

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Strategi Guru

1. Pengertian Strategi

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, “strategi merupakan sebuah cara atau sebuah metode, sedangkan secara umum strategi memiliki pengertian suatu garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan.¹¹ Strategi hampir sama dengan kata taktik, siasat atau politik. adalah suatu penataan potensi dan sumber daya agar dapat efisien memperoleh hasil suatu rancangan. Siasat merupakan pemanfaatan optimal situasi dan kondisi untuk menjangkau sasaran¹². Dalam militer strategi digunakan untuk memenangkan suatu peperangan, sedang taktik digunakan untuk memenangkan pertempuran.

“Istilah strategi (*strategy*) berasal dari “kata benda” dan “kata kerja” dalam bahasa Yunani. Sebagai kata benda, *strategos* merupakan gabungan dari kata *Stratos* (militer) dengan *ago* (memimpin). Sebagai kata kerja, *stratego* berarti merencanakan (*to Plan actions*). Mintzberg dan Waters, mengemukakan bahwa strategi adalah pola umum tentang keputusan atau tindakan (*strategies are realized as patterns in stream of decisions or actions*). Hardy, Langlay, dan Rose dalam Sudjana, mengemukakan *strategy is perceived as plan or a set of explicit*

¹¹Syaiful Bahri Djamaroh, Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka cipta. 2012), 5.

¹²Noeng Muhajir, *Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial: Teori Pendidikan Pelaku Sosial Kreatif* (Yogyakarta: Rake Sarasin, 2010), 138-139.

intention preceeding and controllingactions (strategi dipahami sebagai rencana atau kehendak yang mendahului dan mengendalikan kegiatan)".¹³ "Guru adalah pendidik Profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah".¹⁴ "Guru adalah salah satu tenaga kependidikan yang secara professional-pedagogis merupakan tanggung jawab besar di dalam proses pembelajaran menuju keberhasilan pendidikan, khususnya keberhasilan para siswanya untuk masa depannya nanti".¹⁵

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan¹⁶. Namun jika di hubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola umum kegiatan guru murid dalam perwujudan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.¹⁷

Strategi dasar dari setiap usaha meliputi 4 masalah, yaitu:

- a. Pengidentifikasian dan penetapan spesifikasi dan kualifikasi yang harus dicapai dan menjadi sasaran usaha tersebut dengan mempertimbangkan aspirasi masyarakat yang memerlukannya.

¹³Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya 2013), 3.

¹⁴Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), 54.

¹⁵Anissatul Mufarokah, *Strategi dan model-model pembelajaran*, (Tulungagung: STAIN Tulungagung Pres,2013), 1.

¹⁶Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), 5.

¹⁷Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo, *Strategi belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2017), 11.

- b. Pertimbangan dan penetapan pendekatan utama yang ampuh untuk mencapai sasaran
- c. Pertimbangan dan penetapan langkah langkah yang ditempuh sejak awal sampai akhir.
- d. Pertimbangan dan penetapan tolak ukur dan ukuran buku yang akan digunakan untuk menilai keberhasilan usaha yang dilakukan.¹⁸

Dari keempat poin yang disebutkan di atas bila ditulis dengan bahasa yang sederhana, maka secara umum hal yang harus diperhatikan dalam strategi dasar yaitu; *Pertama* menentukan tujuan yang ingin dicapai dengan mengidentifikasi, penetapan spesifikasi, dan kualifikasi hasil yang harus dicapai. *Kedua*, melihat alat alat yang sesuai digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. *Ketiga*, menentukan langkah langkah yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan, dan yang keempat, melihat alat untuk mengevaluasi proses yang telah dilalui untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik diharapkan mengerti dan paham tentang strategi pembelajaran. Pengertian strategi pembelajaran dapat dikaji dari dua kata bentuknya, yaitu strategi dan pembelajaran. Kata strategi berarti cara dan seni menggunakan sumber daya untuk mencapai tujuan tertentu.¹⁹

Strategi pembelajaran berarti cara dan seni untuk menggunakan semua sumber belajar dalam upaya pembelajaran peserta didik atau santri. *Sebagai suatu cara*, strategi pembelajaran dikembangkan dengan kaidah-

¹⁸Ahmadi dan Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar...*, 12.

¹⁹Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 2.

kaidah tertentu sehingga membentuk suatu bidang pengetahuan tersendiri. Sebagai suatu bidang pengetahuan strategi dapat dipelajari dan kemudian dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan *sebagai suatu seni*, strategi pembelajaran kadang-kadang secara implisit dimiliki oleh seseorang tanpa pernah belajar secara formal tentang ilmu strategi pembelajaran.²⁰ Misalnya banyak pengajar atau guru (khususnya pada tingkat perguruan tinggi) yang tidak memiliki latar keilmuan tentang strategi pembelajaran, namun mampu mengajar dengan baik dan peserta didik atau santri yang diajar merasa senang dan termotivasi. Sebaliknya, ada guru yang telah menyelesaikan pendidikan keguruannya secara formal dan memiliki pengalaman belajar yang cukup lama, namun dalam mengajar yang dirasakan oleh peserta didik atau santrinya "tetap tidak enak". *Mengapa bisa demikian?* Tentu hal tersebut bisa dijelaskan dari segi seni. Sebagai suatu seni, kemampuan mengajar dimiliki oleh seseorang diperoleh tanpa harus belajar ilmu cara-cara mengajar secara formal.

Penggunaan strategi dalam pembelajaran sangat perlu digunakan, karena untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Tanpa strategi yang jelas, proses pembelajaran tidak akan terarah sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sulit tercapai secara optimal, dengan kata *lain* pembelajaran tidak dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran

²⁰Degeng, N.S. *Ilmu Pembelajaran; Taksonomi Variabel*, (Jakarta: Dirjen Dikti, 2010), 2.

sangat berguna bagi guru lebih-lebih bagi peserta didik. Bagi guru, strategi dapat dijadikan pedoman dan acuan bertindak yang sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran. Bagi peserta didik atau santri, pengguna strategi pembelajaran dapat mempermudah proses belajar (mempermudah dan mempercepat memahami isi pembelajaran), karena setiap strategi pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses belajar bagi peserta didik.

2. Kompetensi Guru

Istilah kompetensi berasal dari bahasa Inggris *competence* sama dengan *being competent* dan *competent* sama dengan *having ability, power, authority, skill, knowledge, attitude, etc.* Pengertian dasar kompetensi adalah kemampuan dan kecakapan. Seseorang yang dinyatakan kompeten dibidang tertentu adalah seseorang yang menguasai kecakapan kerja atau keahlian selaras dengan tuntutan bidang kerja yang bersangkutan.²¹

Menurut Littrell dalam bukunya Hamzah kompetensi adalah “kekuatan mental dan fisik untuk melakukan tugas atau keterampilan yang dipelajari melalui latihan dan praktik”.²² Kompetensi adalah kemampuan-kemampuan untuk mencapai tujuan organisasi. Kemampuan merupakan hasil dari penggabungan dari kemampuan-kemampuan yang banyak jenisnya, dapat berupa keterampilan, kepemimpinan kecerdasan dan lain sebagainya yang dimiliki seseorang untuk mencapai tujuan organisasi.

²¹Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan Problema, Solusi dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 62

²²*Ibid.*, hal. 62

Kompetensi menurut Usman adalah “perilaku yang rasional untuk mencapai tujuan yang dipersyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan dan merupakan gambaran hakikat kualitatif dari perilaku guru yang tampak sangat berarti”.²³ Kompetensi juga dapat diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya sehingga ia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, efektif dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya.²⁴

Lebih lanjut *Spencer and Spencer* yang dikutip oleh Hamzah membagi lima karakteristik kompetensi sebagai berikut:

- a. Motif, yaitu sesuatu yang orang pikirkan dan inginkan yang menyebabkan sesuatu.
- b. Sifat, yaitu karakteristik fisik tanggapan konsisten terhadap situasi atau informasi.
- c. Konsep diri, yaitu sikap, nilai dan *image* diri seseorang.
- d. Pengetahuan, yaitu informasi yang dimiliki seseorang dalam bidang tertentu.
- e. Keterampilan, yaitu kemampuan untuk melakukan tugas tugas yang berkaitan dengan fisik dan mental.²⁵

Gordon dalam Mulyasa dikutip oleh Kunandar merinci berbagai aspek atau ranah yang ada dalam konsep kompetensi, yakni:

- a. Pengetahuan (*knowledge*), yaitu kesadaran dalam bidang kognitif.

²³M. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional...*, hal. 14

²⁴Kunandar, *Guru Implementas Kurikulum...*, hal. 52

²⁵Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan...*, hal. 63

- b. Pemahaman (*understanding*), yaitu kedalaman kognitif dan efektif yang dimiliki oleh individu.
- c. Kemampuan (*skill*), yaitu sesuatu yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya.
- d. Nilai, yaitu suatu standar perilaku yang telah diyakini dan secara psikologis telah menyatu dalam diri seseorang.
- e. Sikap, yaitu perasaan (senang – tidak senang, suka – tidak suka) atau reaksi terhadap suatu rangsangan yang datang dari luar.
- f. Minat (*interesti*), yaitu kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan ²⁶

Kompetensi guru adalah salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran dan pendidikan di sekolah, namun kompetensi guru tidak berdiri sendiri, tetapi dipengaruhi oleh faktor latar belakang pendidikan, pengalaman mengajar dan lamanya mengajar. Kompetensi guru dapat dinilai penting sebagai alat seleksi dalam penerimaan calon guru, juga dapat dijadikan sebagai pedoman dalam rangka pembinaan dan pengembangan tenaga guru. Selain itu, juga penting dalam hubungannya dengan kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar peserta didik.²⁷

Kompetensi guru adalah seperangkat penguasaan kemampuan yang harus ada dalam diri guru agar dapat mewujudkan kinerjanya secara tepat dan efektif. Kompetensi guru tersebut meliputi: kompetensi intelektual,

²⁶ Kunandar, *Guru Implementas Kurikulum...*, hal. 53

²⁷ Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan...*, hal. 64

kompetensi fisik, kompetensi pribadi, kompetensi sosial, kompetensi spiritual.²⁸

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan telah merumuskan kemampuan dasar guru dan dikelompokkan atas tiga dimensi:

- a. Kemampuan Profesional yang mencakup:
 - 1) Materi pelajaran, mencakup bahan yang akan diajarkan dan dasar keilmuan dari bahan pekerjaan tersebut.
 - 2) Penguasaan landasan dan wawasan kependidikan dan keguruan.
 - 3) Penguasaan proses pendidikan, keguruan dan pembelajaran peserta didik.
- b. Kemampuan sosial, yaitu kemampuan menyelesaikan diri dengan tuntutan kerja dan lingkungan sekitar.
- c. Kemampuan personal yang mencakup:
 - 1) Penampilan sikap yang positif terhadap keseluruhan tugasnya sebagai guru dan terhadap keseluruhan situasi pendidikan.
 - 2) Pemahaman, penghayatan dan penampilan nilai-nilai yang seyogyanya dimiliki guru.
 - 3) Penampilan upaya untuk menjadikan dirinya sebagai panutan dan teladan bagi para peserta didiknya.²⁹

Kompetensi guru profesional menurut pakar pendidikan seperti Soedijarto menuntut dirinya sebagai seorang guru agar mampu menganalisis mendiagnosis dan memprognosis situasi pendidikan. Guru

²⁸Kunandar, *Guru Implementas Kurikulum...*, hal. 53

²⁹Nana Syaodih Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum (Teori dan Praktik)*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 192 – 193.

yang memiliki kompetensi profesional perlu menguasai antara lain: disiplin ilmu pengetahuan sebagai sumber bahan pelajaran, bahan yang akan diajarkan, pengetahuan tentang karakteristik peserta didik, pengetahuan tentang filsafat dan tujuan pendidikan, pengetahuan serta penguasaan metode dan model mengajar, penguasaan terhadap prinsip-prinsip teknologi pembelajaran, pengetahuan terhadap penilaian dan mampu merencanakan, memimpin, guna proses pendidikan.³⁰

Adapun macam-macam kompetensi yang harus dimiliki oleh tenaga guru antara lain:

- a. Kompetensi profesional , artinya guru harus memiliki pengetahuan yang luas dari *subject matter* (bidang studi) yang akan diajarkan serta penguasaan metodologi dalam arti memiliki konsep teoritis mampu memiliki metode dalam proses belajar mengajar.
- b. Kompetensi personal, artinya sikap kepribadian yang mantap sehingga mampu menjadi sumber intensifikasi bagi subjek. Dalam hal ini berarti memiliki kepribadian yang pantas diteladani, mampu melaksanakan kepemimpinan seperti yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara, yaitu "*Ing Ngarsa Sung Tulada, Ing Madya Mangun Karsa, Tut Wuri Handayani*".
- c. Kompetensi sosial, artinya guru harus menunjukkan atau mampu berinteraksi sosial, baik dengan murid-muridnya maupun dengan sesama guru dan kepala sekolah, bahkan dengan masyarakat luas.

³⁰ Soedijarto, *Memantapkan Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana, 2013), 60-61

- d. Kompetensi untuk melakukan pelajaran yang sebaik-baiknya yang berarti mengutamakan nilai-nilai sosial dari nilai material.³¹

Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Mudhoffir perencanaan pengajaran meliputi komponen-komponen sebagai berikut:

- 1) Spesifikasi isi pokok bahasan (*specification of contents*)
- 2) Spesifikasi tujuan pengajaran (*specification of objectives*)
- 3) Pengumpulan dan penyaringan data tentang peserta didik (*assessment of entering behaviors*)
- 4) Penentuan cara pendekatan, metode dan teknik mengajar (*determination of strategy*)
- 5) Pengelompokan peserta didik (*organization of groups*)
- 6) Penyediaan waktu (*allocation of time*)
- 7) Pengaturan ruangan (*allocation of space*)
- 8) Pemilihan media (*allocation of resources*)
- 9) Evaluasi (*evaluation of performance*)
- 10) Analisis umpan balik (*analysis of feedback*)³²

Guru merupakan pendidik formal di sekolah yang bertugas membelajarkan peserta didik-peserta didiknya sehingga memperoleh berbagai pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang semakin sempurna kedewasaan atau pribadinya. Karena itulah, guru terkait dengan berbagai syarat, yang diantaranya guru disyaratkan untuk memiliki

³¹Depdikbud, *Program Akta Mengajar V-B komponen Dasar kependidikan Buku II, Modul Pendidikan Tenaga Kependidikan Berdasarkan Kompetensi*, (Jakarta: UT, 2012), hal. 25-26

³² Mudhoffir, *Teknologi Instruksional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 61 – 62.

sepuluh kemampuan dasar yaitu: menguasai bahan, mengelola program belajar mengajar, mengelola kelas, menguasai media atau sumber belajar, menguasai landasan kependidikan, mengelola interaksi belajar mengajar, menilai prestasi peserta didik, mengenal fungsi dan program bimbingan penyuluhan, mengenal dan menyelenggarakan administrasi sekolah, serta memahami prinsip-prinsip dan menafsirkan hasil penelitian untuk keperluan pendidikan dan pengajaran.³³ Kompetensi guru adalah kompeten (berkemampuan). Karena itu, kompetensi guru dapat diartikan sebagai profesi keguruannya dengan kemampuan tinggi. Dengan kata lain, kompetensi adalah pemilikan penguasaan, keterampilan dan kemampuan yang dituntut oleh jabatan seseorang.

B. Permainan Tradisional dari Pelepah Pisang

1. Permainan Tradisional

Permainan tradisional atau biasa disebut dengan permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya.³⁴ Permainan tradisional anak adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan potensi yang ada dan

³³ Zinal Aqib, *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*, (Surabaya: Insan Cendekia, 2002), hal. 103-110

³⁴ Sri wahyuningsih, *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-5 Tahun*, (Bandung: PT Sandiarta Sukses, 2009) hal 5

merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang.

Permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan.³⁵ Dengan demikian, permainan adalah sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang di dimainkan; perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja.

Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki-perempuan, kaya miskin, dengan tiada bedanya.³⁶ Bermain merupakan salah satu sarana pendidikan yang memiliki manfaat besar bagi perkembangan anak.³⁷ Para pendidik memakai permainan sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak, baik keterampilan jasmani maupun rohani.³⁸ Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Jadi disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan

³⁵ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (yogyakarta: Diva Press, 2016) hal 46

³⁶ Agus Sujanto, *Psikologi Perkembangan*, (jakarta: Aksara Baru 1986) hal 31.

³⁷ Dwijawiyata, *Mari Bermain Permainan Kelompok Untuk Anak*, (jogjakarta: Kanisius 2013) hal 7

³⁸ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (jogjakarta: Kanisius 2013) hal 7

karena mengandung nilai-nilai kearifan. Melalui permainan tradisional, kita dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak.

2. Mencetak dengan Pelelah Pisang

a. Pengertian Mencetak dengan Pelelah Pisang

Mencetak atau seni grafis adalah kegiatan berkarya senirupa dwi marta yang dilakukan dengan cara mencapkan alat atau acuan yang sdah diberi tinta ata cat pada bidang gambar. Mencetak merupakan salah satu kegiatan seni yang dapat mengembangkan kreativitas dan fisik motorik halus anak.³⁹

Selain itu mencetak atau seni grafis dalam pembelajaran seni adalah kegiatan berkarya seni rupa dua dimensi yang dimaksudkan untuk menghasilkan atau memperbanyak karya seni dengan menggunakan bantuan alat atau acuan cetak tertentu. Kegiatan mencetak ini antara lain dengan membuat cap.⁴⁰ Anak dapat membuat karya seni dengan menggunakan cap dari pelepas pisang, daun, atau bisa juga menggunakan tangan anak yang sebelumnya sudah diberi warna kemudian ditempelkan pada kertas.

Mencetak adalah suatu cara memperbanyak gambar dengan alat cetak. Mencetak dapat dilakukan dengan cara yang sangat sederhana sampai dengan cara yang rumit.⁴¹ Jadi dari pengertian diatas

³⁹ Sumanto. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), hal. 71.

⁴⁰ Slamet, Suyanto. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hal. 167.

⁴¹ Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi. *Seni Ketrampilan Anak*. (Jakarta: Universitas terbuka, 2008), hal. 4.4

mencetak/mencap adalah kegiatan seni yang menggunakan alat acuan dengan cara mencapkan alat atau acuan yang sudah diberi tinta atau pewarna pada media kertas, dimana kegiatan mencetak ini bertujuan untuk menghasilkan karya dan dapat mengembangkan fisik motorik halus.

b. Teknik Mencetak

Mencetak adalah teknik membuat gambar berulang dengan menggunakan alat dan cat warna. Terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan untuk mencetak, berdasarkan proses pembuatannya.⁴²

1) Cetak Tinggi

Cetak Tinggi adalah teknik dengan menggunakan alat cetak yang permukaannya tinggi atau berbentuk relief, ketika diatas acuan (alat mencetak) diberi tinta/cat kemudian dicapkan pada bahan yang dipakai mencetak atau kertas gambar maka akan menghasilkan bentuk cap yang sama dengan bentuk acuannya.

2) Cetak Datar

Cetak datar adalah teknik mencetak dengan menggunakan alat cetak yang permukaannya rata/datar, arinya tidak membentuk gambar timbul, tidak berlubang dan tidak membentuk goresan alur rendah. Disebut sebagai cetak tunggal karena teknik ini hanya dapat menghasilkan satu karya cetak saja. Artinya acuannya hanya bisa

⁴² Sumanto. *Pengembangan Kreativitas...*, hal. 73.

dipakai satu kali mencetak saja, tidak bisa dipakai berulang-ulang seperti halnya cetak lainnya.

3) Cetak dalam atau cetak rendah

Cetak dalam atau cetak rendah adalah teknik mencetak menggunakan alat cetak yang permukaannya rendah, yaitu berupa alur rendah/dalam bekas torehan alat yang digunakan. Selanjutnya pada acuan yang rendah tersebut diberi cat/tinta dan kemudian dicapkan ke bahan yang dipakai mencetak maka akan pindahlah cat/tinta tersebut dan akan menghasilkan bentuk cetakan tertentu.

4) Cetak sablon

Cetak sablon adalah teknik mencetak dengan menggunakan acuan cetak yang berlubang-lubang atau membentuk saringan tembus sehingga tinta cetak akan meresap/bentuk melalui lubang-lubang acuan ke bahan yang dipakai mencetak.

Berdasarkan keempat teknik mencetak di dalam penelitian ini kegiatan mencetak yang akan dilakukan adalah menggunakan teknik tinggi, yaitu teknik mencetak dengan menggunakan alat yang permukaannya tinggi.

c. Manfaat Mencetak

Terdapat manfaat dari kegiatan mencetak untuk anak usia dini dalam proses perkembangan anak. Kreativitas mencetak yang dimaksudkan adalah kegiatan berlatih berkarya seni rupa dengan menerapkan cara-cara mencetak/mencap sesuai tingkat kemampuan

anak. Manfaat dari kegiatan mencetak ini adalah dapat mengembangkan kreativitas anak, dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengombinasikan warna.⁴³ Manfaat lain dari kegiatan mencetak adalah dapat meningkatkan pengendalian jari tangan dan koordinasi tangan-mata. Jadi, dari beberapa manfaat diatas kegiatan mencetak sangat berpengaruh terhadap kreativitas dan dapat melatih motorik halus anak dalam hal koordinasi tangan dan mata.

d. Kegiatan Mencetak

Setelah mengetahui teknik mencetak dan manfaat mencetak, yang dapat diaplikasikan di dalam kegiatan di Taman Kanak-kanak atau Raudhatul Athfal adalah kegiatan mencetak dengan kegiatan sederhana. Beberapa kegiatan mencetak sederhana yang dapat dilakukan oleh anak usia dini, yaitu dengan menggunakan Pelepah Pisang.

1) Alat dan bahan

Pelepah daun pisang, pisau pemotong, pewarna makanan, tempat kue, kertas hvs A4, dan kapas.

2) Cara Kerja

- a) Siapkan adonan warna secukupnya pada tempat kue, kemudian celupkan kapas ke dalam adonan warna tersebut.
- b) Ambil atau pilih salah satu potongan pelepah pisang dalam keadaan masih segar (belum layu atau kering) dengan ukuran

⁴³ Christine Lerin, *Permainan Untuk Meningkatkan Kecerdasan dan Kreativitas Buah hati*. Jakarta: Trans Media, 2009), hal. 90.

sedang dan permukaan datar. Pelelah pisang dipotong melintang dengan pisau.

- c) Kemudian penampang pelelah pisang diberi warna dengan cara ditekan pada kapas yang telah diberi warna.
- d) Selanjutnya penampang yang sudah berwarna tersebut dicapkan pada kertas yang telah disiapkan sambil dilakukan penataan agar memperoleh hasil cap yang lebih baik dan terarah.
- e) Untuk menghasilkan cap dengan komposisi warna tertentu ulangilah langkah mencetak yang sudah dilakukan dengan mencelupkan penampang pada kapas berwarna berbeda.

e. Kelebihan dan Kekurangan Mencetak/mencap

Media dua dimensi dapat diproduksi dengan mudah, adalah tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya, karena media dapat dibuat oleh guru sendiri, bahannya mudah di peroleh dari lingkungan sekitar. Mencetak/mencap adalah kegiatan yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar memiliki kekurangan dan kelebihan, kelebihan dan kekurangan kegiatan mencetak/mencap, yaitu :

- 1) Kelebihan Kegiatan Mencetak
 - a) Kegiatan mencetak membuat anak lebih percaya atas kebenaran atau kesimpulan berdasarkan hasil cetakan sendiri daripada hanya menerima penjelasan yang disampaikan pendidik atau dari dalam buku.
 - b) Anak dapat lebih mengembangkan sikap eksplorasi.

- c) Dapat mengembangkan inovasi baru dengan penemuan hasil percobaan.
 - d) Melalui kegiatan mencetak dapat menembangkan fisik motorik halus anak, karena dengan mencetak anak akan terkontrol koordinasi tangan dan mata.
- 2) Kekurangan Kegiatan Mencetak
- a) Jika mencetak memerlukan proses hasil dengan jangka waktu yang lama.
 - b) Kebanyakan kegiatan ini hanya cocok untuk konsep seni atau ilmu alam dan teknologi.

C. Kreativitas Anak

1. Pengertian Kreativitas

Pengertian kreativitas yang masih banyak dianut sekarang adalah suatu kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada.⁴⁴ Kreativitas dapat pula diartikan sebagai proses berfikir kreatif atau divergen, yaitu merupakan suatu kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia.

Menurut James J. Gallagher dalam Yeni Rachmawati mengatakan bahwa “*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion*

⁴⁴Tuhana Taufik Andrianto, *Cara Cerdas Melejitkan Iq Kreatif Anak*, (Jogyakarta: Kata Hati, 2013), 91.

that is novel to him or her ⁴⁵(kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya melekat pada dirinya).

Menurut Supriadi dalam Yeni Rachmawati mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. ⁴⁶ Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Menurut Torrance sebagaimana yang dikutip Ngalimun mendefinisikan kreativitas itu sebagai proses kemampuan memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya merumuskan hipotesis hipotesis baru, dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya, serta memodifikasikan dan menguji hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan. ⁴⁷ Berdasarkan pendapat para ahli di atas, yang dimaksud kreativitas dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menyampaikan materi, menciptakan ide, gagasan, dan berkreasi untuk memecahkan masalah atau mengatasi permasalahan secara spontanitas.

⁴⁵Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreatifitas Pada Anak*, (Jakarta : Kencana, 2010), 13.

⁴⁶*Ibid.*, 13.

⁴⁷Ngalimun, *et al*, *Perkembangan Dan Pengembangan Kreatifitas*, (Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2013), 46.

2. Ciri-Ciri individu Kreatif

Ciri-ciri kepribadian kreatif berdasarkan survei kepustakaan oleh

Supriadi mengidentifikasi 24 ciri kepribadian kreatif yaitu:

- a. Terbuka terhadap pengalaman baru
- b. Fleksibel dalam berfikir dan merespon
- c. Bebas dalam menyatakan pendapat dan pernyataan
- d. Menghargai fantasi
- e. Tertarik kepada kegiatan-kegiatan kreatif
- f. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh orang lain
- g. Mempunyai rasa ingintahu yang besar
- h. Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti
- i. Berani mengambil resiko
- j. Percaya diri dan mandiri
- k. Memiliki tanggungjawab dan komitmen terhadap tugas
- l. Tekun dan tidak mudah bosan
- m. Tidak kehabisan akal
- n. Kaya akan inisiatif
- o. Peka terhadap situasi lingkungan
- p. Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan daripada masa lalu
- q. Memiliki citra diri dan stabilitas emosional yang baik
- r. Tertarik pada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka-teki
- s. Memiliki gagasan yang orisinal
- t. Mempunyai minat yang luas
- u. Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri
- v. Kritis terhadap pendapat orang lain
- w. Senang mengajukan pertanyaan yang baik
- x. Memiliki kesadaran etik – moral dan estetika yang tinggi.⁴⁸

Menurut Utami Munandar ciri-ciri pribadi kreatif adalah

- a. Imajinatif
- b. Mempunyai prakarya
- c. Mempunyai minat luar
- d. Mandiri dalam berfikir
- e. Melit

⁴⁸Iif Khoru Ahmad dan Sofyan Amri, *PAIKEM Gemrot*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011),

- f. Senang bertualang
- g. Penuh energi
- h. Percaya diri
- i. Bersedia mengambil resiko
- j. Berani dalam pendirian dan keyakinan⁴⁹

Sedangkan pendapat lain ciri pribadi kreatif di antaranya:

- a. Berani berisiko
- b. Responsif
- c. Terbuka
- d. Aktifator
- e. Inisiator
- f. Eksperimenter
- g. Apresiator
- h. Adaptor.⁵⁰

Sedangkan menurut Torrence yang dikutip oleh Ngalimun mengemukakan karakteristik kreativitas sebagai berikut:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- b. Tekun dan tidak mudah bosan
- c. Percaya diri dan mandiri
- d. Merasa tertantang oleh kemajuan atau kompleksitas
- e. Berani mengambil resiko
- f. Berfikir divergen.⁵¹

Menurut Hamzah ciri-ciri kreativitas antara lain :

- a. Memiliki rasa ingin tahu
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot
- c. Memberikan banyak gagasan dan usul dari suatu masalah
- d. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu
- e. Mempunyai atau menghargai kendahan
- f. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain
- g. Memiliki rasa humor tinggi
- h. Mempunyai daya imajinasi yang kuat

⁴⁹Ngalimun, at.all, *Perkembangan Dan Pengembangan Kreatifitas*, (Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2013), 55.

⁵⁰Tuhana Taufik Andrianto, *Cara Cerdas Melejitkan Iq Kreatif Anak*, (Jogyakarta: Kata Hati, 2013), 121.

⁵¹Ngalimun, at.all, *Perkembangan...*, 57

- i. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan orang lain
- j. Dapat bekerja sendiri
- k. Senang mencoba hal-hal yang baru
- l. Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi)⁵²

Berdasarkan karakteristik tersebut, maka guru yang kreatif dalam penelitian ini adalah guru yang memiliki ketrampilan mengajar sesuai kebutuhan peserta didik dan perkembangan dunia pendidikan serta tektonogi yang ada, memiliki motivasi yang tinggi untuk peserta didik, demokratis, percaya diri dan berfikir divergen dalam mengajar.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas. Kreativitas dimiliki oleh setiap orang meskipun dalam derajat dan bentuk yang berbeda. Kreativitas harus dipupuk dan diingkatkan karena jika dibiarkan saja maka bakat tidak akan berkembang bahkan bisa terpendam dan tidak dapat terwujud.

Menurut Utami Munandar dalam bukunya Ngalimun faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah:

- a) Usia
- b) Tingkat pendidikan
- c) Tersedianya fasilitas
- d) Penggunaan waktu⁵³

Tumbuh dan berkembangnya kreasi diciptakan oleh individu, dipengaruhi oleh kebudayaan serta dari masyarakat dimana individu itu

⁵²Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 251

⁵³Ngalimun, at all *Perkembangan ...*, 56.

hidup dan bekerja. Tumbuh dan berkembangnya kreativitas dipengaruhi pula oleh banyak faktor terutama adalah karakter yang kuat, kecerdasan yang cukup dan lingkungan kultural yang mendukung.

4. Kreativitas Anak

Untuk melihat pentingnya nilai kreativitas maka dibutuhkan aspek-aspek bagaimana cara untuk mengukur kreativitas seseorang. Siswa yang kreatif dapat melakukan pendekatan secara bervariasi dan memiliki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap persoalan. Berdasarkan kreativitas yang dimiliki siswa dapat menunjukkan hasil perbuatan, kinerja, atau karya, baik dalam bentuk barang maupun gagasan secara bermakna dan berkualitas. Maka dibutuhkan pedoman untuk melihat kemampuan siswa dengan mengetahui aspek dari kreativitas. Aspek-aspek kreativitas sangat penting bagi jalannya proses belajar dan mengajar, karena guru membutuhkan aspek-aspek kreativitas untuk melihat kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Ada empat indikator tingkat kreativitas siswa adalah sebagai berikut:⁵⁴

a. Kelancaran

Kelancaran merupakan kemampuan yang dimiliki oleh anak untuk dapat memberikan jawaban lebih dari satu jawaban, mampu melahirkan banyak ide dan gagasan, timbulnya pertanyaan dalam pikiran anak, serta timbulnya berbagai macam cara dalam

⁵⁴Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreatifitas Pada Anak*, (Jakarta : Kencana, 2010), 14

memecahkan masalah maksudnya kemampuan menghasilkan banyak ide dan gagasan sehingga ide-ide yang baru itu muncul seperti air mengalir.

Gagasan atau ide yang di hasilkan anak itu dapat berupa kata tunggal ataupun kompleks, dapat berupa pemberian judul atau gambar, cerita, dan ungkapan kalimat-kalimat pendek merupakan keasatuan dari hasil pemikiran.

Anak yang kreatif akan memiliki kelancaran dalam menciptakan suatu kreativitas, baik itu kelancaran dalam menghasilkan kata-kata, artinya anak dengan mudah dan cepat tanpa ada hambatan mereka bisa menjelaskan dengan bahasa tentang apa yang mereka tulis, mereka gambar atau yang mereka sfikirkan.

b. Fleksibilitas

Fleksibelitas merupakan kemampuan anak untuk dapat menghasilkan gagasan, jawaban, yang bervariasi, serta memiliki kemampuan untuk melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. Dalam hal ini anak dapat mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran dan biasanya penekanannya pada kualitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban. Jadi tidak semata-mata banyak jawaban yang diberikan yang menentukan kualitas seseorang, tapi juga ditentukan oleh mutu dari jawaban. Menurut Munandar fleksibilitas ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

- a. *Spontaneous flexibility*, yaitu anak dapat menyelesaikan bermacam-macam variasi dari ide-ide yang bebas dari hambatan dan keterpaksaan.
- b. *Adaptive flexibility*, yaitu anak harus ditekankan dalam mengepresikan masalah, tahap-tahap pemecahan masalah atau pendekatan masalah.⁵⁵

Berdasarkan keterangan di atas dapat dipahami bahwa anak yang kreatif adalah anak yang fleksibel, baik itu dalam berbuat maupun dalam berfikir. Anak yang dikatakan fleksibel dalam berfikir apabila ia bisa diri dengan situasi, misalnya saja, ketika dalam menyelesaikan sebuah permainan *fuzzle* ia tidak bisa menyusun dengan cepat, maka dengan sendiri akan mengubah metode atau cara menyelesaikannya, ia tidak akan menggunakan cara yang sudah ada, tapi muncul idea tau pemikiran baru.

- c. Keaslian

Keaslian merupakan kemampuan anak untuk menghasilkan ide-ide yang luar biasa, jarang ditemui dan unik, serta dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal yang baru, walaupun sesungguhnya yang diciptakan itu tidak perlu berupa hal-hal yang baru sama sekali, tapi merupakan gabungan atau kombinasi dari yang sudah ada sebelumnya.

- d. Elaborasi

Elaborasi yaitu kemampuan anak dalam mengembangkan suatu gagasan, produk atau hasil karya untuk menambah atau

⁵⁵*Ibid.*,

memperinci secara detail dari objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Elaborasi merupakan kemampuan untuk memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan, menghasilkan produk serta menambah dan memperinci agar lebih melengkapinya.

Berdasarkan indikator kreativitas di atas dapat disimpulkan bahwa anak kreatif memiliki empat hal yang perlu dimiliki untuk menjadi kreatif, yaitu kelancaran dalam berfikir, mampu berfikir luwes, dan adanya keaslian dari fikiran, serta elaborasi dalam berfikir.

D. Kajian tentang Perencanaan Guru dalam Menumbuhkan Kreativitas Anak melalui Permainan Tradisional dari Pelelah Pisang

Perencanaan atau yang biasa disebut dengan *Planning* merupakan suatu proses dasar atau tahap awal dari suatu kegiatan yang pasti akan ada tujuan yang hendak dicapai. Perencanaan dapat diartikan menentukan sebelumnya apa yang harus dilakukan dan bagaimana cara melakukan.⁵⁶

Langkah awal dalam sebuah proses pembelajaran adalah melakukan proses perencanaan. Perencanaan sebagai tindakan menetapkan terlebih dahulu apa yang akan dikerjakan, bagaimana mengerjakannya, apa yang harus dikerjakan dan siapa yang akan mengerjakan.⁵⁷ Jika dilihat dari sudut pandang Islam, perencanaan adalah suatu yang sangat diperlukan karena dalam Islam sendiri diajarkan agar selalu berencana. Itu yang menjadikan

⁵⁶ George R Terry, Alih Bahasa Winardi. *Asas-Asas Manajemen*, (Bandung : Alumni, 2012), 163.

⁵⁷ Nanang Fatah, *Landasan Manajemen Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), 49.

perencanaan menjadi hal yang perlu dilakukan untuk menentukan sesuatu agar tercapainya suatu tujuan. Dalam al-Qur'an surat Al-Hasyr ayat 18, Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَلْتَنْظُرْ نَفْسٌ مَّا قَدَّمَتْ لِغَدٍ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ - ١٨ -

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan hendaklah setiap diri memperhatikan apa yang Telah diperbuatnya untuk hari esok (akhirat); dan bertakwalah kepada Allah, Sesungguhnya Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan". (Q.S. Al-Harsyr: 18).⁵⁸

Ayat ini menunjukkan bahwa Allah SWT mengingatkan kepada manusia untuk senantiasa merencanakan segala sesuatu aktifitas kehidupan yang akan dilaksanakan. Merencanakan pada dasarnya menentukan kegiatan yang hendak dilakukan pada masa depan. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengatur berbagai sumber daya agar hasil yang dicapai sesuai dengan yang diharapkan. Sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH). Saat membuat RPPH, hal utama yang harus dipersiapkan oleh guru adalah indikator, tema, tujuan dan materi pembelajaran, media, metode dan strategi pembelajaran, serta kegiatan main apa yang akan diberikan kepada anak.

Perencanaan strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas anak melalui permainan tradisional dari pelepah pisang dilakukan dengan mempersiapkan:⁵⁹

⁵⁸ Depag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Semarang: PT Toha Putra, 2015), 345.

⁵⁹ La Hewi dan Linda Asnawati, Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5 No. 1. 2021, 164.

1. Indikator dan tema

Pemilihan indikator dan tema, para guru terlebih dahulu mengadakan rapat yang biasanya dilakukan di awal tahun pelajaran. Hal ini bertujuan untuk menentukan indikator-indikator apa yang akan digunakan selama satu tahun pelajaran. Setiap awal tahun, semua guru mengadakan raker untuk menentukan dan menyusun perangkat pembelajaran, kurikulumnya, program kegiatan, tema dan indikator yang akan digunakan selama satu tahun pelajaran.

2. Kegiatan main

Penentuan kegiatan main harus disesuaikan dengan indikator, selain itu kegiatan main harus berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa hampir semua guru melakukan diskusi tentang kegiatan main yang sesuai dengan tema. Kegiatan bermain tradisional dalam meningkatkan kreativitas anak melalui pelepas pisang dilakukan dengan mengecap dengan pelepas pisang dan sebagainya.⁶⁰

3. Tujuan dan materi pembelajaran

Selain pemilihan kegiatan main, hal lain yang tidak kalah pentingnya yaitu penentuan tujuan dan materi pembelajaran. Dalam menentukan tujuan dan materi pembelajaran berpatokan pada indikator dan tema yang akan digunakan pada saat pembelajaran. Salah satu hal utama saat

⁶⁰ Eko Suhendro, Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19, Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, Vol. 5 No. 3, 2021, 133.

pembuatan RPPH adalah penentuan tujuan dan materi pembelajaran yang ditentukan berdasarkan tema dan indikator.⁶¹

Pembelajaran yang diterapkan selama pandemi Covid-19 ini mengutamakan kegiatan bermain yang berhubungan dengan keterampilan hidup, penerapan hidup bersih dan sehat, serta pemahaman anak tentang pandemi yang sedang dihadapi. Kegiatan yang merangsang anak untuk tetap belajar dengan menyenangkan dan orang tua pun tidak merasa terbebani dengan kegiatan yang diberikan. yang terpenting adalah anak-anak tetap mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang seharusnya dengan menumbuhkan kreativitas melalui pelepah pisang.

4. Media pembelajaran

Guru menyiapkan video pembelajaran mengenai langkah-langkah pembuatan permainan pelepah pisang.⁶²

5. Metode dan Strategi Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan dalam strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas anak melalui permainan tradisional melalui pelepah pisang.

Perencanaan pembelajaran di era pandemic covid 19, perencanaan strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas anak melalui permainan tradisional dari pelepah pisang dilakukan:

⁶¹ Ririn Hunafa Lestari dkk, Perancangan Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Sistem Informasi Berbasis Website, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5 No. 2, 2021, 13

⁶² Fitria Wati, Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Pelepah Pisang Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Duri, *Jurnal Pesona PAUD*, Vol. 1 No. 1, 2011, 3.

1. Guru melakukan perumusan perencanaan pembelajaran dalam jaringan dengan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Darurat Covid-19. Dengan tetap mengacu Pada Standat Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA), Program Semester, dan Program Mingguan. RPPH disusun lebih sederhana dengan isi kegiatan pembiasaan dan kegiatan inti. Guru langsung menyiapkan jadwal harian yang nantinya digunakan sebagai bahan kegiatan pembelajaran darurat Covid-19.
2. Pemberitahuan panduan kegiatan dalam jaringan kepada orang tua. Pemberitahuan mengenai selama libur sekolah karena pandemi Covid-19 kegiatan belajar anak akan dilaksanakan melalui jaringan *online* yaitu *whatsApp group*. Informasi dari sekolah secara resmi akan disampaikan lewat *whatsApp group*. Baik melalui video, foto dan *voicenote* atau pesan suara.
3. Mengunduh aplikasi WA sebagai media komunikasi, semua orang tua mengunduh aplikasi WA di hp android masing-masing. Yang sebelumnya orang tua belum memiliki hp Android dan belum memiliki aplikasi WhatsApp.
4. Disepakati semua orang tua masuk group WA yang sudah dibuat dan mengikuti seluruh kegiatan yang di *share* sesuai jadwal kegiatan dengan ikon grup. Persiapan pembelajaran dalam jaringan (*daring*) disesuaikan dengan kondisi dan situasi para orang tua. Pengetahuan orang tua yang masih sangat terbatas tentang dunia informasi dan teknologi, membuat sekolah harus mencari solusi terbaik. Dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp* semua orang tua mampu menggunakannya.⁶³

⁶³ Eko Suhendro, Strategi Pembelajaran..., 134.

Kerja sama antara kedua pendidik yang dimaksud yaitu guru PAUD dan orang tua peserta didik dilakukan agar stimulasi perkembangan untuk semua anak usia dini dalam satuan PAUD dapat sama atau seragam. Guru PAUD melakukan perencanaan pembelajaran dengan menyusun rencana pembelajaran harian yang selanjutnya diberikan kepada orang tua peserta didik dengan didatangi secara langsung di rumah masing-masing peserta didik dan diberikan melalui soft file yang dikirim di media social (*WhatsApp*) orang tua anak usia dini dan kemudian untuk dilaksanakan pembelajaran di rumah.⁶⁴ Hasil pembelajaran akan dilaporkan oleh orang tua selaku pendidik PAUD di rumah melalui rekaman kegiatan dan dokumentasi hasil kerja anak selama proses pembelajaran melalui media social (*what's up*) grup satuan PAUD.

E. Kajian tentang Pelaksanaan Strategi Guru dalam Menumbuhkan Kreativitas Anak melalui Permainan Tradisional dari Pelepah Pisang

Setelah proses perencanaan dilakukan hingga menghasilkan rencana kerja maka, langkah selanjutnya adalah langkah pelaksanaan. Pelaksanaan pada hakikatnya adalah aktualisasi dari rencana kerja yang telah disusun. Fungsi pelaksanaan meliputi proses mengoperasionalkan desain atau rencana itu dengan menggunakan strategi kebijakan dan kegiatan yang terarah secara jelas, menggunakan tenaga manusia dan fasilitas yang diperlukan untuk mencapai tujuan.⁶⁵

⁶⁴ La Hewi dan Linda Asnawati, *Strategi Pendidik Anak...*, 164.

⁶⁵ Hidayat A. dan Machali I., *Pengelolaan Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Educa, 2010),

Belajar dari rumah dalam masa pandemi ini dilaksanakan dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan memanfaatkan dalam jaringan/ *online* (daring) menggunakan media HP atau laptop melalui beberapa sosial media, web, dan aplikasi pembelajaran daring. Adhe mengatakan bahwa daring akan memberi metode pembelajaran yang efektif, seperti beberapa latihan umpan balik yang saling terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar secara mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan atas kebutuhan anak dan menggunakan simulasi atau permainan. Seluruh anak akan mendapatkan dampak kualitas yang sama.⁶⁶ Dengan adanya situasi pandemi yang belum berakhir maka strategi pembelajaran daring menjadi bagian dari alternatif metode yang ditawarkan kepada siswa sebagai bagian dari penerapan strategi pembelajaran pada masa Covid-19. Proses pembelajaran secara daring ini diharapkan dapat menjadi solusi agar anak didik terhindar dari paparan virus Covid-19.

Wabah Covid-19 membuat banyak kegiatan sekolah beralih ke rumah, hal ini membuat orang tua siswa harus siap mengawal proses pembelajaran anak di rumah. Program kunjungan ke rumah/Home Visit adalah program yang mengedepankan keterpaduan berbagai pelayanan kepada siswa dan masyarakat. Dalam pelaksanaan home visit, orang tua memberikan stimulasi

⁶⁶ Adhe, K. R. Model Pembelajaran Daring Mata kuliah Kajian PAUD di Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Journal of Early Childhood Care & Education*, 1(1), 2018. 29.

dan bermacam aktifitas bermain untuk siswa, pendidikan, dan dukungan orang tua serta untuk meningkatkan keterlibatan orang tua dalam pendidikan.⁶⁷

Pembelajaran di rumah ini memberikan nilai positif bagi para murid. Semangat anak-anak terlihat dari caranya menyambut guru, memakai seragam sekolah, tidak menangis. Bahkan, tugas-tugas dapat diselesaikan dengan baik oleh anak sendiri. Hal ini berbeda dengan pengerjaan tugas saat di sekolah sebelum adanya *physical distancing*. Jika ada tugas, orang tua yang menyelesaikan tugas sementara para murid bermain-main. Pelaksanaan *home visit* di era pandemi ini harus menjadi kebiasaan dalam pembelajaran. Di samping itu, program ini memberikan manfaat yang berarti buat guru, anak didik/murid, dan orang tua. Dengan *home visit*, guru dapat mendorong orang tua untuk ikut memotivasi anak agar tetap belajar. Pemberitahuan materi sebelum guru melakukan kunjungan menumbuhkan sikap orang tua untuk memperhatikan kebutuhan anak. Kehadiran guru di rumah murid dapat menjadi pemicu semangat anak-anak untuk tetap belajar.⁶⁸

Implementasi strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas anak melalui permainan tradisional dari pelepah pisang dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu:⁶⁹

⁶⁷ Sari, D. Y., & Rahma, A. Meningkatkan Pemahaman Orang Tua dalam Menstimulasi Perkembangan Anak dengan Pendekatan Steam melalui Program Home Visit. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 5(2), 2019. 93–105.

⁶⁸ Mokoginta, L., & Nurdiani, N. Program Home Visit di Pos-PAUD Bintang Kecil, Semarang: Solusi Menaati Aturan Physical Distancing. *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 2020, 43–48.

⁶⁹ Dara Gebrina Rezieka dkk, Rejuvenasi Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini Vol.4 No.1 2021, 35.

1. Kegiatan Pembukaan/menyapa

Kegiatan pembukaan yang dilakukan dengan nama kegiatan salam dan sapa. Guru mengirim video yang berisi kegiatan guru memberi salam kepada peserta didik dan mengabsen satu per satu nama setiap anak. Video yang dikirim oleh guru pada kegiatan ini adalah video tentang motivasi guru dalam memberikan semangat kepada orang tua dan anak dalam menghadapi kegiatan belajar dari rumah, serta penjelasan singkat tentang kegiatan belajar dari rumah yang akan dilaksanakan.

Video yang dikirimkan oleh guru berupa rekaman visual guru yang memberikan motivasi kepada anak dan orang tua agar orang tua selalu menjadi pendamping dalam pembelajaran daring. Mengulas sedikit kegiatan yang telah dilaksanakan kemarin dan menayakan kendala yang dihadapi oleh orang tua. Menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan sebagai panduan oleh orang tua selama kegiatan belajar dengan anak.

Kegiatan pembukaan/menyapa dibuat oleh guru sebagai panduan kepada orang tua dalam mendampingi anak dalam belajar. Setelah guru menyapa dan mengabsen semua anak guru memulai panduan tentang sedikit penjelasan. Guru menjelasakn bahwa kegiatan pembiasaan dilaksanakan seperti biasa, dan kegiatan intinya yaitu anak praktek berjemur, bercerita tentang teman-teman dan menghafal surat-surat pendek.

2. Kegiatan inti /penyampaian materi

Dalam kegiatan inti guru mengirim jadwal kegiatan yang dikirim di *whatsApp group*, jadwal dikirim melalui tulisan pemberitahuan dan juga contoh yang di siapkan oleh guru. Sesuai dengan jadwal Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Kegiatan intinya yaitu kegiatan pengembangan kreativitas anak dengan permainan pelepah pisang (yang dikirim lewat video). Guru memberikan tugas untuk membuat video aktivitas anak melakukan permainan pelepah pisang. Setelah orang tua yang cepat merespon dengan komentar baik dengan ucapan terimakasih, dengan ucapan siap laksanakan. Kemudian orang tua mengirimkan video dengan waktu yang ditentukan.⁷⁰

3. Evaluasi Kegiatan Pembelajaran Anak

Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui pengamatan video kegiatan bermain anak. Pengamatan inti yang meliputi berbagai aspek perkembangan anak seperti: perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan bahasa, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional dan perkembangan seni. Semua kegiatan anak yang telah dikirimkan oleh orang tua masuk kedalam penilaian harian sesuai dengan pembelajaran yang sudah dijadwalkan. Semua hasil kiriman kegiatan dari orang tua disimpan dalam masing-masing folder anak untuk memudahkan penilaian oleh guru.⁷¹

⁷⁰ La Hewi dan Linda Asnawati, *Strategi PendidikAnak...*, 164

⁷¹ Sri Anita, *Penerapan Pembelajaran Dalam Jaringan (daring) Pada Anak Usia Dini Selama Pandemi Virus Covid-19 Di Kelompok A BA Aisyiyah Timbang Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga*, Skripsi tidak diterbitkan, (Purwakerto: IAIN Purwokerto, 2020), vi.

Penilaian juga dilakukan dengan orang tua melalui kegiatan sharing ilmu. Guru selalu aktif berkomunikasi dengan orang tua terkait dengan kegiatan bermain anak di rumah. Dengan pengamatan dan sharing ilmu itulah ditemukan hasil penilaian kepada masing-masing anak untuk menentukan kegiatan tersebut sudah di nilai berhasil atau masih perlu diulang.

Setiap hari guru memeriksa kegiatan anak yang dikirim oleh orangtua, baik dalam bentuk foto, video, dan voicenote. Penilaian diberikan kepada masing-masing anak dengan penilaian yang berbeda-beda. Penilaian terhadap pengiriman *voicenote* diawali dengan mendengarkan rekaman dan memberikan penilaian dalam bentuk komentar dan motivasi agar anak dan orang tua semakin semangat dalam melaksanakan kegiatan belajar dari rumah.

F. Kajian tentang Evaluasi Guru dalam Menumbuhkan Kreativitas Anak melalui Permainan Tradisional dari Pelelah Pisang

Evaluasi strategi sebagai suatu proses dimana manajer membandingkan hasil-hasil yang diperoleh dengan tingkat pencapaian tujuan yang telah diperoleh. Tahap akhir dalam strategi adalah mengevaluasi strategi yang telah dirumuskan sebelumnya.

Evaluasi diartikan sebagai umpan balik atas kerja yang lalu dan mendorong adanya produktivitas dimasa mendatang. Evaluasi merupakan kegiatan menunjukkan penilaian atas keberhasilan atau kegagalan pelaksanaan

sesuai dengan saran dan tujuan yang ditetapkan dalam formulasi strategi. Adapun fokus utama evaluasi strategi adalah pengukuran kinerja dan penciptaan mekanisme umpan balik yang efektif. Pengakuan kinerja merupakan tahap yang penting untuk melihat dan mengevaluasi capaian atau hasil pekerjaan yang menjadi sasaran pekerjaan tersebut.⁷²

Evaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan sehingga bisa menjadi barometer keberhasilan setiap kegiatan pengembangan bakat dan minat yang dilaksanakan. Evaluasi yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui faktor apa saja yang masih mengalami kekurangan dan merancang atau menyiapkan kembali program keterampilan baru yang lebih baik dengan metode pengajaran yang lebih baik pula agar nantinya bisa lebih maksimal.⁷³ Karena jenis kegiatan yang ada bermacam-macam, maka evaluasinya juga berbeda-beda, namun secara garis besar dapat penulis simpulkan bahwa evaluasi yang dilakukan dalam strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas anak melalui permainan tradisional dari pelepah pisang ini dilakukan dengan cara mengamati proses kegiatan siswa selama kegiatan tersebut berlangsung.

Untuk menjadi efektif, sistem evaluasi harus memenuhi kriteria tertentu. Kriteria-kriteria utama adalah bahwa sistem seharusnya: mengawasi kegiatan-kegiatan yang benar, tepat waktu, dengan biaya yang efektif dan

⁷²Akdon, *Strategic Management for Education Management (Manajemen Strategik Untuk Manajemen Pendidikan)*, (Bandung; Alfabeta, 2007), 84

⁷³Aruming Tias Pudyastuti dan Asri Budiningsih, Efektivitas Pembelajaran E-Learning pada Guru PAUD Selama Pandemi Covid-19 *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 5 No. 2 2021, 166 .

tepat akurat, dapat diterima oleh yang bersangkutan. Semakin dipenuhinya kriteria-kriteria tersebut semakin efektif sistem pengawasan.⁷⁴

Pengawasan dilakukan secara langsung dan ada pula yang dilakukan dengan cara tidak langsung. Secara langsung dalam arti pengawas langsung terjun kelapangan untuk mengawasi prilaku atau kegiatan. Sedangkan pengawasan tidak langsung berarti pengawas tidak secara langsung terjun mengawasi prilaku atau kegiatan, namun hanya mengawasi melalui laporan-laporan. Hasil dari pengawasan itu sendiri kemudian akan menjadi tolak ukur tingkat efektifitas atau tingkat keberhasilan program dan juga akan menjadi bahan untuk memperbaiki atau meningkatkan pembinaan kesiswaan di sekolah, baik pada saat kegiatan masih berlangsung maupun kegiatan yang sudah selesai. Dan juga yang terpenting adalah hasil dari pengawasan ini harus ditindaklanjuti, sebab bila tidak tentu hasil dari pengawasan ini tidak ada nilainya. Selanjutnya juga hasil dari pengawasan ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi pengambil keputusan pada saat penyusunan kembali perencanaan meningkatkan kreativitas anak pada periode mendatang.

Proses evaluasi digunakan untuk mendapatkan informasi terkait pencapaian hasil belajar untuk memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh anak setelah melaksanakan proses belajar dalam PAUD. Dasar pelaksanaan dan mekanisme penilaian mengacu pada standar PAUD yakni Permendikbud nomor 137/014 pasal 18 dan Permendikbud nomor 146/2014. Dalam standar PAUD telah tertera bahwa Standar Penilaian

⁷⁴ Handoko, T. Hani., *Manajemen*, (Yogyakarta: BPFE, 2012), 363.

mencakup penilaian lampiran dinyatakan bahwa Standar Penilaian merupakan kriteria tentang penilaian proses dan hasil pembelajarn anak dalam rangka pemenuhan standar tingkat pencapaian perkembangan sesuai tingkat usianya.⁷⁵ Sejalan dengan itu pedoman penilaian lampiran Permendikbud nomor 146 tahun 2014 memutuskan bahwa penilaian proses dan hasil kegiatan belajar PAUD merupakan sebuah proses pengumpulan dan pengkajian berbagai sumber informasi secara sistematis, terukur, berkelanjutan, serta menyeluruh tentang pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak selama kurun waktu tertentu.

Penilaian dilakukan dengan cara sistematis yakni diawali dengan pengamatan yang dilakukan setiap hari, pencatatan harian, penganalisaan data setiap bulan, dan rekap perkembangan selama satu semester.⁷⁶ Evaluasi yang diberikan oleh guru kepada anak yaitu melalui pengamatan dari tugas yang dikirim dalam bentuk foto, video dan rekaman suara.⁷⁷ Penilaian juga dilakukan dengan orang tua melalui kegiatan *sharing* ilmu. Guru selalu aktif berkomunikasi dengan orang tua terkait dengan kegiatan bermain anak di rumah. Dengan pengamatan dan *sharing* ilmu itulah ditemukan hasil penilaian kepada masing-masing anak untuk menentukan kegiatan tersebut sudah di nilai berhasil atau masih perlu diulang.

Komunikasi dengan orang tua dalam *sharing* ilmu menjadi catatan khusus bagi guru dalam memberikan penilaian kepada anak, apakah anak

⁷⁵ Mawaddah Ulya, Siti Fatonah, Asesmen Penilaian di RA Al-Ashriyah Kota Langsa Pada Saat Pandemi Covid-19, *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, Vol 4, No1, Maret 2021, 95

⁷⁶ *Ibid.*, 96.

⁷⁷ Sri Anita, *Penerapan Pembelajaran Dalam Jaringan...*, vi

tersebut masuk kedalam penilaian BB (Belum Berkembang, MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), atau BSB (Berkembang Sangat Baik). Dari semuanya itu menjadi dasar guru untuk menilai anak baik untuk penilaian harian, migguan, bulanan dan akhir semester yang dilaporkan kepada orang tua.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Kusumastuti, Ririn Dwi. 2019. Upaya Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Muslimat NU 001 Ponorogo). Skripsi, Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Hasil penelitian menunjukkan (1) strategi guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Muslimat NU 001 Ponorogo, yaitu: (a) pengembangan hasta karya contohnya 3 M (melipat, menggunting, menempel), finger painting, kolase, mencocok gambar, (b) pengembangan imajinasi contohnya mewarnai, menggambar, bermain plastisin, menirukan gerakan angin/tumbuhan, dan bermain balok, (c) pengembangan eksplorasi contohnya bermain air, lempar bola, mengenal lingkungan sekitar dan berkebun, (d) pengembangan eksperimen contohnya eksperimen pencampuran warna, percobaan gunung meletus dan meniup balon, (e) pengembangan proyek contohnya menghias kelas dan menata taman, (f) pengembangan musik contohnya drumband dan alat perkusi sederhana; dan (g) pengembangan bahasa contohnya bercerita setiap hari Senin. (2) faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Muslimat NU 001 Ponorogo, yaitu: (a) faktor

pendukung: iklim dan kondisi lingkungan, peran guru, serta peran orang tua; dan (b) faktor penghambat: rangsangan mental, alat perkusi yang masih kurang, dan kondisi anak yang lelah.

Perbedaan terdahulu dengan penelitian ini adalah fokus pada perencanaan, implementasi dan evaluasi strategi guru dalam merangsang kreativitas anak. Sedangkan penelitian terdahulu upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Persamaannya sama-sama meneliti tentang kreativitas anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Febrina Dwi Maryanti dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Tahun 2017 yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek di RA Cendikia Al- Madani Ngambur Pesisir Barat”. Hasil penelitian menunjukkan 1) anak mampu mengekspresikan imajinasinya dengan seni gagasan atau produk baru. 2) anak dapat mengubah bentuk yang sudah ada menjadi bentuk lain. 3) Anak dapat berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya. 4) anak dapat menambahkan bentuk baru pada karya yang dibuat, menggunakan media yang ada. Jadi meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat dapat berkembang dengan optimal dengan menggunakan metode proyek.

Penelitian yang dilakukan oleh Dara Gebrina Rezieka, dkk (2021) yang berjudul Rejuvenasi Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini . Hasil penelitiannya pengembangan kreativitas pada anak dapat dilakukan melalui strategi pengembangan melalui imajinasi, musik dan bahasa. Melalui kegiatan ini dapat meningkatkan kreativitas pada anak sehingga anak mampu memberikan ide-ide dan gagasannya serta dapat mengeksplorasikan dirinya

masing-masing, kegiatan ini dapat memberikan dampak yang positif kepada anak selain dapat meningkatkan kreativitas anak juga memberikan rasa percaya diri anak serta membuat anak merasa bahagia karena anak bebas melakukan apa saja tentunya dalam pantauan orang dewasa.

Perbedaan terdahulu dengan penelitian ini adalah fokus pada perencanaan, implementasi dan evaluasi strategi guru dalam merangsang kreativitas anak. Sedangkan penelitian terdahulu upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Persamaannya sama-sama meneliti tentang kreativitas anak.

Untuk lebih jelasnya persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

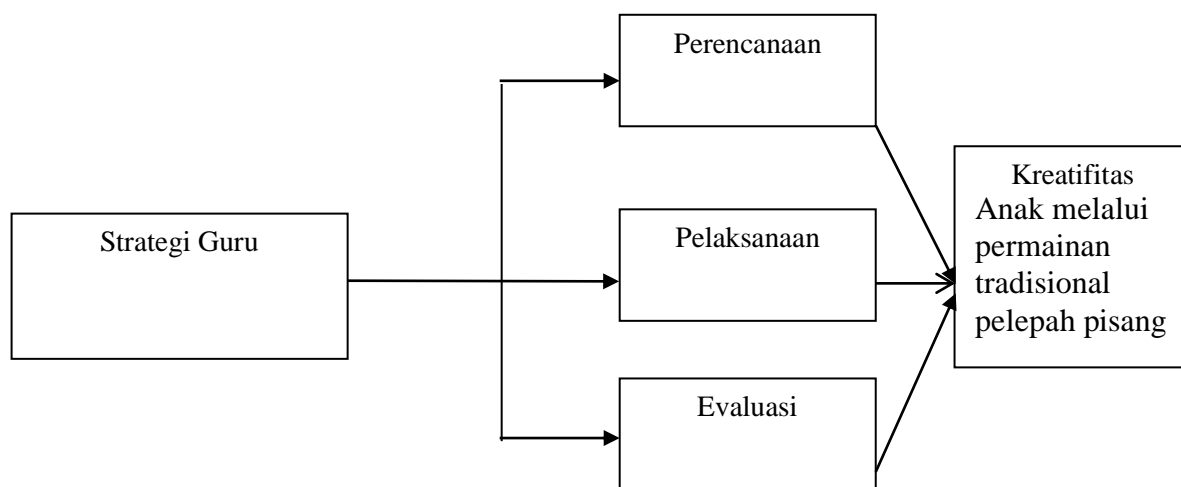
Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama, Tahun, Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Kusumastuti, Ririn Dwi. (2019) Upaya Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Muslimat NU 001 Ponorogo)	Persamaannya adalah meneliti tentang mengembangkan kreativitas anak usia dini	Perbedaannya, penelitian terdahulu fokus pada upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak.
2.	Febrina Dwi Maryanti (2017) “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek di RA Cendikia Al- Madani Ngambur Pesisir Barat	Persamaannya adalah meneliti tentang kreativitas anak usia dini	Perbedaannya, penelitian terdahulu fokus pada meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek.
3	Dara Gebrina Rezieka, dkk (2021) Rejuvenasi Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini	Persamaannya adalah meneliti tentang kreativitas anak usia dini	Perbedaannya, penelitian terdahulu fokus pada strategi Pengembangan kreativitas anak usia dini.

H. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian adalah pandangan atau model pola pikir yang menunjukkan permasalahan yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian.⁷⁸

Paradigma penelitian dalam skripsi ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Paradigma Penelitian

Strategi Guru dalam Menumbuhkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tradisional dari Pelepah Pisang di Kelompok A TK Darmawanita Kromasan Ngunut Tulungagung dilaksanakan dengan melalui perencanaan strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas anak melalui permainan tradisional dari pelepah pisang, pelaksanaan strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas anak melalui permainan tradisional dari pelepah pisang dan evaluasi strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas anak melalui permainan tradisional dari pelepah pisang di kelompok A TK Darmawanita kromasan Ngunut Tulungagung.

⁷⁸Sugiono, *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2006), 43.