

## ABSTRAK

**Intan Tri Handayani**, 2022, *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Di Kelompok B TK RA Nurus Sholihin*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Madura (IAIN), Dosen Pembimbing Danang Prastyo, M.Pd

**Kata Kunci:** *Kreativitas, Anak, Bermain Plastisin*

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu perkembangan dengan pesat dan mendasar bagi kehidupan selanjutnya. Pendidikan bagi anak usia dini adalah upaya pemberian untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Anak usia prasekolah (TK) merupakan usia yang sangat efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik diantaranya dengan melalui kreativitas bermain.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Dimana kreativitas bermain dapat digolongkan dengan bermacam-macam jenis bermain yang tidak hanya berkaitan dengan kemampuan bidang pengembangan pembiasaan saja, melainkan untuk kesiapan mental sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi serta menyenangkan.

Kegiatan bermain dengan media plastisin merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan untuk mengembangkan daya kreativitas peserta didik, namun untuk mengembangkan kreativitas peserta didik haruslah diberikan kebebasan untuk melakukan eksplorasi sendiri dalam menciptakan sebuah karya.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Sumber data dalam penelitian adalah anak kelompok B Tk RA Nurus Sholihin. Adapun tehnik pengumpulan datanya menggunakan tanya jawab, observasi, penilaian terhadap hasil karya anak. Sedangkan tehnik analisis datanya menggunakan, observasi aktivitas guru dan siswa, dan hasil catatan dilapangan, data ini dianalisis berupa deskripsi dalam bentuk penarikan kesimpulan. Sedangkan data hasil evaluasi siswa dan hasil observasi aktivitas siswa dan guru dianalisis dengan menggunakan kategori dan dengan menggunakan analisis deskriptif presentase.

Hasil yang didapatkan dalam meningkatkan kreativitas anak melalui bermain Plastisin yaitu pada siklus 1 terdapat masih 50% anak yang meningkat karna mungkin terdapat beberapa hal sehingga meskipun menggunakan media anak masih sulit untuk mengerti, maka dari itu peneliti melanjutkan pada siklus 2 peneliti lebih telaten dan teliti dalam mengajar anak sehingga anak dapat memahami apa yang peneliti jelaskan dengan menggunakan media Plastisin dan hasil dari siklus 2 anak lebih banyak yang bisa sehingga 83% anak bisa mengerti dalam proses pembelajaran ini dan pembelajaran menggunakan media Plastisin dalam meningkatkan kreativitas anak di katakan berhasil.