yang dikembangkan oleh peneliti. 4) *Implementation* (Implementasi) yaitu melakukan uji coba terbatas di TK IT Al-Furqan Aceh Besar kelompok B dengan 18 anak. 5) *Evaluation* (Evaluasi) selanjutnya terbentuklah sebuah produk akhir media miniatur transportasi darat dalam pembelajaran.

Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media dan diuji cobakan pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Al-Furqan Aceh Besar sehingga memperoleh hasil sebagai berikut :

1. Hasil penilaian ahli materi

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi pada media miniatur transportasi darat memperoleh nilai awal rata-rata 3,3 dengan hasil persentase 82% berada dalam kategori layak, kemudian pada validasi materi akhir memperoleh nilai rata-rata 3,5 dengan hasil persentase 87% berada dalam kategori sangat layak.

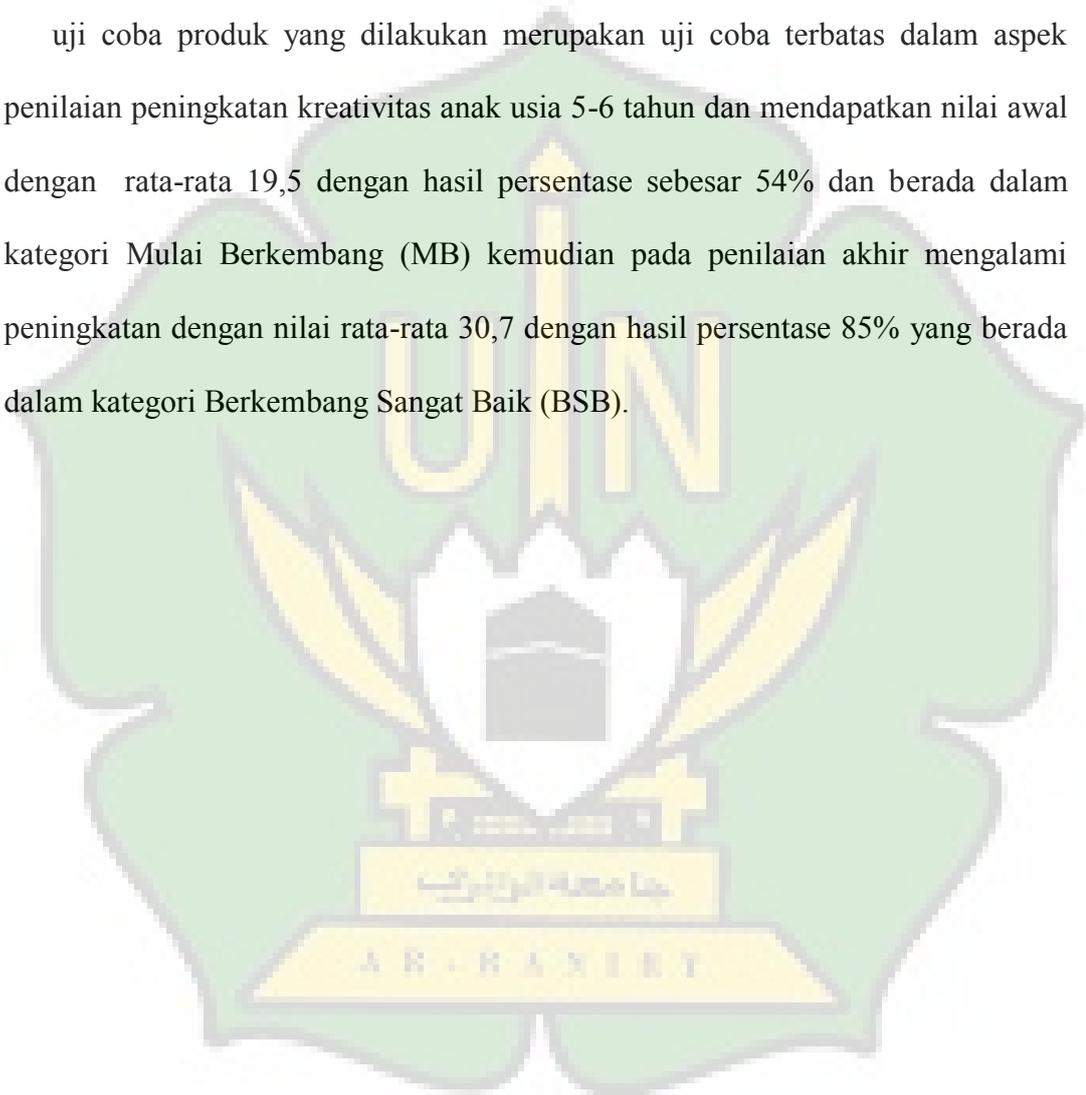
2. Hasil penilaian ahli media

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media memperoleh nilai awal rata-rata 2,6 dengan hasil persentase 66% berada dalam kategori kurang layak, kemudian

pada validasi akhir memperoleh nilai rata-rata 3 dengan persentase 77% berada dalam kategori layak.

3. Uji coba produk

uji coba produk yang dilakukan merupakan uji coba terbatas dalam aspek penilaian peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun dan mendapatkan nilai awal dengan rata-rata 19,5 dengan hasil persentase sebesar 54% dan berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB) kemudian pada penilaian akhir mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 30,7 dengan hasil persentase 85% yang berada dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, media miniatur transportasi darat dirancang untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini, dan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media miniatur transportasi darat ini memiliki hasil uji kelayakan berdasarkan validasi para ahli. Pertama, yakni ahli materi mendapatkan nilai validasi kelayakan rata-rata 3,5 dengan hasil persentase sebesar 87% yang berada dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Kedua, ahli media yakni mendapatkan nilai validasi kelayakan rata-rata 3 dengan hasil persentase sebesar 77% dan berada dalam kategori layak untuk digunakan. Sehingga media miniatur transportasi darat dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Pengembangan media miniatur transportasi darat setelah diuji coba lapangan di TK IT Al-Furqan pada kelas B untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini diketahui mendapatkan nilai observasi tahap I dengan rata-rata 19,5 dengan hasil persentase sebesar 54% dan berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB) kemudian pada penilaian tahap II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 30,7 dengan hasil persentase 85% yang berada dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasil penilaian tersebut dapat

disimpulkan bahwa pengembangan media miniatur transportasi darat dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

B. Saran

1. Bagi Pendidik
 - a. Hendaknya, dalam pembelajaran pendidik lebih menggunakan media yang nampak nyata dengan gambaran-gambaran singkat agar anak dapat mengembangkan setiap potensinya.
 - b. Media miniatur transportasi darat hendaknya dijadikan acuan untuk membuat media-media yang lain sebagai pelengkap pembelajaran.
2. Bagi Pengembang
 - a. Untuk menciptakan ide-ide baru terkait dengan pembelajaran, serta lebih inovatif, kreatif dalam mengembangkan produk pembelajaran
 - b. Pengembang menyadari akan adanya ketidak sempurnaan dalam pengembangan ini untuk itu kritik dan saran sangat diharapkan demi terciptanya media pembelajaran yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Nizar Rangkuti, (2015), *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan*, Bandung: Citapustaka Media.
- Ahmad Rajati, (2012), *Khazanah Islam (Perjumpaan Kajian dengan Ilmu Sosial*, Yogyakarta: Deepublish.
- Ahmad Susanto, (2012), *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana Prenadamedia group.
- Arsyad Azhar, (2007), *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Badru Zaman, Cucu Eliyawati, (2010), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Cecep Kustandi, Bambang Supjipto, (2013), *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Cucu Eliyawati, (2005), *Pengembangan dan Pemilihan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas.
- Daryanto, (2010), *Media Pembelajaran*, Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto, (2010), *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media.
- E. Mulyasa, (2014), *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Eltra Jalu Wismaya, (2018), *Pengembangan Media Tiga Dimensi (Miniatur Kincir Air Pembangkit Listrik) Untuk Materi Kelas IV Tema 2 Selalu Berhemat Energi*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Guslinda, Rita Kurnia, (2018), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Surabaya: CV Jakad Publishing.
- Hujair AH Sanaky, (2013), *Media Pembelajaran interaktif-Inovatif*, Yogyakarta: Kaukaba dipantara.
- Kamtini, Husni Wardi Tanjung, (2005), *Bermain melalui gerak dan lagu di Taman Kanak Kanak*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

- Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia.
- Kemendikbud Anak Usia Dini, (2015), *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Laelis nurshichah, (2017), *Pengembangan Media Miniatur Tata Surya 3D Materi Mendeskripsikan Sistem Tata Surya dan Posisi Penyusun Tata Surya Kelas VI SD N Karanggayam 02*, Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri, Vol 01, Nomor 01, ISSN: AAAAA-AAAA.
- Lela Nurlaela, (2018), *Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung*, Lampung : Universitas Negeri Raden Intan.
- Masganti, dkk, (2016), *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*, Medan: Perdana Publishing.
- Munadi, Yudhi, (2008), *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Gaung Persada Press.
- Nana Sudjana, Ahmad Rivai, (2010), *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar baru Algensindo.
- Nisfi Wahidar, (2018), *Pengembangan media Diorama 3 Dimensi Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang*, Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Nisfi Wahidar, (2018), *Pengembangan media Diorama 3 Dimensi Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang*, Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Novi Mulyani, (2016), *Dasar Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Kalimedia.
- Nur Hamzah, (2015), *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*, Pontianak: IAIN Pontianak Press.
- Nurfauziyah, Suparji, *Penggunaan Media Miniatur dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi Gaya dan Momen di Kelas X TGB 3 SMK Negeri 3 Surabaya*, Surabaya: Universtas Negeri Surabaya.

Observasi pada hari selasa tanggal 25 Agustus 2020 di TK IT Al-Furqan Aceh Besar

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No 137, (2014), *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Primadi Tabrani, (2006), *Peranan Kreativitas dalam Perikehidupan Manusia*, Yogyakarta: Jala Sutra.

Putri Kumala Dewi, Nia Budiana, (2018), *Media Pembelajaran bahasa (Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran)*, Malang: UB Press.

Rayandra Asyhar, (2012), *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Referensi.

Rusdinal, Elizar, (2005), *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak Kanak*, Jakarta: Depdiknas.

Saiputri, (2017), A.L, *Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Pada Materi Terhadap Jenis Jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo 2*, Kediri: Simkipedagogia.

Salim, Haidir, (2019), *Penelitian Pendidikan (Metode, Pendekatan dan Jenis)*, Jakarta: Kencana.

Sanjaya Wina, (2010), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media Group.

Sofia Hartati, (2005), *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas.

Sugiyono, (2015), *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : Alfabeta.

Suharsimi Arikunto, (2010), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.

Sunaryo, (2009), *Pengaruh Penggunaan Media Maket Terhadap Prestasi Belajar Siswa Tunagrahita Ringan pada Mata Pelajaran IPA*, JAFLL Anakku, Bandung: UPI, Volume 8: Nomor 2

Ulber Silalahi, (2009), *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung: PT. Refika Aditama.

Usep Kustiawan, (2016), *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Malang: Gunung Samudra.

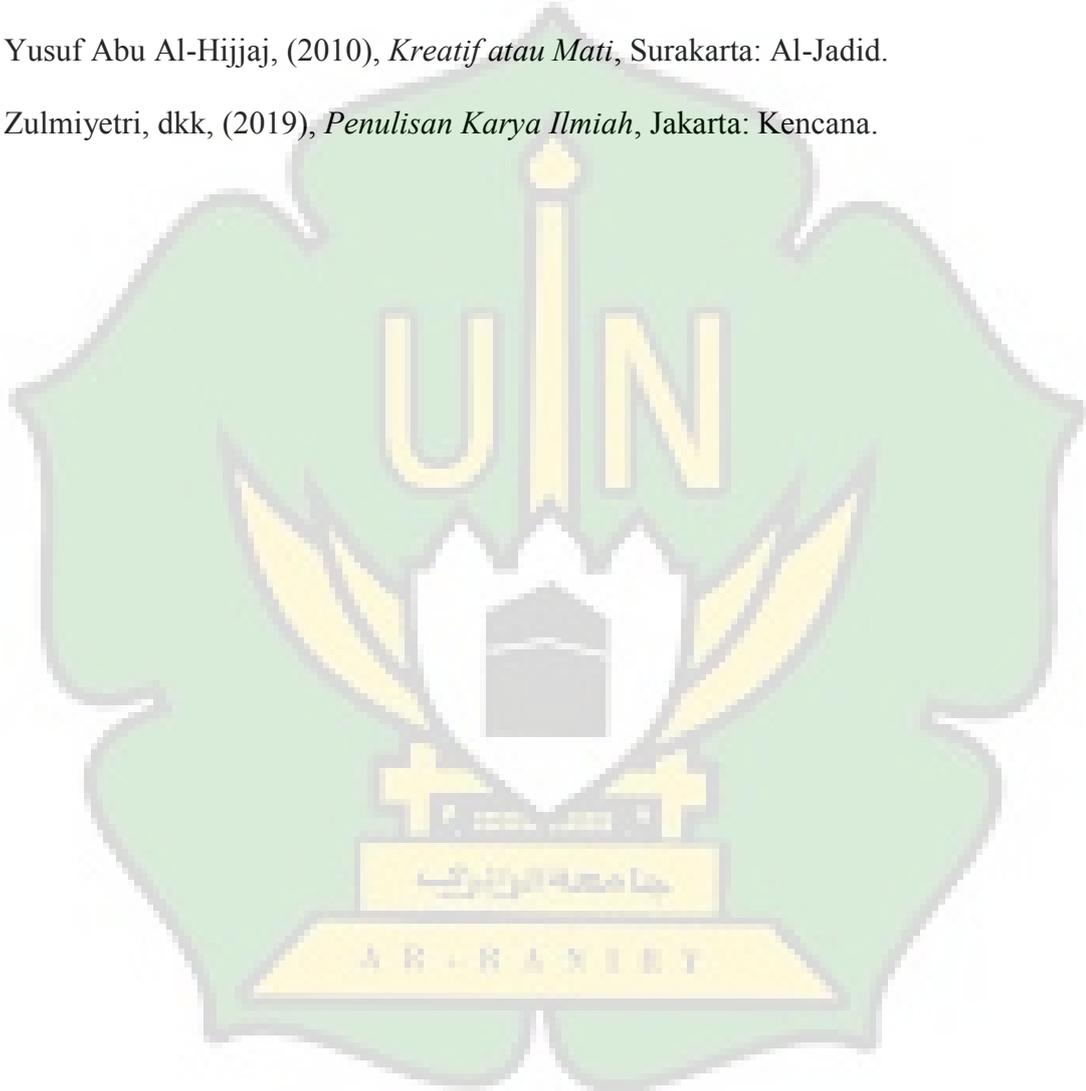
Utama Munandar, (2012), *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Yeni Rachmawati, (2011), *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, Jakarta: Kencana.

Yudhi Munadi, (2013), *Media Pembelajaran*, Jakarta Selatan: GP Press.

Yusuf Abu Al-Hijjaj, (2010), *Kreatif atau Mati*, Surakarta: Al-Jadid.

Zulmiyetri, dkk, (2019), *Penulisan Karya Ilmiah*, Jakarta: Kencana.



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 6354/Un.08/FTK/Kp.07.6/12/2020

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

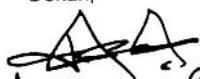
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 27 Januari 2020

MEMUTUSKAN

- PERTAMA : Menunjukkan Saudara :
1. Dr. Heliati Fajriah, M. A. Sebagai Pembimbing Pertama
2. Putri Rahmi M. Pd Sebagai Pembimbing Kedua
- Untuk membimbing Skripsi
- Nama : Zalifah
- NIM : 160210068
- Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
- Judul Skripsi : Pengembangan Media Miniatur Transportasi Darat Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini.
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020 No. 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019;
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 16 Desember 2020
An. Rektor
Dekan,


Muslim Razali

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-12832/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2020
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah TK IT Alfurqan Aceh Besar

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **ZALIFAH / 160210068**
Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Jl. Lingkar Kampus UIN Lr. Pelangi Gampoeng Rukoh Kec. Syiah Kuala
Darussalam Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Miniatur Transportasi Darat untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 29 Desember 2020
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



*Berlaku sampai : 19 November
2021*

Dr. M. Chalis, M.Ag.

AR-RANIRY

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Miniatur Transportasi Darat Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini
Penulis : Zalifah
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Ahli Materi : Faizahul Faridy N.pd

A. Petunjuk

1. Lembar validasi ini di isi oleh Bapak/Ibu ahli materi.
2. Jawaban yang diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu:

Keterangan:

- 1 : Tidak Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

B. Penilaian Materi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
1	Tema	1. Kesesuaian tema materi media miniatur transportasi darat dengan kurikulum PAUD			✓	
		2. Tema materi media miniatur transportasi darat sesuai dengan tingkat perkembangan anak			✓	
		3. Materi media miniatur transportasi darat dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak				✓
		4. Materi membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar			✓	
2	Isi	1. Materi media miniatur transportasi darat mampu melatih kreativitas anak dengan baik			✓	

		2. Materi yang disampaikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari			✓
		3. Materi media miniatur transportasi darat mampu melatih minat belajar anak		✓	
3	Penyajian	1. Materi yang disajikan jelas sesuai dengan judul tema			✓
		2. Keterkaitan materi dengan tema yang ditampilkan sesuai dengan kondisi nyata anak		✓	
		3. Materi yang disajikan mudah dipahami oleh anak		✓	

C. Komentar dan Saran:

.....

.....

.....

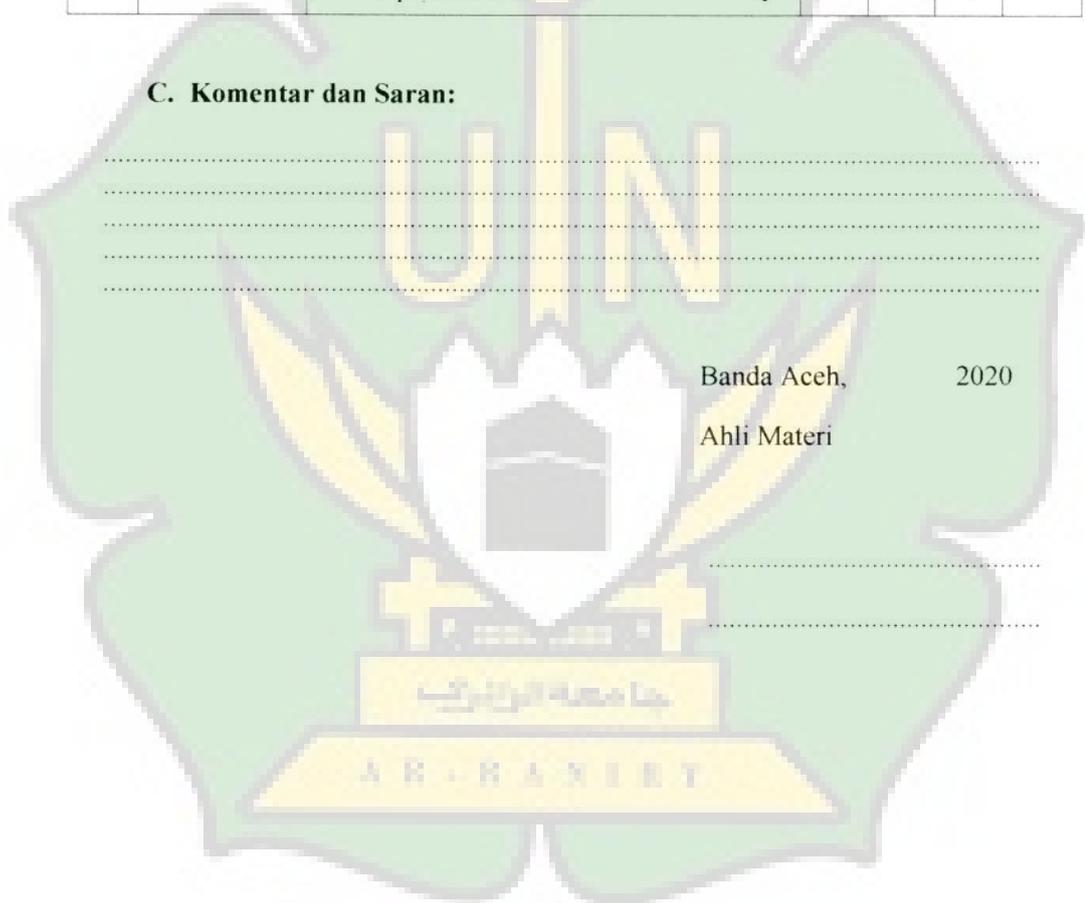
.....

Banda Aceh,
Ahli Materi

2020

.....

.....



LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Miniatur Transportasi Darat untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini
Penulis : Zalifah
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Ahli Materi : *Faizah Faridy M.pd.*

A. Petunjuk

1. Lembar validasi ini di isi oleh Bapak/Ibu ahli materi.
2. Jawaban yang diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu:

Keterangan:

- 1 : Tidak Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

B. Penilaian Materi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
1	Tema	1. Kesesuaian tema materi media miniatur transportasi darat dengan kurikulum PAUD			✓	
		2. Tema materi media miniatur transportasi darat sesuai dengan tingkat perkembangan anak			✓	
		3. Keterkaitan materi dengan tema yang ditampilkan sesuai dengan kondisi nyata anak			✓	
2	Isi	1. Materi media miniatur transportasi darat mampu melatih kreativitas anak dengan baik				✓
		2. Materi yang disampaikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari			✓	✓

		3. Materi media miniatur transportasi darat mampu meningkatkan minat belajar anak			✓	
		4. Materi media miniatur transportasi darat dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak			✓	
		5. Materi membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar				✓
3	Penyajian	1. Materi yang disajikan jelas sesuai dengan judul tema				✓
		2. Materi yang disajikan mudah dipahami oleh anak				✓

C. Komentar dan Saran:

.....

.....

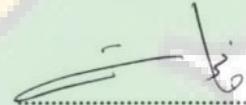
.....

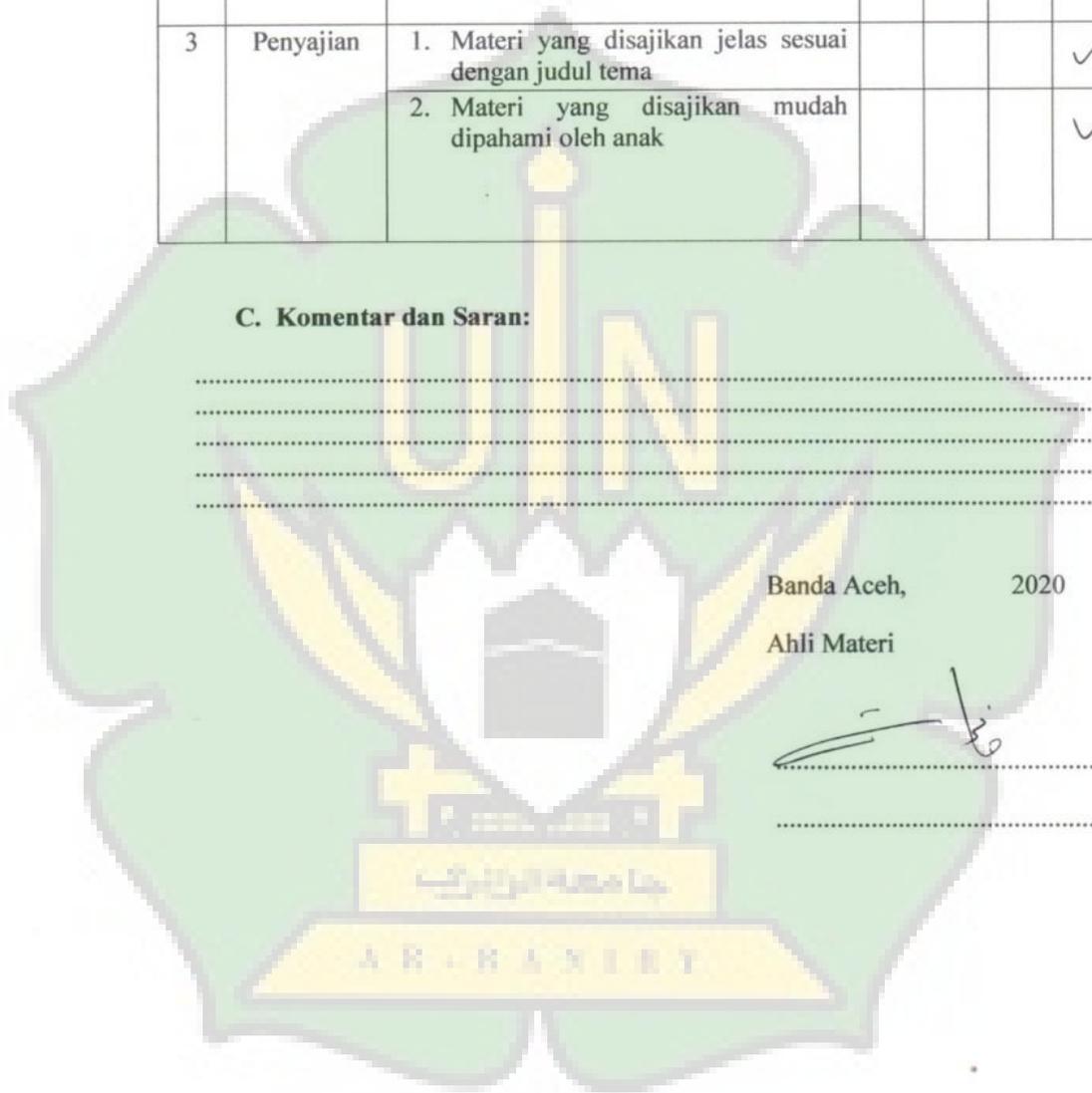
.....

.....

Banda Aceh, 2020

Ahli Materi





LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Miniatur Transportasi Darat Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini
 Peneliti : Zalifah
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Ahli Media : *Sikra Hayati, M.Pd*

A. Petunjuk

1. Lembar validasi diisi oleh bapak / ibu ahli materi
 2. Jawaban diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat bapak / ibu.
- Keterangan :
1. : Tidak Baik
 2. : Kurang Baik
 3. : Baik
 4. : Sangat Baik

B. Penilaian Media

No	Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
1	Segi Edukatif / Nilai Pendidikan	a. Kesesuaian dengan program belajar / kurikulum PAUD			✓	
		b. Kesesuaian dengan didaktif/metodik (kaidah mengajar) antara lain:		✓		
		1. Sesuai dengan tingkat kemampuan anak				
		2. Dapat mendorong aktivitas anak dan kreativitas anak			✓	
		3. Membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar	✓			
2	Segi Teknik / Langkah Prosedur Pembuatan	a. Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)				✓

		b. Keawetan (kuat dan tahan lama)			✓	
		c. Ketahanan (efektivitasnya tetap walau cuaca berubah)			✓	
		d. Keamanan ketika digunakan anak				✓
		e. Kompatibilitas (keluasan/fleksibilitas) dari bagian bagian sudut alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain				✓
3	Segi Estetika / Keindahan	a. Bentuk yang elastic		✓		
		b. Kesesuaian ukuran			✓	
		c. Warna / kombinasi warna yang sesuai				✓

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 4/12/2020

Ahli Media

[Signature]

Zilre Hayati, M.Pd

AR-RANIBY

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Miniatur Transportasi Darat Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak
Peneliti : Zalifah
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Ahli Media : Zikra Hayati, M.p.d

A. Petunjuk

1. Lembar validasi diisi oleh bapak / ibu ahli materi
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat bapak / ibu.

Keterangan :

1. : Tidak Baik
2. : Kurang Baik
3. : Baik
4. : Sangat Baik

B. Penilaian Media

No	Aspek yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
1	Segi Edukatif / Nilai Nilai Pendidikan	1. Kesesuaian dengan program belajar / kurikulum PAUD		✓		
		2. Kesesuaian dengan didaktif/metodik (kaidah mengajar) antara lain:				
		a. Sesuai dengan tingkat kemampuan anak		✓		
		b. Dapat mendorong aktivitas anak dan kreativitas anak	✓			
		c. Membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar			✓	
2	Segi Teknik / Langkah Prosedur Pembuatan	1. Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)			✓	
		2. Keawetan (kuat dan tahan lama)			✓	

		3. Ketahanan (efektivitasnya tetap walau cuaca berubah)		✓		
		4. Keamanan ketika digunakan anak				✓
		5. Kompatibilitas (keluasan/fleksibilitas) dari bagian bagian sudut alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain			✓	
3	Segi Estetika / Keindahan	1. Bentuk yang elastic	✓			
		2. Kesesuaian ukuran				✓
		3. Warna / kombinasi warna yang sesuai				✓

C. Komentar dan Saran

1. Dim tumpah serai dgn (gunakan P AP / Kzelir AP,
2. Kreasi fiber di munculkan? Munculkan di Media? Belum muncule, sesuaikan dgn # italkata kreatifitas.
3. Appel di Instrumet , belum tercom di Media

Banda Aceh, 26/11/2020

Ahli Media

[Signature]

Zikra Hayati, M.pd

AR-RANIEY

LEMBAR INSTRUMEN PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Miniatur Transportasi Darat Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak
Peneliti : Zalifah
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Pendidik : Susi Kamsna S.Pd

A. Petunjuk

1. Lembar instrumen diisi oleh bapak / ibu.
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat bapak / ibu.

Keterangan :

1. : Belum Berkembang
2. : Mulai Berkembang
3. : Berkembang Sesuai Harapan
4. : Berkembang Sangat Baik

B. Komponen Penilaian

Indikator	Aspek yang Ingin Dikembangkan	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1. Belajar dan Pemecahan Masalah	a. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik				✓
	b. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial			✓	
	c. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru			✓	
	d. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan diluar kebiasaan)			✓	
2. Gagasan	e. Anak mampu berinisiatif				✓
	f. Anak mampu mengimajinasi berbagai macam fungsi benda			✓	

	g. Anak mampu mengembangkan ide yang bervariasi				✓
	h. Anak mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun			✓	
	i. Anak mampu mengerjakan dan menyesuaikan tugas dengan teliti dan terperinci			✓	

A. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

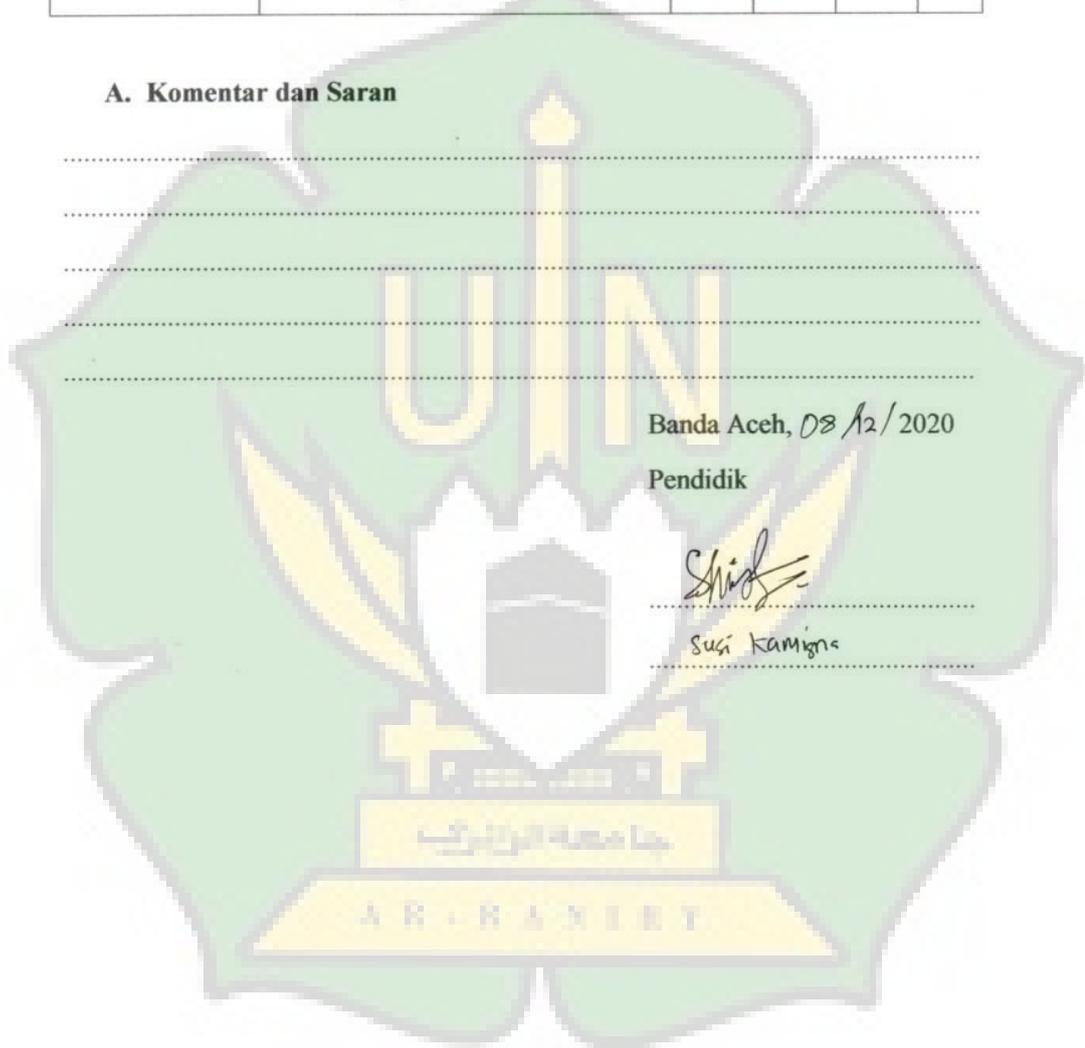
.....

Banda Aceh, 08/12/2020

Pendidik

Susi Kamigna

Susi Kamigna



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK IT AL-FURQAN ACEH BESAR**

Identitas : Nama Lembaga : TK IT AL-FURQAN ACEH BESAR
 Tema : Transportasi Darat
 Kelompok Usia : 5 – 6 Tahun
 Model Pembelajaran : Kelompok

A. Kompetensi Inti (KI)

No	Kompetensi Inti
1	KI-1 Menerima ajaran Agama yang dianutnya.
2	KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, pengasuh, dan teman.
3	KI-3 Mengenali diri sendiri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba), mengumpulkan informasi, menalar, mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4	KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

No	Program Pengembangan	Kompetensi Dasar
1	NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
2	Fisik/Motorik	2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
3	Kognitif	2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya

		(nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
4	Sosial Emosional	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan 2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab 2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman
5	Bahasa	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
6	Seni	3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

C. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat bersyukur dan menghargai segala ciptaan Allah SWT
2. Anak dapat mengetahui berbagai jenis transportasi darat
3. Untuk mengetahui fungsi dan manfaat transportasi darat
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahunya tentang transportasi darat
5. Anak mampu mengembangkan kemampuan kreativitas melalui permainan bongkar pasang miniatur transportasi darat

D. Media Pembelajaran yang digunakan : Miniatur Transportasi Darat

E. Alat/Bahan : pensil, penggaris, penghapus, gunting, lem china / kartun 3kali, kertas origami, kertas gabus.

F. Sumber/Referensi : Buku, Internet

G. Model Pembelajaran : Kelompok

1. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Kegiatan Pembukaan 60 menit (08:00 - 09:00)	Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menyiapkan alat-alat dan bahan sesuai dengan tema pembelajaran2. Penyambutan anak3. Guru menyalami anak	
	Kegiatan Berkumpul	<ol style="list-style-type: none">1. Guru dan anak duduk bersama dalam satu kelas2. Memberi salam3. Guru menanyakan kabar peserta didik4. Guru menanyakan hari dan tanggal pembelajaran pada peserta didik5. Berdoa sebelum belajar6. Membaca surah pendek (Al-Kautsar)7. Absensi8. Menyanyi lagu anak-anak9. Guru menyampaikan tentang pembelajaran hari ini (tema dan subtema) yang akan dibahas	
Kegiatan Inti 80 menit (09: - 10:20)		<ol style="list-style-type: none">1. Guru menjelaskan kepada anak mengenai tema dan subtema2. Guru menunjukkan media pembelajaran3. Guru bertanya kepada anak tentang jenis-jenis transportasi darat4. Guru menjelaskan kepada anak fungsi dan manfaat transportasi darat dalam kehidupan sehari-hari5. Guru memperkenalkan pada	

		<p>anak cara memainkan miniatur transportasi darat</p> <p>6. Beberapa kegiatan main yang akan dilakukan anak dengan media bongkar pasang miniatur transportasi darat:</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi jenis-jenis transportasi darat Menyusun kendaraan darat dan bangunan miniatur lainnya di atas alas yang disediakan Mengkreasikan, membentuk bongkar pasang miniatur transportasi darat sesuai dengan imajinasinya Bercerita tentang transportasi darat (Kegiatan pengaman) <p>7. Guru menjelaskan aturan yang akan digunakan dalam bermain</p> <p>8. Guru meminta anak untuk menceritakan kreasi bangunan yang mereka tata</p>	
Kegiatan Penutup 20 menit (10:20 – 10:40)	Recalling:	<ol style="list-style-type: none"> Merapikan dan membereskan mainan Guru menanyakan kembali tentang pembelajaran yang telah dipelajari Anak menceritakan pengalamannya saat bermain Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan main dengan media bongkar pasang miniatur transportasi darat 	
	Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> Mengulang kembali pembelajaran mengenai tema dan subtema hari ini Menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan esok hari 	

		<ol style="list-style-type: none">3. Berdoa bersama sesudah belajar (doa sesudah belajar)4. Guru dan anak bernyany bersama sebelum pulang (gelang sepatu gelang)5. Bersalaman sebelum pulang	
--	--	--	--



2. Format Penilaian Harian

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang Dicapai	BB	MB	BSH	BSB
Sikap Spiritual	Terbiasa mengucapkan doa sehari-hari. (doa sebelum belajar)				
	Terbiasa mengucapkan surah pendek				
	Terbiasa menggunakan kata: alhamdulillah, subhanallah, astagfirullah, dan Allahu Akbar.				
	Terbiasa mengucapkan syukur terhadap hasil sebuah karya				
Sikap Sosial	Mampu menggunakan kata-kata: tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat.				
Pengetahuan	Mengetahui jenis jenis transportasi darat				
	Mengetahui fungsi dan manfaat transportasi darat				
	Memberikan ide baru dan gagasan serta imajinasi menggunakan media miniatur transportasi darat				
Keterampilan	Dapat membuat hasil karya dari bongkar pasang miniatur transportasi darat				
	Menyajikan karya dalam berbagai bentuk variasi menggunakan media miniatur transportasi darat				
	Mampu mengimajinasi berbagai jenis jenis transportasi darat				
	Membuat kreativitas baru dari media bongkar pasang miniatur transportasi darat				

***) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini**

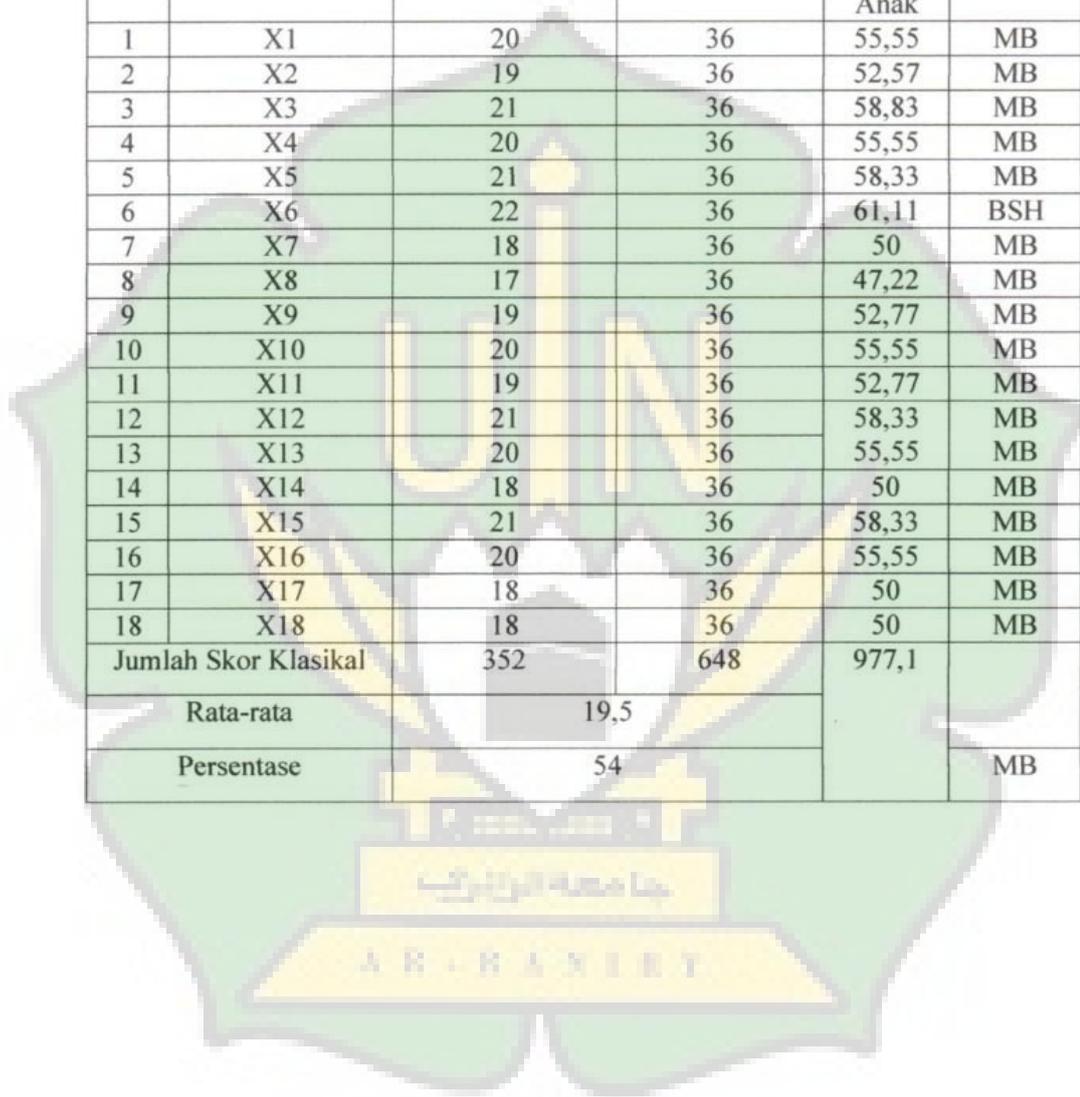
Jumlah peserta didik = 15 anak

Mengetahui,
Peneliti


Zalifah

Rekapitulasi Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B TK IT Al-Furqan Aceh Besar Tahap I

No	Nama Peserta Didik	Perkembangn Kreativitas Tahap I			Kategori
		Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah skor Maksimum	Skor Individu Anak	
1	X1	20	36	55,55	MB
2	X2	19	36	52,57	MB
3	X3	21	36	58,83	MB
4	X4	20	36	55,55	MB
5	X5	21	36	58,33	MB
6	X6	22	36	61,11	BSH
7	X7	18	36	50	MB
8	X8	17	36	47,22	MB
9	X9	19	36	52,77	MB
10	X10	20	36	55,55	MB
11	X11	19	36	52,77	MB
12	X12	21	36	58,33	MB
13	X13	20	36	55,55	MB
14	X14	18	36	50	MB
15	X15	21	36	58,33	MB
16	X16	20	36	55,55	MB
17	X17	18	36	50	MB
18	X18	18	36	50	MB
Jumlah Skor Klasikal		352	648	977,1	
Rata-rata		19,5			
Persentase		54			MB



**Rekapitulasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok TK IT
Al-Furqan aceh Besar Tahap II**

No	Nama Peserta Didik	Perkembangan Kreativitas Tahap II			Kategori
		Jumlah Skor Yang Diperoleh	Jumlah Skor Maksimum	Skor Individu Anak	
1	X1	32	36	88,80	BSB
2	X2	29	36	80,55	BSB
3	X3	33	36	91,66	BSB
4	X4	30	36	83,33	BSB
5	X5	33	36	91,66	BSB
6	X6	32	36	88,88	BSB
7	X7	29	36	80,55	BSB
8	X8	28	36	77,77	BSB
9	X9	29	36	80,55	BSB
10	X10	32	36	88,88	BSB
11	X11	30	36	83,33	BSB
12	X12	34	36	94,44	BSB
13	X13	33	36	91,66	BSB
14	X14	29	36	80,55	BSB
15	X15	33	36	91,66	BSB
16	X16	30	36	83,33	BSB
17	X17	29	36	80,55	BSB
18	X18	29	36	80,55	BSB
Jumlah Skor Klasikal		554	648	1,538,78	
Rata-rata		30,7			
Persentase		85			BSB



**BUKU PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA MINIATUR
TRANSPORTASI DARAT UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS ANAK USIA DINI**

Oleh:
Zalifah

**Buku Petunjuk Penggunaan Media Miniatur Transportasi Darat Untuk Meningkatkan
Kreativitas Anak Usia Dini**

A. KOMPETENSI INTI

1. KI-1 Menerima ajaran Agama yang dianutnya.
2. KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, Pendidik, pengasuh, dan teman.
3. KI-3 Mengenali diri sendiri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba), mengumpulkan informasi, menalar, mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4. KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

1. **NAM**
 - 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
 - 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
2. **FISIK/MOTORIK**
 - 2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
 - 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan halus
 - 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
3. **KOGNITIF**
 - 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
 - 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
 - 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
 - 3.6 Mengenal benda benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
 - 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
4. **SOSIAL EMOSIONAL**
 - 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat

terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan

2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan.

2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab.

2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman.

5. BAHASA

3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)

4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)

6. SENI

3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan

2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan

2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab

2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman

C. INDIKATOR KREATIVITAS ANAK USIA DINI

1. Belajar dan Pemecahan Masalah

- a. Anak menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik
- b. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial
- c. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru
- d. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan diluar kebiasaan)

2. Gagasan

- a. Anak mampu mengimajinasi berbagai macam fungsi benda
- b. Anak mampu berinisiatif
- c. Anak mampu mengembangkan ide yang bervariasi
- d. Anak mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun
- e. Anak mampu mengerjakan dan menyesuaikan tugas dengan teliti dan terperinci

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat bersyukur dan menghargai segala ciptaan Allah SWT
2. Anak dapat mengetahui berbagai jenis transportasi darat
3. Untuk mengetahui fungsi dan manfaat transportasi darat
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahunya tentang transportasi darat
5. Anak dapat memberikan ide baru, gagasan, dan berimajinasi melalui media miniatur transportasi darat
6. Anak mampu mengembangkan kemampuan kreativitas melalui permainan bongkar pasang miniatur transportasi darat

E. MEDIA PEMBELAJARAN YANG DIGUNAKAN

Miniatur Transportasi Darat

F. ALAT/BAHAN

Pensil	Kartun 3kali
Penggaris	Kertas origami
Gunting	Magnet
Penghapus	Stik es krim
	Lem china

G. SUMBER PEMBELAJARAN

Buku/Internet

H. MODEL PEMBELAJARAN

Kelompok

**LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PENGGUNAAN MEDIA MINIATUR
TRANSPORTASI DARAT UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA
DINI**

Tahap Pembelajaran

A. Kegiatan Pembukaan 60 menit (08:00 – 09:00)

1. Kegiatan Awal;

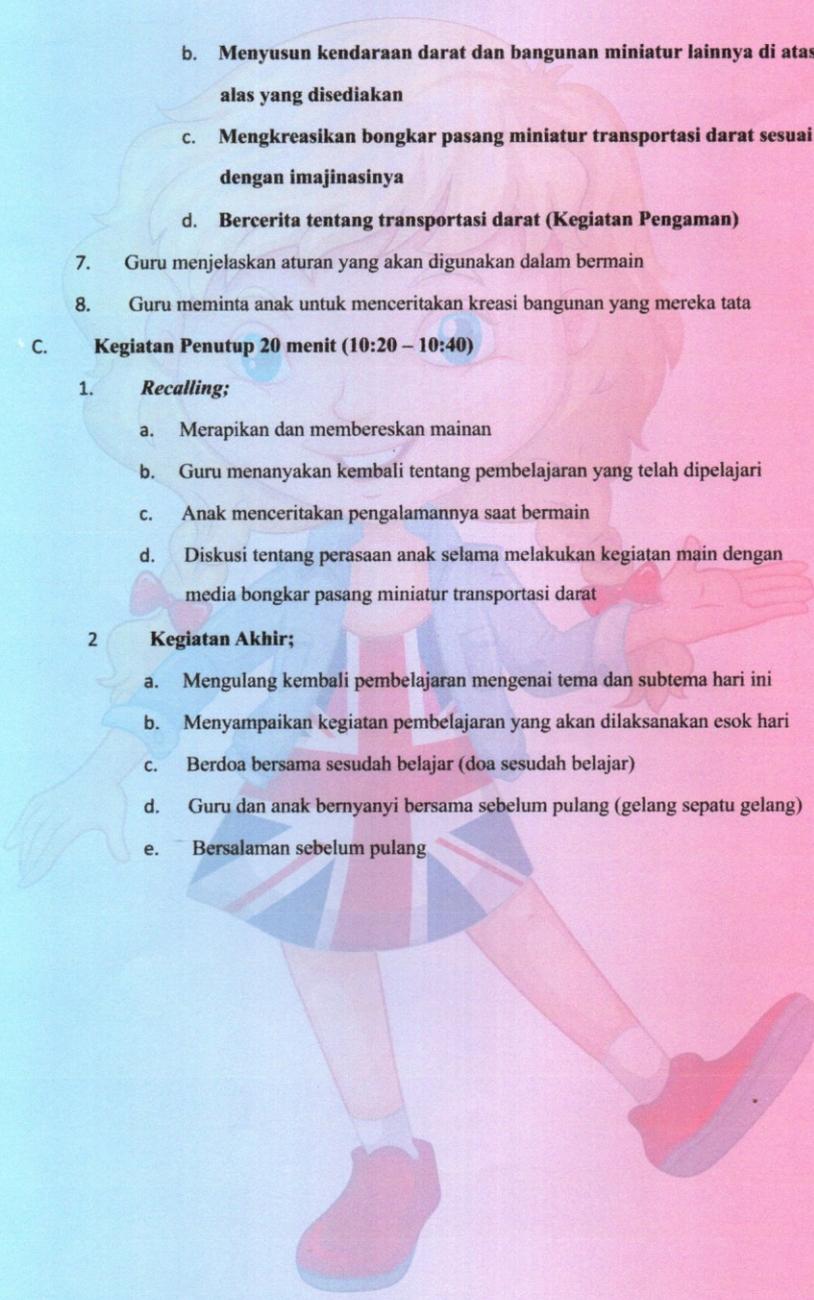
- a. Guru menyiapkan alat-alat dan bahan sesuai dengan tema pembelajaran
- b. Penyambutan anak
- c. Guru menyalami anak

2. Kegiatan Berkumpul;

- a. Guru dan anak duduk bersama dalam satu kelas
- b. Memberi salam
- c. Guru menanyakan kabar peserta didik
- d. Guru menanyakan hari dan tanggal pembelajaran pada peserta didik
- e. Berdoa sebelum belajar
- f. Membaca surah pendek (Al-Kautsar)
- g. Absensi
- h. Menyanyi lagu anak-anak
- i. Guru menyampaikan tentang pembelajaran hari ini (tema dan subtema) yang akan dibahas

B. Kegiatan Inti 80 menit (09:00 - 10:20)

1. Guru menjelaskan kepada anak mengenai tema dan subtema
2. Guru menunjukkan media pembelajaran
3. Guru bertanya kepada anak tentang jenis-jenis transportasi darat
4. Guru menjelaskan kepada anak fungsi dan manfaat transportasi darat dalam kehidupan sehari-hari
5. Guru memperkenalkan pada anak cara memainkan miniatur transportasi darat
6. Beberapa kegiatan main yang akan dilakukan anak dengan media bongkar pasang miniatur transportasi darat:
 - a. **Mengidentifikasi jenis-jenis transportasi darat**

- 
- b. **Menyusun kendaraan darat dan bangunan miniatur lainnya di atas alas yang disediakan**
 - c. **Mengkreasikan bongkar pasang miniatur transportasi darat sesuai dengan imajinasinya**
 - d. **Bercerita tentang transportasi darat (Kegiatan Pengaman)**
 - 7. Guru menjelaskan aturan yang akan digunakan dalam bermain
 - 8. Guru meminta anak untuk menceritakan kreasi bangunan yang mereka tata
 - C. **Kegiatan Penutup 20 menit (10:20 – 10:40)**
 - 1. **Recalling;**
 - a. Merapikan dan membereskan mainan
 - b. Guru menanyakan kembali tentang pembelajaran yang telah dipelajari
 - c. Anak menceritakan pengalamannya saat bermain
 - d. Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan main dengan media bongkar pasang miniatur transportasi darat
 - 2 **Kegiatan Akhir;**
 - a. Mengulang kembali pembelajaran mengenai tema dan subtema hari ini
 - b. Menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan esok hari
 - c. Berdoa bersama sesudah belajar (doa sesudah belajar)
 - d. Guru dan anak bernyanyi bersama sebelum pulang (gelang sepatu gelang)
 - e. Bersalaman sebelum pulang

FORMAT PENILAIAN HARIAN

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang Dicapai	BB*	MB*	BSH*	BSB*
Sikap Spiritual	Terbiasa mengucapkan doa sehari-hari. (doa sebelum belajar)				
	Terbiasa mengucapkan surah pendek				
	Terbiasa menggunakan kata: alhamdulillah, subhanallah, astagfirullah, dan Allahu Akbar.				
	Terbiasa mengucapkan syukur terhadap hasil sebuah karya				
Sikap Sosial	Mampu menggunakan kata-kata: tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat.				
Pengetahuan	Mengetahui jenis jenis transportasi darat				
	Mengetahui fungsi dan manfaat transportasi darat				
	Memberikan ide baru dan gagasan serta imajinasi menggunakan media miniatur transportasi darat				
Keterampilan	Dapat membuat hasil karya dari bongkar pasang miniatur transportasi darat				
	Menyajikan karya dalam berbagai bentuk variasi menggunakan media miniatur transportasi darat				
	Mampu mengimajinasi berbagai jenis jenis transportasi darat				
	Membuat kreativitas baru dari media bongkar pasang miniatur transportasi darat				

***) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini**

Jumlah peserta didik = 15 anak