

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Kelompok Bermain Mutiara Bunda

Pembangunan Nasional pada hakekatnya adalah merupakan pembangunan manusia Indonesia seutuhnya. Untuk mewujudkan hal tersebut Yayasan Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati, berusaha dalam mempersiapkan generasi muda yang berkualitas dengan penuh konsep dasar pembinaan pertumbuhan dan perkembangan anak secara intensif dan holistik, yang mencakup dalam semua aspek pelayanan pendidikan, kesehatan, dan gizi yang ditunjukkan terhadap upaya terwujudnya perbaikan dan kemajuan dalam kelangsungan hidup anak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang dihususkan untuk anak umur 0 sampai 6 tahun dalam aspek-aspek kesehatan, gizi, dan psikososial (kognitif, social dan emosional) yang dilakukan oleh lingkungan yang sangat berpengaruh besar pada proses tumbuh kembang sang anak (keluarga, sekolah, lembaga dan tempat pengasuh anak, serta teman sebaya). Kelompok Bermain merupakan salah satu dari bentuk pendidikan pra-sekolah yang diselenggarakan melewati jalur sekolah dengan mengutamakan sikap pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta teruntuk anak usia dua tahun sampai enam tahun.

Kelompok Bermain di masa sekarang banyak diminati masyarakat karena kesadaran akan pentingnya masa usia emas (*golden age*). Potensi kecerdasan pendidikan yang tepat dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Kelompok Bermain Mutiara Bunda merupakan Kelompok Bermain (PAUD) yang tertua di Kecamatan Wedarijaksa, berdiri pada tanggal 3 Juni 2015,

Kelompok Bermain Mutiara Bunda dipelopori oleh Ibu Sri Suprihatin, A.Ma. Pust, beliau merupakan tokoh masyarakat yang peduli dengan dunia pendidikan dan istri dari Bapak Edi Supriyanto sebagai Ketua Tim Penggerak PKK di Desa Wedarijaksa Pati. Awal pemikiran akan didirikannya PAUD waktu itu ketika beliau berbincang dengan ibu Sarah istri dari Bapak Camat Wedarijaksa, awalnya hanya mengobrol santai dengan bu Sarah kemudian beliau mengusulkan kenapa tidak mendirikan PAUD di Balaidesa Kecamatan Wedarijaksa sendiri, mengingat di Balaidesa Wedarijaksa sudah ada Taman Kanak-kanak (TK) Pertiwi. Kemudian Darisitulah beliau ibu Suprihatin mendirikan PAUD Kelompok Bermain Mutiara Bunda yang bertujuan untuk memfasilitasi anak-anak pra sekolah sebelum mereka memasuki taman kanak-kanak.

Dengan bersosialisai dari pertemuan PKK di Kecamatan Wedarijaksa kemudian memasang banner dengan pihak desa Wedarijaksa dan lingkungan sekitar akhirnya berdirilah Kelompok Bermain Mutiara Bunda. Pada awal berdirinya Kelompok Bermain Mutiara Bunda. sarana dan prasarana yang digunakan masih sangat kurang. Untuk bangunan fisik gedung masih menggunakan gedung bekas dari TK (Taman kanak-kanak) Pertiwi Balaidesa. Karena Waktu itu TK (Taman kanak-kanak) Pertiwi sudah dibuatkan gedung baru dan berada tepat dibelakang gedung Kelompok Bermain Mutiara Bunda. Meskipun terkesan seadanya, namun setelah berdirinya Kelompok Bermain Mutiara Bunda respon atau antusias dari masyarakat sangat tinggi untuk mendaftarkan putra putrinya disana. Dan sudah terbukti ada 15 anak yang siap belajar melalui bermain. Serta, disini ada 4 (empat) guru professional yang siap untuk mengembangkan 6 aspek (nam, kognitif, fisik motoric kasar dan halus, social

emosional, bahasa dan seni) pada anak didik di Kelompok Bermain Mutiara Bunda.¹

2. Letak Geografis Kelompok Bermain Mutiara Bunda

Kelompok Bermain Mutiara Bunda terletak dilokasi Balaidesa Desa Wedarijaksa Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati. Dilihat dari lokasinya tersebut suasana dan kondisi Kelompok Bermain Mutiara Bunda yang sangat strategis untuk kegiatan belajar mengajar, karena dekat dengan jalan raya, rumah penduduk dan dekat Taman Kanak-kanak, Kantor UPT dan Koramil Wedarijakasa.

Letaknya yang strategis membuat masyarakat, wali murid tidak sulit untuk mengetahui keberadaan Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati. Adapun batas letak Kelompok Bermain Mutiara Bunda adalah:

- a. Sebelah Barat : Jalan Raya Pati Tayu
- b. Sebelah Utara : Kantor UPT Desa Wedarijaksa
- c. Sebelah Timur : Balai Pertemuan Balaidesa Wedarijaksa
- d. Sebelah Selatan : Gedung Taman Kanak-kanak Pertiwi Desa Wedarijaksa

Sedangkan dari segi batas wilayah desanya, Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa mudah dijangkau untuk melakukan perjalanan kesekolah bagi yang sedang berada di luar desa sekitar desa wedarijaksa. Adapun batas-batas wilayah desa yang ada di Kelompok Bermain Mutiara Bunda adalah

- :
- a. Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Panggungroyom dan Sukoharjo
 - b. Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Kajar dan Pasar Trangkil
 - c. Sebelah timur berbatasan dengan Desa Pagerharjo dan Jetak

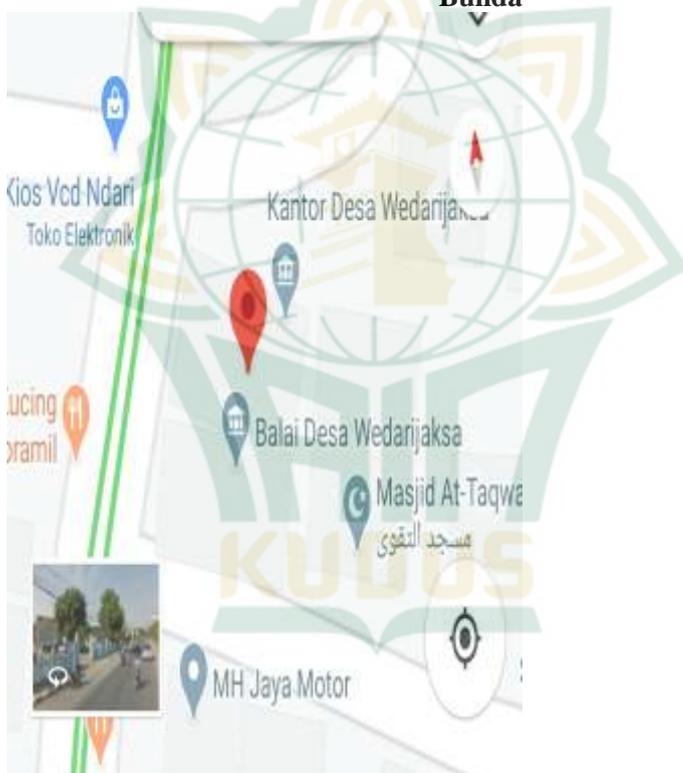
¹Hasil Observasi Langsung, Profil Sejarah di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati tanggal 25 Februari 2020, transkrip.

d. Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Nguren City dan Ngurenrejo.²

3. Alamat dan Peta Lokasi Kelompok Bermain Mutiara Bunda

Kelompok Bermain Mutiara Bunda berada di Jl. Raya Pati-Tayu Km 08 Rt 02 / Rw 05 Desa Wedarijaksa Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati

Gambar 4.1
Peta Alamat Kelompok Bermain Mutiara Bunda



²Hasil Observasi Langsung di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati. tanggal 27 Februari 2020, transkrip.

4. Identitas atau Profil Kelompok Bermain Mutiara Bunda

Profil dari Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati adalah sebagai berikut:³

- 1) Nama Lembaga : KB Mutiara Bunda
- 2) Jenis Program yang dilaksanakan : Kelompok Bermain
- 3) Jumlah Pendidik dan Peserta Didik
 - a. Pendidik : 4 Orang
 - b. Peserta Didik : 35 Orang
- 4) Tanggal Berdiri : 03 Juni 2015
- 5) Alamat Lembaga
 - a. Jalan : Jl. Raya Pati- Tayu KM 08
 - b. Dusun/Rt/Rw : Rt 02 Rw 05
 - c. Desa/ Kelurahan : Wedarijaksa
 - d. Kecamatan : Wedarijaksa
 - e. Kabupaten : Pati
 - f. Profinsi : Jawa Tengah
 - g. Kode pos : 59152
 - h. No/ Telp : 085326284388
- 6) Kepala Paud
 - a. Nama Lengkap : Sri Suprihatin, A.Ma.Pust
 - b. Jabatan : Kepala KB
 - c. NO.Telp/ Hp : 085326284388
- 7) Ijin Operasional
 - a. Dikeluarkan Oleh: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pati
 - b. Nomor : 421.9/02814
 - c. Tgl/Bln/Thn: 17 Maret 2016
- 8) NPWP
 - a. No NPWP : 74.382.325.5-507.000
 - b. Nama di NPWP: Yayasan Mutiara Bunda
- 9) NISN : 69945610

³Hasil Observasi Langsung di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati. tanggal 27 Februari 2020, transkrip.

5. Visi, Misi dan Tujuan Kelompok Bermain Mutiara Bunda

a. Visi Kelompok Bermain Mutiara Bunda

“Terwujudnya anak yang sehat ,cerdas, ceria,kreatif, beriman, berilmu, berkarakter, berbudi luhur berbudaya dan berakhlakul karimah.”

b. Misi Kelompok Bermain Mutiara Bunda

- 1) Mewujudkan anak yang berkarakter dengan pembiasaan pola hidup hormat dan sopan terhadap orang tua, guru, teman dan lingkungan sekitar.
- 2) Mewujudkan anak yang berbudaya dengan pembelajaran melalui bahasa daerah dan musik daerah.
- 3) Mewujudkan anak yang cerdas dengan pembelajaran melalui pengembangan kognitif.
- 4) Mewujudkan anak yang kreatif dengan pembelajaran melalui pengembangan daya cipta.
- 5) Mewujudkan anak yang sehat jasmani dan rohani dengan pelaksanaan pembelajaran melalui melatih motorik kasar dan halus, makan bersama dan pemeriksaan dokter 1 (satu) bulan sekali.
- 6) Mewujudkan anak dengan budi pekerti luhur melalui pembiasaan sehari-hari yang dilakukan di sekolah.
- 7) Menumbuhkan sikap sosial melalui beramal, saling memberi, dan saling mengerti baik di dalam maupun di luar sekolah.
- 8) Membangun akhlaq anak yang bertaqwa kepada Allah SWT sejak dini

c. Tujuan Kelompok Bermain Mutiara Bunda

- 1). Agar terwujudnya anak yang berkarakter dengan pembiasaan pola hidup hormat dan sopan terhadap orang tua, guru,teman dan lingkungan sekitar

- 2). Agar terwujudnya anak yang berbudaya dengan pembelajaran melalui bahasa daerah dan musik daerah
- 3). Agar terwujudnya anak yang cerdas dengan pembelajaran melalui pengembangan kognitif
- 4). Agar terwujudnya anak yang kreatif dengan pembelajaran melalui pengembangan daya cipta
- 5). Agar terwujudnya anak yang sehat jasmani dan rohani dengan pelaksanaan pembelajaran melalui melatih motorik kasar dan halus, makan bersama dan pemeriksaan dokter 1 (satu) bulan sekali.
- 6). Agar terwujudnya anak dengan budi pekerti luhur melalui pembiasaan sehari-hari yang di lakukan di sekolah.
- 7). Agar terbentuknya sikap sosial melalui beramal, saling memberi, dan saling mengerti baik di dalam maupun di luar sekolah
- 8). Agar terbentuknya anak menjadi pribadi yang berakhlaqul karimah.⁴

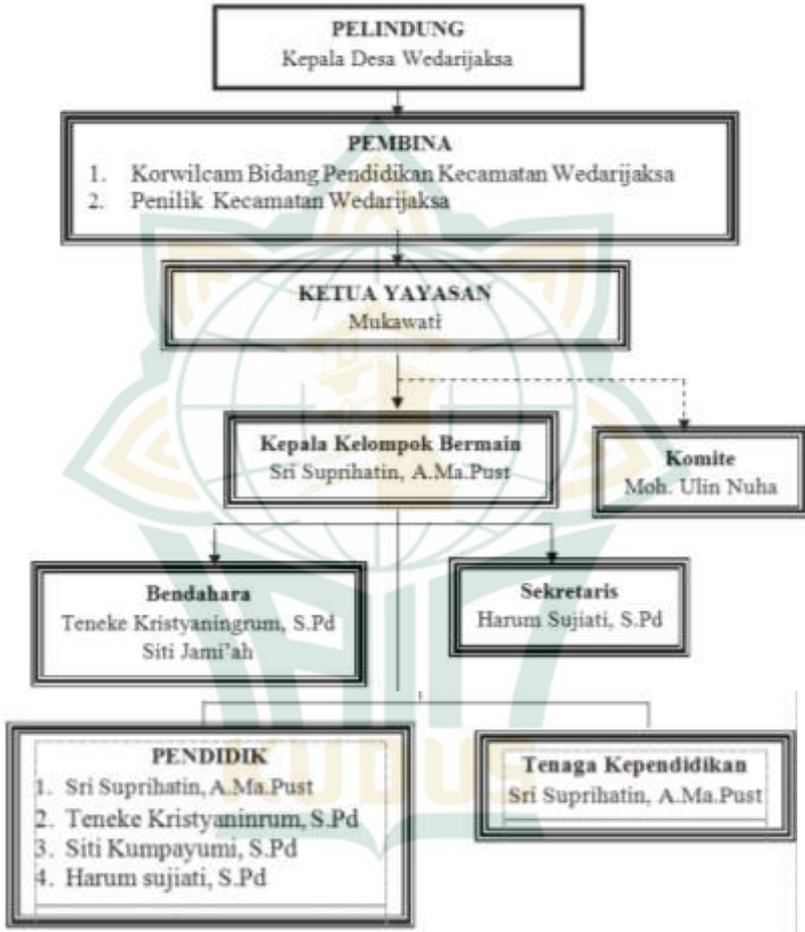
6. Struktur Organisasi Kelompok Bermain Mutiara Bunda

Kepengurusan merupakan peranan penting demi mewujudkan suksesnya penyelenggaraan program kegiatan di Kelompok Bermain Mutiara Bunda sehingga tidak saling berbenturan antara pengerjaan suatu program dengan program yang lain.⁵

⁴Hasil Observasi Langsung, Profil Visi, Misi dan Tujuan di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati.tanggal26 Februari 2020, transkrip.

⁵Hasil Observasi Langsung, Profil Struktur Organisasi di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati.tanggal26 Februari 2020, transkrip

Tabel 4.1
STRUKTUR KEPENGURUSAN
KELOMPOK BERMAIN MUTIARA BUNDA



Keterangan

————— Garis Koordinasi

- - - - - Garis Komando

a. Uraian Tugas dan Fungsi Personalia

1) Pelindung

- Melindungi dan membina lembaga Kelompok Bermain Mutiara Bunda.
- Memberi arahan kebijakan, masukan, nasehat dan pertimbangan dalam suatu program sesuai visi dan misi Kelompok Bermain Mutiara Bunda.
- Penampung aspirasi dalam suatu usaha pengembangan lembaga Kelompok Bermain Mutiara Bunda.

2) Pembina

- Memfasilitasi kegiatan Kelompok Bermain Mutiara Bunda.
- Membina keberlangsungan Kelompok Bermain Mutiara Bunda.

3) Ketua Yayasan

- Mengayomi lembaga Kelompok Bermain Mutiara Bunda.
- Melakukan pengangkatan dan pemberhentian anggota.
- Pengesahan program kerja dan rancangan anggaran tahunan Kelompok Bermain Mutiara Bunda
- Bekerja sama dengan berbagai pemangku kebijakan dalam rangka optimalisasi sumber belajar dan sumber dana
- Memberikan saran dan ide

4) Kepala Kelompok Bermain Mutiara Bunda

- Menyusun rencana program dan kegiatan tahunan dengan melibatkan pendidik Kelompok Bermain Mutiara Bunda
- Mengkoordinasikan pendidik Kelompok Bermain Mutiara Bunda
- Melakukan Evaluasi dan pembinaan terhadap kinerja pendidik Kelompok Bermain Mutiara Bunda.
- Melakukan evaluasi terhadap program pembelajaran di Kelompok Bermain Mutiara Bunda.

- Melakukan Kerjasama dengan berbagai instansi dalam rangka mutu layanan Kelompok Bermain Mutiara Bunda
- 5) **Komite**
- Memberikan pertimbangan untuk menentukan dan dalam pelaksanaan kebijakan pendidikan Kelompok Bermain Mutiara Bunda.
 - Mendukung baik yang berwujud finansial, pemikiran, lama ataupun tenaga didalam penyelenggaraan lembaga pendidikan Kelompok Bermain Mutiara Bunda.
 - Mengontrol dalam rangka transparansi dan akuntabilitas penyelenggaraan dan keluaran pendidikan Kelompok Bermain Mutiara Bunda.
 - Mediator antara pihak sekolah Kelompok Bermain Mutiara Bunda dengan masyarakat.
- 6) **Bendahara**
- Menyiapkan, mengelola dan mempertanggung-jawabkan anggaran pendapatan dan belanja sekolah.
 - Menerima dan membukukan keuangan.
 - Menyalurkan dana sesuai kebutuhan.
 - Mengsultasikan pengeluaran dana kepada Kepala Kelompok Bermain Mutiara Bunda.
 - Mengarsip tanda bukti kelur dan masuk uang.
 - Menyusun laporan keuangan.
- 7) **Sekretaris**
- Mengatur kelancaran administrasi dan laporan kegiatan Kelompok Bermain Mutiara Bunda
 - Menyusun surat- surat
 - Mengarsip surat masuk dan surat keluar.
 - Mendistribusikan surat-surat.
 - Membuat daftar inventaris sekolah
- 8) **Pendidik**
- Menyusun rencana pembelajarn.
 - Mengelol pembelajaran sesuai dengan kelompoknya.
 - Mencatat perkembangan anak.

- Melakukan kerjasama dengan orangtua dalam program parenting.

7. Keadaan Guru Kelompok Bermain Mutiara Bunda

Dalam dunia pendidikan guru mempunyai peranan yang sangat fundamental. Guru berperan sebagai perencana dan pelaksana pembelajaran serta berperan sebagai fasilitator dengan memberikan kesempatan kepada anak didik untuk menceritakan pengalaman, mengungkapkan perasaannya dengan melalui interaksi kepada guru maupun dengan teman sebayanya. Dengan demikian hal ini dapat menjadikan anak akan lebih leluasa mengekspresikannya saja yang ada dalam pikiran dan apa saja yang diinginkannya sehingga dengan begitu anak dapat berkembang dengan baik sesuai dengan harapan.

Tenaga pendidik atau guru berperan penting dalam mendukung pengelolaan pembelajaran yang bermutu sehingga guru harus profesional mengajar, membimbing anak dalam kelas maupun diluar kelas. Di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Kecamatan Wedarijaksa Pati Tahun Pelajaran 2019/2020 mempunyai Pendidik dan Tenaga Kependidikan sebanyak 4 orang, yang terdiri atas:⁶

- a. Kepala Sekolah : 1 orang
- b. Guru : 3 orang

⁶Sri Suprihatin ,Wawancara oleh penulis, 27 Februari 2020, wawancara 1, transkrip.

Tabel 4.2
Data Guru Kelompok Bermain Mutiara Bunda

No	Nama	L/P	Agama	Tempat Tgl Lahir	Ijazah	NUPTK	Jabatan	Mulai bekerja TMT	Status	Sertifikasi
1	Sri Suprihatin, A. Ma.Pust	P	Islam	Pati, 19-04-1983	S1	8751754655130072	Kepala KB	01-07-2009	GTY	Belum
2	Siti Kumpayuni, S.Pd	P	Islam	Pati, 20-05-1973	S1	8852751654130102	Guru	01-07-2009	GTY	Belum
3	Teneke Kristyaningrum, S.Pd	P	Islam	Pati, 23-06-1982	S1	9955760661130152	Guru	01-07-2009	GTY	Belum
4	Harum Sujati, S.Pd	P	Islam	Pati, 10-03-1987	S1	8335765666300053	Guru	01-07-2009	GTY	Belum

8. Keadaan Peserta Didik Kelompok Bermain Mutiara Bunda

Peserta didik merupakan salah satu komponen terpenting yang harus ada di sekolah. Mutu dan kualitas sekolah dapat dikatakan berhasil jika mampu meluluskan anak didiknya dengan banyak prestasi, berakhlaq terpuji serta sesuai dengan harapan orang tuanya. Orang tua memiliki harapan yang besar terhadap lembaga pendidikan atau sekolah yang dipilihnya agar dapat membentuk anak-anak mereka menjadi anak yang cerdas, berakhlaq mulia serta bisa beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Peserta didik bukan satu-satunya yang terpenting dalam sebuah lembaga sekolah, namun keberadaan peserta didik memiliki andil besar dalam keberhasilan didirikannya sebuah lembaga pendidikan. Adapun keadaan Jumlah peserta didik Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Kecamatan Wedarijaksa adalah sebagai berikut:⁷

⁷ Hasil Observasi langsung, Keadaan Peserta Didikdi Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati. tanggal 25 Februari 2020, transkrip.

Tabel 4.3
Data Peserta Didik Kelompok Bermain Mutiara Bunda

No	Kelas / Rombel	L	P	Jml
1	A	7	11	18
2	B	7	10	17
Jumlah		14	21	35

Sedangkan keadaan jumlah peserta didik Kelompok Bermain Mutiara Bunda 3 tahun terakhir sejak tahun 2017/2018 sampai dengan tahun 2019/2020 adalah:

Tabel 4.4
Data Peserta Didik 3 Tahun Terakhir Kelompok Bermain Mutiara Bunda

No	Tahun	Banyak Murid					
		Kelompok A			Kelompok B		
		L	P	Jml	L	P	Jml
3	2017/ 2018	17	12	29	17	12	29
4	2018 /2019	18	12	30	18	12	30
5	2019/ 2020	14	21	35	14	21	35

9. Keadaan Sarana dan PrasaranaaKelompok Bermain Mutiara Bunda

Penggunaan sarana dan prasarana merupakan suatu komponen yang penting (muthlak) bagi suatu kelembagaan pendidikan, karena hal itu selalu bersangkutan paut dengan pencapaian tujuan pendidikan. Apabila sarana dan prasarana kurang, maka proses belajar mengajar akan terhambat. Proses belajar mengajar juga tidak akan berjalan tanpa adanya sarana dan prasarana di samping dengan komponen-komponen lain. Dengan demikian media merupakan faktor penentu efektivitas pembelajaran dengan berkaitan kreatifitas guru dalam menyampaikan bahan pelajaran.

Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati mempunyai sarana dan prasarana

sebagai penunjang keberhasilan belajar mengajar dengan harapan dapat tercapainya tujuan yang direncanakan. Adapun keadaan sarana dan prasarana pendidikan yang dimiliki di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati adalah:⁸

Tabel 4.5
Daftar Sarana dan Prasarana Kelompok Bermain
Mutiara Bunda

No	Nama Barang / Tempat	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang Kelas	3	Baik
3.	Ruang Guru	2.	Baik
4.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
5.	Ruang Tata Usaha	1	Baik
6.	Ruang Perpustakaan	1	Baik
7.	Ruang UKS	1	Baik
8.	Surau	1	Baik
9.	Green Hous	1	Baik
10.	Kamar Mandi/ WC	8	Baik
11.	Tempat Wudhu	11	Baik
12.	Tempat Cuci Tangan	5	Baik
13.	Gudang	1	Baik
14.	Dapur	1	Baik
15.	Ruang Komputer	1	Baik
16.	Garasi	1	Baik
17.	Meja Kursi Kepala	1 Set	Baik
18.	Meja Kursi TU	1 Set	Baik
19.	Meja Lipat Anak	160	Baik
20.	Tape Recorder	3	Baik
21.	Mega Phone	2	Baik
22.	Soun Sistem	2	Baik
.23.	Mix	2	Baik
24.	Kostum Manasik Haji Anak	100	Baik
25.	Kostum Pentas	15 Set	Baik

⁸Hasil Observasi langsung, Keadaan Sarana dan Prasarana di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati. tanggal 25 Februari 2020, transkrip.

26.	Loker Anak	67	Baik
27.	Loker Guru	9	Baik
28.	Papan Tempel	3	Baik
29.	Madin	2	Baik
30.	Almari Alat Peraga	5	Baik
31.	Kipas Angin	2	Baik
32.	Komputer	1	Baik
33.	Print	1	Baik

10. Kurikulum

a. Karakteristik Kurikulum

Kurikulum Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati disusun dengan mengusung nilai-nilai Islami sebagai landasan untuk pengembangan karakter peserta didik yang berjiwa Islami dan memiliki pemikiran kreatif, kompetitif dan inovatif.

Ruang lingkup kurikulum Kelompok Bermain Mutiara Bunda berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No.146 tahun 2014 tentang Kurikulum PAUD dan Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini meliputi aspek perkembangan sebagai berikut:

- 1). Nilai-nilai Agama dan Moral
- 2). Fisik Motorik
 - a. Motorik Kasar
 - b. Motorik Halus
 - c. Kesehatan dan Perilaku Keselamatan
- 3). Kognitif
 - a. Pengetahuan Umum dan Sains
 - b. Konsep Bentuk, Warna, Ukuran dan Pola
 - c. Konsep Bilangan, Lambang Bilangan, dan Huruf
- 4). Bahasa
 - a. Menerima Bahasa
 - b. Mengungkapkan Bahasa
 - c. Keaksaraan

- 5). Sosial Emosional
 - a. Kesadaran Diri
 - b. Rasa Tanggung Jawab Untuk Diri dan Orang lain
 - c. Perilaku Prososial
- 6). Seni
- 7). Mulok
 - a. Bahasa Jawa
 - b. Membaca Hijaiyah
 - c. Mengenal Huruf
 - d. Pengenalan Industri Lokal
 - e. Pengenalan Budaya Lokal
 - f. Pengenalan Makanan Khas Pati
 - g. Pengenalan Obyek Wisata Kabupaten Pati
- 8). Pengembangan Diri
 - a. Renang
 - b. Menari

Adapun sentra yang disiapkan adalah :

 - Sentra Persiapan
 - Sentra Main Peran (makro dan mikro)
 - Sentra Imtaq
 - Sentra Balok
 - Sentra Bahan Alam
 - Sentra Olah Tubuh

11. Program Pengembangan dan Muatan Pembelajaran

a. Struktur Kurikulum

Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pengorganisasian muatan kurikulum, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan lamanya belajar, berdasarkan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

Tabel 4.6
Struktur Kurikulum Kelompok Bermain
Mutiara Bunda

No	Komponenc	Alokasi waktu	
		Kelas / Rombel	
1	Nilai agama dan moral	6	6
2	Fisik motorik	6	6
3	Kognitif	6	6
4	Bahasa	6	6
5	Sosial emosional	6	6
6	Seni	6	6
	Jumlah	36	36
1	Mulok		
	a. Bahasa Jawa	1x	1x
	b. Membaca Hijaiyah	1x	1x
	c. Mengenal huruf	1x	1x
	d. Pengenalan Industri Lokal	1x	1x
	e. Pengenalan Budaya Lokal	1x	1x
	f. Pengenaln Makanan Khas Pati	1x	1x
	g. Pengenalan Obyek Wisata Kabupaten Pati	1x	1x
2	Pengembangan Diri		
	a. Renang	1x	1x
	b. Menari	1x	1x

Keterangan:

Jumlah alokasi waktu di Kelompok Bermain Mutiara Bunda 30 menit pembelajaran dalam satu minggu dalam satu hari yakni 6 jam pembelajaran adalah:

- 30 menit pembukaan (1 jam pembelajaran)
- 60 menit inti kegiatan (2 jam pembelajaran)
- 30 menit istirahat (1 jam pembelajaran)
- 30 menit penutup (1 jam pembelajaran)

Catatan : untuk kegiatan pengembangan diri selain diintegrasikan di dalam proses pembelajaran juga menggunakan waktu diluar kegiatan pembelajaran

b. MuatannKurikulum

Muatan kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini berisi program-program pengembangan yang terdiri dari:

- 1). Program pengembangan nilai agama dan moral meliputi kemampuan mengenal nilai agama yang telah dianutnya, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong,sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama menghormati dan toleran terhadap agama orang lain yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain.
- 2). Program pengembangan fisik-motorik meliputi motorik kasar, motorik halus, serta kesehatan dan perilaku kesehatan sebagai wujud dari suasana dalam berkembangnya kinestetik secara matang dalam konteks bermain.
- 3). Program pengembangan kognitif meliputi aspek belajar dan memecahkan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik sebagai perwujudan dalam suasana untuk berkembangnya kematangan tahapan berfikir dalam konteks bermain.
- 4). Program pengembangan bahasa meliputi pemahaman bahasa reseptif, mengekspresikan bahasa, dan keaksaraan sebagai perwujudan suasana untuk berkembangnya matangnya bahasa dalam konteks bermain.
- 5). Program pengembangan sosial-emosional meliputi kesadaran diri, rasa tanggung jawab, dan perilaku prososial sebagai adanya bentuk suasana untuk berkembangnya rasa kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial serta semosi yang matang dalam konteks bermain.

- 6).Program pengembangan seni meliputi kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, music, drama, dan beragam bidang seni lainnya misalnya (seni lukis, rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari serta drama sebagai perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni didalam konteks bermain.

c. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan PAUD usia 6 (enam) tahun. Kompetensi Inti mencakup:

- 1) Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual.
- 2) Kompetensi Inti-2(KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial.
- 3) Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan.
- 4) Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan

d. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar adalah tingkatan kemampuan dalam bentuk konteks muatan pembelajaran, tema dalam pembelajaran, dan pengalaman belajar yang kemudian mengacu pada Kompetensi Inti. Rumusan Kompetensi Dasar telah dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan awal anak serta tujuan dalam setiap program pengembangan. Kompetensi Dasar dibagi menjadi empat kelompok yang disesuaikan dengan pengelompokan kompetensi inti antara lain yaitu:

- 1) Kelompok 1: kelompok Kompetensi Dasar Sikap Spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1;
- 2) Kelompok 2: kelompok Kompetensi Dasar

- Sikap Sosial dalam rangka menjabarkan KI-2;
- 3) Kelompok 3: kelompok Kompetensi Dasar Pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3; dan
 - 4) Kelompok 4: kelompok Kompetensi Dasar Keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

12. Implementasi Pengembangan

Implementasi pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa serta kewirausahaan di Kelompok Bermain Mutiara Bunda disamping diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran juga diwujudkan dalam kegiatan:

a. Muatan Lokal

1). Bahasa Jawa

Tujuan:

- Untuk Mengenalkan anak dan melestarikan bahasa jawa sebagai bahasa ibu dan sebagai aset budaya bangsa.
- Memupukkan rasa bangganya dengan bahasa daerah sendiri.

2). Mengenal Hijaiyah

Tujuan :

- Mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak sejak dini sebagai bekal utama dibidang pendidikan agama dalam membaca Al Quran.
- Membiasakan sejak dini untuk cinta kitab Allah

3). Mengenal Budaya Pati

Tujuan:

- Mengenalkan dan melestarikan budaya daerah Pati sebagai aset budaya bangsa.
- Memupuk rasa bangga dengan budaya daerah sendiri.

4). Mengenal Makanan Khas Pati

Tujuan:

- Mengenalkan dan melestarikan Makanan Khas Pati .

- Memupuk rasa bangga dengan makanan khas daerah sendiri.

5). Menegal Obyek Wisata Pati

Tujuan:

- Mengenalkan dan melestarikan obyek wisata pati.
- Memupuk rasa bangga dengan obyek wisata daerah sendiri.

b. Pengembangan Diri

1).Menari

Tujuan :

Untuk mengembangkan bakat dan kreativitas anak sejak dini dalam meningkatkan Kelompok Bermain Mutiara Bundadan ketrampilan gerak tubuh dan olah suara, serta melatih anak mengenal hitungan dan pola hitungan.

2). Renang

Tujuan:

Untuk mengembangkan bakat yang dimiliki anak sejak usia dini dalam meningkatkan ketrampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat dan kuat.

c. Pendidikan Kecakapan Hidup

1). Memakai Melepas (Sepatu, Baju)

Tujuan:

Melatih kemandirian dan percayadiri.

2). BAKdan BAB

Tujuan:

Melatih kemampuan melaksanakan kesehatan fisiknya dan kebersihan dalam melayani diri sendiri tanpa minta bantuan.

3). MenggosokGigi dangMenyisir Rambut

Tujuan:

Melatih kemampuan melakukan kesehatan fisik dan kebersihan dalam melayani diri tanpa bantuan.

4). Makan Bersama

Tujuan:

- Melatih kemandirian dan kebersihan.
 - Melatih kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa.
- 5). Mencuci Tangan Dengan Sabun
Tujuan :
Melatih kemampuan melakukan kesehatan fisik dan kebersihan diri anak
- 6). Makan Makanan Bergizi
Tujuan:
Melatih kemampuan melakukan kesehatan fisik dan kebersihan dalam kebiasaan makanan yang bergizi
- 7). Berolahraga
Tujuan :
Melatih kemampuan melakukan kesehatan fisik motorik anak agar sehat dan kuat

d. Lama belajar

- 1). Lama belajar merupakan keseluruhanywaktu untuk meraih pengalaman belajar yang harus diikuti anak didalam satu minggu, satu semester, dan satu tahunnya. Lama belajar pada PAUD dilaksanakan melalui pembelajaran tatap muka.
- 2). Kegiatan tatap muka di PAUD dengan lama belajar sebagai berikut.
 - a). Kelompok usia lahir sampai 2 (dua) tahun dengan lama belajar paling sedikit 120 menit per minggu;
 - b). Kelompok usia 2 (dua) tahun sampai 4 (empat) tahun dengan lama belajar paling sedikit 360 menit per minggu; dan
 - c). Kelompok usia 4 (empat) tahun sampai 6 (enam) tahun dengan lama belajar paling sedikit 900 menit per minggu.
- 3). Satuan PAUD untuk kelompok usia 4-6 tahun yang tidak dapat melakukan pembelajaran 900 menit per minggu wajib melaksanakan pembelajaran 540 menit dan ditambah 360 menit pengasuhan terprogram

Tabel 4.7
Tabel Struktur Program Pengembangan dan Lama Belajar PAUD :

Pengembangan	Kompetensi	0-2	2-4	4-6	
nilai agama dan moral	A. Sikap Spiritual B. Sikap Sosial C. Pengetahuan Ketrampilan	120 menit per minggu	360 menit per minggu	900 menit per minggu terdiri atas 540 menit tatap muka dan 360 menit pengasuhan terprogram	900 menit per minggu 150 menit untuk 6 pertemuan per minggu atau 180 menit untuk 5 pertemuan per minggu
Fisik Motorik					
Kognitif					
Bahasa					
Sosial emosional					
Seni					

Alokasi pembelajaran di Kelompok Bermain Mutiara bunda sebanyak 24 jam @ 30 menit (720 menit) dalam seminggu. Kegiatan pembelajaran tatap muka dilaksanakan selama 4 hari dimulai pukul 07.30- 09.30. Melayani usia 2-4 Tahun.

Tabel 4.8
Alokasi Waktu Pembelajaran

Jam	Kegiatan
07.00-07.20	Pendidik menyambut kedatangan siswa
07.30-07.35	Pijakan Lingkungan Main: Pendidik Mensetting tempat main yang akan digunakan Anak untuk bermain
07.35-08.00	Pijakan Sebelum Main Baris di halaman
08.00-09.00	Pijakan saat Main Pendidik mengawasi kegiatan anak dalam bermain
09.00-09.10	Pijakan Setelah Main Anak Membereskan Mainan setelah digunakan
09.10-09.30	Penutup Berdo'a sebelum pulang
09.30	Serah Terima Murid

e. Pengelompokan Anak Didik

Kriteria pengelompokan disesuaikan dengan usia perkembangan anak didik. 2-3 tahun 3-4 tahun

f. Kenaikan Kelas (Perpindahan Kelompok)

Kenaikan atau perpindahan kelompok dilaksanakan pada setiap akhir tahun pelajaran

g. Silabus

1). Perencanaan Tahunan/ semester

Perencanaan Tahunan dan Semester merupakan program pembelajaran yang berisi jaringan-jaringan tema yang ditata secara urut dan sistematis, alokasi waktu yang diperlukan untuk setiap jaringan tema, dan sebarannya ke dalam semester 1 dan 2.

2) Tema

**Tabel 4.9
Semester 1**

No	Tema	Alokasi Waktu
1.	Diri Sendiri (Aku dan Panca Indera)	4 Minggu
2.	Lingkunganku (Keluargaku, rumah, dan sekolah)	3 Minggu
3.	Kebutuhan (Makanan, minuman, pakaian, kesehatan, kebersihan, dan keamanan)	4 Minggu
4.	Binatang	3 Minggu
5.	Tanaman	3 Minggu
	Jumlah	17 Minggu

**Tabel 4.10
Semester 2**

No	Tema	Alokasi Waktu
1.	Rekreasi (Kendaraan, pesisir, dan pegunungan)	4 Minggu
2.	Pekerjaan	3 Minggu
3.	Air, udara, dan api	2 Minggu
4.	Alat komunikasi	2 Minggu
5.	Tanah airku (Negaraku, kehidupan di kota dan di desa)	3 Minggu
	Jumlah	17 Minggu

g. Rencana Pembelajaran

Pembelajaran menurut minat anak berdasarkan Sentra. Pembelajaran ini lebih memberikan kesempatan kepada anak dalam memilih menentukan kegiatan sendiri sesuai dengan minatnya. Maka dari itu pembelajaran di Kelompok Bermain Mutiara Bunda menggunakan Sentra. Pembelajaran ini untuk memenuhi kebutuhan anak dan menghormati keberagaman tentang budaya serta menekankan terhadap pengalaman belajar bagi setiapwanak.

1). Sentra Persiapan

Pusatkegiatan dalam belajar melalui bermain untuk mengembangkanyseluruh aspek perkembangan dengan melalui tiga jenis main (sensorimotor, main peran, main pembangunan) dengan prioritas pengembangan pengalaman keaksaraan. Bahan-bahan yang tersedia didalam sentra ini contohnya: kartu huruf, kartu kata, kartu angka dan bahan-bahan untuk menyimak, bercakap dan juga dalam persiapan menulis serta berhitung.Sentra diharapkan dapatmendorong kemampuan intelektual anak, gerakan otot halus, koordinasi tangan dan mata, belajar ketrampilan sosial (berbagi, bernegosiasi, dan pemecahan masalahnya), efekyang diharapkan: anak dapat berpikir teratur, senang membaca, menuliswdan berhitung

2).Sentra Main Peran (makro dan mikro)

Pusat kegiatan belajar melalui bermain,dimana anak bisa mengembangkan daya imajinasinya dan mengekspresikan perasaannya saat ini, kemarin dan yang akan datang nantinya. Penekanan sentra ini terletak pada alur cerita sehingga anak terbiasa berpikir sistematis. Efek yangdiharapkan: anak dapat bersosialisasi, dan berinteraksi dengan teman

sebayanya dan lingkungan disekitarnya dan mengembangkan bahasa secara optimal.

3). **Sentra Imtaq**

Kegiatan disentra ini lebih menitikberatkan pada kegiatan keagamaan yang ada. Disentra ini anak akan difasilitasi dengan bermain yang memfokuskan pada pembiasaan beribadah dan mengenalkan huruf hijaiyah dengan cara bermain sambil belajar. Efek yang diharapkan: tertanamnya perilaku akhlakul karimah, ikhlas, sabar dan senang, gembira menjalankan perintah agama.

4). **Sentra Balok**

Pusat kegiatan belajar dengan melalui bermain untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial. Kegiatan yang dilaksanakan dengan membangun berbagai fasilitas bangunan untuk mempresentasikan gagasan kedalam bentuk nyata (bangunan)

Efek yang diharapkan: anak dapat berpikir topologi, mengenal ruang, dan bentuk sehingga dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial secara optimal.

5). **Sentra Bahan Alam**

Pusat kegiatan belajar melalui bermain agar dapat mengembangkan pengalaman sensorimotor dalam rangka menguatkan tiga jari gunar untuk persiapan menulis sekaligus pengalaman saintifik untuk anak.

Efek yang diharapkan: anak dapat terstimulasi aspek motorik halus secara optimal, dan menganalisa sains sejak dini.

6). **Sentra Olah Tubuh**

Pusat kegiatan bentuk bermain dalam rangka mengembangkan pengalaman sensorimotor dalam rangka menguatkan tangan, kaki dan seluruh anggota tubuh.

i. **Strategi dan Pengelolaan**

Strategi dalam pengelolaan Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati

adalah hasil musyawarah antara guru, penyelenggara Kelompok Bermain Mutiara Bunda, Komite dan Stake Holder. Pelaksanaan kurikulum Kelompok Bermain Mutiara Bunda sesuai dengan, Permendikbud No.146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, dan Permendikbud No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

j. Penilaian

Teknik Penilaian di Kelompok Bermain Mutiara Bunda:

- 1). Checklist (Catatan harian)
- 2). Catatan Anekdote (Catatan kejadian istimewa)
- 3). Hasil Karya (Melakukan kegiatan yang memiliki hasil)
- 4). Portofolio
- 5). LPAD (Laporan Perkembangan Anak Didik)

13. Kalender Pendidikan dan Program Tahunan

a. Kalender Pendidikan

Kurikulum Kelompok Bermain Mutiara Bunda diselenggarakan dengan mengikuti kalender pendidikan pada setiap tahun pelajaran. Kalender pendidikan adalah pengaturan waktu untuk kegiatan pembelajaran peserta didik selama satu tahun pelajaran yang mencakup awal mula tahun pelajaran, minggu efektif belajar, waktu pembelajaran efektif dan hari libur.

b. Alokasi Waktu

- 1) **Permulaan Tahun Pelajaran** adalah waktu sejak dimulainya kegiatan pembelajaran pada awal tahun pelajaran.
- 2) **Minggu Efektif belajar** adalah jumlah minggu dalam kegiatan pembelajaran untuk setiap tahun pelajaran pada setiap satuan pendidikan.
- 3) **Waktu Pembelajaran Efektif** adalah jumlah jam pelajaran disetiap minggunya, dengan meliputi jumlah jam pelajaran untuk seluruh bidang pengembangan termasuk muatan lokal, ditambah jumlah jam untuk kegiatan pengembangan diri.

- 4) **Waktu Libur** adalah waktu yang ditetapkan untuk meniadakan kegiatan pembelajaran terjadwal pada satuan pendidikan yang dimaksud. Waktu libur dapat berupa jeda tengah semester, jeda antar semester, libur akhir tahun pelajaran, hari libur keagamaan, hari libur khusus, dan libur umum termasuk hari-hari besar nasional.

Tabel 4.11
Alokasi Waktu Kegiatan

No	Kegiatan	Alokasi Waktu	Keterangan
1	Minggu efektif belajar	34 minggu setahun	Digunakan untuk kegiatan pembelajaran efektif pada setiap satuan pendidikan
2	Jeda tengah semester	2 minggu	Satu minggu setiap semester
3	Jeda antar semester	2 minggu	Antara semester I dan II
4	Libur akhir tahun pelajaran	3 minggu	Digunakan untuk penyiapan kegiatan dan administrasi akhir tahun pelajaran
5	Hari libur keagamaan	2-4 minggu	Daerah khusus yang memerlukan libur keagamaan lebih panjang dapat mengaturnya sendiri tanpa mengurangi jumlah minggu efektif belajar dan waktu pembelajaran efektif
6	Hari libur umum / nasional	2 minggu	Disesuaikan dengan pengaturan pemerintah
7	Hari libur khusus	1 minggu	Untuk satuan pendidikan sesuai dengan ciri kekhususan masing-masing

8	Kegiatan khusus sekolah	3 minggu	Digunakan untuk kegiatan yang di programkan secara khusus oleh sekolah tanpa mengurangi minggu efektif belajar dan waktu pembelajaran efektif.
---	-------------------------	----------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

14. Program Tahunan

Program Tahunan ialah rencana penetapan alokasi waktu satu tahun ajaran untuk mencapai tujuan (standar kompetensi dan kompetensi dasar) yang telah ditetapkan. Penetapan alokasi waktu dibutuhkan agar seluruh kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum dapat dicapai oleh siswa dengan menyeluruh. Program tahunan adalah rencana penetapan alokasi waktu satu tahun ajaran untuk menggapai tujuan (standar kompetensi dan kompetensi dasar) yang telah ditetapkan. Penetapan alokasi waktu ini diperlukan agar seluruh kompetensi dasar yang ada didalam kurikulum semuanya dapat dicapai oleh peserta didik. Dalam program perencanaan menetapkan alokasi waktu untuk setiap kompetensi dasar yang harus dicapai, disusun dalam program tahunan. Sehingga dengan demikian, penyusunan program tahunan pada intinya adalah menetapkan jumlah waktu yang tersedia untuk setiap kompetensi dasar.

Program tahunan dibuat berdasarkan dengan acuan kalender pendidikan dan memperhatikan kompetensi dasar merupakan hal yang dibutuhkan sebuah PAUD tanpa itu pembuatan Program Semester, RPPM (rencana pembelajaran pelaksanaan mingguan) dan RPPH (renca pembelajaran pelaksanaan harian) tidak akan bisa tercapai. Penyusunan Program Tahunan Kelompok Bermain Mutiara Bunda dirancang berdasarkan lingkungan di lingkungan sekolah dengan kegiatan-kegiatan pengenalan kearifan yang lokal dan

potensi pengembangan ekonomi yang ada di desa Wedarijaksa kepada anak didik.⁹

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Pelaksanaan Penerapan Media *Playdough* Dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati Tahun Pelajaran 2019/2020

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang tidak pernah lepas dari kegiatan bermain. Kegiatan apapun dalam aktifitas belajar dilakukan anak dengan bermain. Bagi anak usia dini bermain sudah menjadi suatu kebutuhan pokok yang wajib dipenuhi. Dengan terpenuhinya kebutuhan bermain secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak. Kegiatan bermain merupakan cara belajar anak-anak yang paling efektif dan diungkapkan dengan “bermain sambil belajar” dengan maksud bermain sesungguhnya anak sedang melakukan pembelajaran, baik itu fisik-motorik, logika- matematika.

Pembelajaran bagi anak usia dini merupakan pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Dalam hal menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak serta peningkatan kreatifitas anak dapat dilakukan dengan bermain menggunakan media *playdough*. Kegiatan belajar mengajar di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati menggunakan media pembelajaran sentra yaitu sentra BAC (Bahan Alam Cair), sentra Balok, Sentra Persiapan, Sentra Main Peran, dan penggunaan media *Playdough* dikategorikan ke sentra

⁹Hasil Observasi langsung, Kurikulum di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati. tanggal 25 Februari 2020, transkrip

BAC (Bahan Alam Cair) karena *Playdough* dapat dibuat oleh gurunya sendiri.¹⁰

Dalam pendidikan anak usia dini media sangat diperlukan karena anak usia dini membutuhkan sesuatu yang nyata bukan hanya sekedar gambaran agar anak dapat berimajinasi dengan pengetahuan dan pengalaman yang dia dapat dan di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa memilih menggunakan sentra karena ragam mainnya yang beragam membuat anak lebih senang dan antusias.¹¹

Media *playdough* merupakan salah satu media permainan yang dapat menciptakan sesuatu untuk meningkatkan kreatifitas anak. Karena belajar melalui bermain dengan media *playdough* dapat mengembangkan serta meningkatkan kreatifitas anak dan mengajak anak untuk berimajinasi sebuah cerita membentuk berbagai macam benda dan selain itu juga dapat mengasah otak anak serta meningkatkan kreatifitasnya. Penerapan dengan menggunakan media pembelajaran melalui bermain dengan *playdough* cukup digunakan di Kelompok Bermain Mutiara Bunda karena dengan menggunakan media *playdough* ini anak senang dan mampu berimajinasi untuk membuat bentuk sesuai dengan tema serta meningkatkan kreatifitasnya.¹²

Dengan menggunakan media *playdough* secara terus menerus anak akan senang dan menikmatinya namun ada beberapa anak yang merasa bosan terutama anak laki-laki dan adapula yang masih merasa jijik memegang *playdough*. Maka dari itu pelaksanaannya terkadang dilakukan 1x dalam satu minggu dan disesuaikan dengan kondisi dari perasaan anak.¹³

¹⁰Sri Suprihatin ,Wawancara oleh penulis, 27 Februari 2020, wawancara 1, transkrip

¹¹Sri Suprihatin ,Wawancara oleh penulis, 27 Februari 2020, wawancara 1, transkrip

¹²Harum Sujiati , wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip

¹³Sri Suprihatin ,Wawancara oleh penulis, 27 Februari 2020, wawancara 1, transkrip

Media *playdough* merupakan salah satu media pembelajaran melalui bermain yang dapat meningkatkan kreatifitas anak. Karena media ini mengajak anak untuk berimajinasi, menuangkan ide-ide gagasannya melalui bentuk. Namun, tidak setiap tema diberi pelajaran dengan media *playdough*, karena terkait dengan waktu lumayan lama dan terkait dengan kreatifitas anak jadi sifatnya kondisional.¹⁴

Penerapan media pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan *playdough* cukup digunakan namun tidak sering, karena jika penerapan media *playdough* dilakukan setiap hari atau sering maka akibatnya anak akan menjadi malas untuk belajar dan lebih memilih untuk bermain-main.

Penerapan dengan menggunakan media *playdough* dilaksanakan dengan menggunakan acuan rancangan pembelajaran atau lebih dikenal sebagai RPPH, Di Kelompok Bermain Mutiara Bunda bahwa penerapan menggunakan media *playdough* diterapkan sebagaimana media pembelajaran yang lain. Langkah pertama yaitu membuat rancangan RPPH (rencana pelaksanaan pembelajaran harian) terlebih dahulu kemudian diterapkan pada pembelajaran di kelas, menyiapkan bahan-bahan seperti alat cetak, alas *playdough*, air tissue atau serbet dan *playdough* berbagai warna.¹⁵

Langkah awal yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran adalah dengan mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan mempersiapkan tempat dan ragam permainan. Sehari sebelumnya guru mencari bahan-bahangapapsaja yang digunakan dalam pembelajaran untukpembuat *playdough*. Bahan- bahan yang digunakan mudah didapat karena bahan-bahan tersebut dapat ditemui

¹⁴Harum Sujiati , wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip

¹⁵Harum Sujiati , wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip

dari kehidupan sehari-hari (tepung terigu, pewarna makanan, *sunlight*, minyak goreng, dan garam).¹⁶

Langkah-langkah yang dilakukan oleh pendidik sebelum melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *playdough* adalah sebagai berikut:¹⁷

- a. Guru menyiapkan bahan *playdough* berwarna-warni, alas *playdough* dan cetakan
- b. Anak-anak berbaris didepan kelas dan masuk dengan bersalaman kepada guru
- c. Anak-anak berkumpul dan duduk di kursi yang telah disediakan, kemudian guru mengawali kegiatan pembuka dan mengabsent anak-anak yang hadir dan menjeaskan kegiatan hari ini
- d. Guru menerangkan manfaat bahan *playdough*
- e. Guru memberitahukan bahwa anak-anak akan diberikan tugas praktek langsung dengan menggunakan media *playdough*
- f. Guru membacakan tata tertib dan aturan main sebelum kegiatan pembelajaran menggunakan media *playdough*
- g. Guru menyuruh anak-anak untuk duduk dilantai dengan melingkar agar guru lebih dekat dengan anak
- h. Anak-anak melakukan instruksi dari guru dan melakukan kegiatan pembelajaran dengan media *playdough* sesuai tema hari itu

Sebelum pembelajaran, guru melakukan penyambutan anak sesuai dengan Standar Operasional Prosedur (SOP) penyambutan anak didepan pintu bersalaman dengan ibu guru kemudian melepas sepatu menaruh tas di meja masing-masing dilanjutkan dengan berwudlu untuk mengikuti kegiatan sholat dluha yang dipimpin oleh guru setelah itu anak-anak

¹⁶ Sri Suprihatin, Wawancara oleh penulis, 27 Februari 2020, wawancara 1, transkrip

¹⁷ Harum Sujiati, wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip

mengikuti SOP baris anak diisi dengan hafalan surat-surat pendek dan doa-doa sehari-hari.¹⁸

Awal pembelajaran dimulai pukul 07.00 dengan anak-anak mengikuti kegiatan pembuka dengan berdoa dan dilanjutkan membaca asmaul husna, sholawat nariyah, bernyanyi sesuai dengan tema dan kebiasaan ini dilakukan oleh anak setiap hari.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti disini media pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan media *playdough* diberikan kepada anak sesuai dengan tema pembelajaran misalnya dengan menggunakan tema tanaman sesuai dengan RPPH yang telah dibuat oleh guru sehari sebelumnya. Anak-anak akan membentuk *playdough* menjadi tanaman buah atau yang lainnya sesuai dengan kemampuan anak.

Selanjutnya guru menerangkan bahan dan alat apa saja yang akan dibuthkan dalam kegiatan menggunakan media *playdough*. Sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan media *playdough* guru menjelaskan manfaat tanaman bagi tubuh, tanaman adalah ciptaan Allah dan menjelaskan aturan main dalam menggunakan media *playdough*. Setelah mendengar penjelasan dan aturan main dalam menggunakan media *playdough* anak-anak langsung mempraktekkannya dengan perasaan tenang dan senang. Mereka mulai meremas-remas *playdough* membuat bentuk sesuai yang diarahkan dan mencampurkan warna satu dengan yang lainnya.

Setelah kegiatan inti selesai, dilanjutkan dengan istirahat 30 menit. Anak-anak mencuci tangan, berdoa sebelum makan bersama dengan makanan yang telah disediakan oleh pihak sekolah, sehingga lebih sehat dan juga terjamin kebersihannya. Setelah makan bersama, anak-anak bermain sebentar dengan teman-temannya di dalam kelas maupun di tempat bermain

¹⁸Hasil Observasi langsung, Kurikulum di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati. tanggal 25 Februari 2020, transkrip

yang telah disediakan di Kelompok Bermain Mutiara Bunda.

Kegiatan terakhir adalah penutup dalam kegiatan penutup ini, guru mengulas kembali kegiatan apa saja yang dilakukan hari ini dan pembelajaran apa saja yang diperoleh anak-anak. Hal ini dimaksudkan sebagai bahan evaluasi guru tentang pemahaman yang di dapat anak-anak, apakah sudah tersampaikan sepenuhnya atau masih ada kekuarangan. Sehingga, untuk pertemuan selanjutnya bisa diulang kembali dan memperoleh hasil yang maskimal dalam membangun kreatifitas anak di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati. Penutupan pembelajaran dilakukan dengan standar operasional (SOP) pijakan setelah main dan (SOP) kepulangan dan penjemputan.¹⁹

Ada kegiatan tambahan sebelum anak-anak belajar, yakni anak-anak melaksanakan praktek sholat dhuha secara berjam'ah dan kegiatan beramal setiap harinya. Hal ini sudah menjadi pembiasaan di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati untuk meningkatkan pentingnya beribadah dan beramal sholih sebagai bekal di akhirat nanti.²⁰

Penerapan media pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan media *playdough* penerapannya dilakukan dengan waktu secara kondisional. Media *playdough* diberikan saat ada waktu khusus dalam praktek hasil karya anak. Terkadang dua minggu sekali, terkadang juga pertama atau dalam setiap tema diberikan dan sifatnya kondisional namun berulang ulang agar anak tidak jenuh didalam kelas dan dapat menguasai berbagai media pembelajaran.²¹

¹⁹Harum Sujati, wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip

²⁰Sri Suprihatin, Wawancara oleh penulis, 27 Februari 2020, wawancara 1, transkrip

²¹Sri Suprihatin, Wawancara oleh penulis, 27 Februari 2020, wawancara 1, transkrip

Pembelajaran melalui bermain di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa jika sering menggunakan media *playdough* anak akan merasa malas belajar karena lebih suka untuk bermain-main walau ada beberapa anak yang jenuh dan terkadang jijik untuk bermain *playdough* jadi cara pelaksanaannya kondisional saja kadang dua bulan sekali atau satu bulan sekali. Intinya disesuaikan dengan kondisi perasaan anak.²²

manfaat kegiatan setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media *playdough* di Kelompok Bermain Mutiara Bunda menurut para guru adalah:²³

- a. anak mampu menggerakkan tangannya dengan terampil,
- b. anak mampu mengasah kreatifitasnya
- c. anak mampu mengasah imajinasinya
- d. anak mampu melatih kemandirian
- e. anak mampu melatih keindahan berseni
- f. anak mamu mengenal warna
- g. anak mampu melatih kemampuan bahasanya

Hasil akhir dari karya pembelajaran dengan menggunakan media *playdough* adalah bentuk-bentuk yang bisa diceritakan. Rata-rata kemampuan anak di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa dalam pembelajaran dengan menggunakan media *playdough* meningkat dalam kemampuan kreatifitasnya. Mereka suka dan antusias dan hanya sebagian kecil saja yang tidak suka dengan media *playdough*.

Dampak dari pembelajaran dengan menggunakan media *playduogh* bagi anak didik Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati sangatlah bagus, bahkan terkadang anak lebih aktif dan kreatif dari prediksi para pendidik, sehingga

²² Harum Sujiati , wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip

²³ Harum Sujiati , wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip

muncul ide-ide baru untuk mengembangkan perkembangannya.²⁴

Tabel 4.12
Hasil Akhir Pencapaian Indikator
Perkembangan Kreatifitas Anak Sebelum Dan
Sesudah Dilakukannya Media *Playdough*
Di Kelompok Bermain Mutiara Bunda

No	Nama	Indikator Tingkat Pencapaian Sebelum			Indikator Tingkat Pencapaian Sesudah			Ket
		1	2	3	1	2	3	
1	Haris	MB	MB	BB	BSH	BSH	MB	MB
2	Afnan	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSB
3	Zea	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSB
4	Daffa	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSB
5	Zahra	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
6	Bagas	MB	BB	BB	BSH	MB	MB	MB
7	Bella	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSB
8	Febry	BB	BB	MB	MB	MB	BSB	BSB
9	Hisyam	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSB
10	Hanif	MB	MB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB
11	Izzah	BB	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSB
12	Julian	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSB
13	Belva	MB	MB	MB	BSH	BSB	BSH	BSH
14	Sakha	BB	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSB
15	Abis	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSB
16	Zhafran	BB	MB	BB	MB	BSH	BSH	BSH
17	Nabila	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSB
18	Fathan	BB	MB	MB	BSH	BSB	BSH	BSH
19	Deeva	BSH	MB	MB	BSB	BSH	BSB	BSB
20	Vicky	BSH	MB	MB	BSB	BSH	BSB	BSB
21	Resta	BB	MB	BB	MB	BSH	BSH	BSH
22	Daril	BSH	MB	MB	BSB	BSH	BSB	BSB
23	Zakir	BB	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH
24	Putri	BSH	MB	MB	BSB	BSH	BSB	BSB

²⁴Harum Sujati , wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip

25	Rizqi	MB	MB	MB	BSB	BSH	BSH	BSH
26	Nena	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB
27	Refly	MB	MB	MB	BSB	BSH	BSH	BSH
28	Braga	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSB
29	Alukha	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB
30	Chaisan	BSH	MB	MB	BSB	BSH	BSH	BSH
31	Rayska	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
32	Fauzian	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
33	Tsania	MB	MB	BB	BSH	BSH	MB	MB
34	Zannuba	BB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
35	Miyazz	BB	MB	BB	BSH	BSH	MB	MB

Keterangan dari Indikator Pencapaian

- a. Mampu Mengenal Warna
- b. Mampu Membentuk
- c. Kemampuan Kreatifitas

Keterangan dalam penilaian anak

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang sesuai harapan

BSB : Berkembang sangat baik

Berdasarkan tabel diatas, dapat dipahami bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak dan tingkat kreatifitas anak sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media *playdough* dan sesudah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media *playdough* mempunyai peningkatan. Kemampuan kreatifitas anak berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 19 anak. Maksudnya adalah anak dapat melaksanakan kegiatan yang telah diinstruksikan dengan baik secara mandiri, kemampuan anak sesuai dengan harapan (BSH) sebanyak 12 anak maksudnya anak sudah mampu melakukan sendiri sesuai arahan dari guru, dan kemampuanmulai berkembang sebanyak 4

anak maksudnya melaksanakan kegiatan masih perlu bantuan dari guru.²⁵

Adapun aspek yang diobservasi adalah anak mampu mengenal warna, mampu membentuk sesuai arahan dari guru dan kemampuan kreatifitasnya. Berikut ini adalah tabel dari hasil akhir pencapaian indikator perkembangan kreatifitas anak didik sebelum dan sesudah dilakukan penerapan dengan menggunakan media *playdough*.²⁶

a. Kemampuan mengenal warna

Tabel 4.13
Hasil Akhir Observasi Pencapaian Indikator
Perkembangan
Kemampuan Mengenal Warna

No	Indikator	Sebelum	Sesudah	Jumlah anak
1	Berkembang Sangat Baik	0 anak	7 anak	7 anak
2	Berkembang Sesuai Harapan	9 anak	24 anak	24 anak
3	Mulai Berkembang	21 anak	4 anak	4 anak
4	Belum Berkembang	9 anak	0 anak	0 anak
	Jumlah total	35 anak	35 anak	35 anak

Hasil observasi yang dilakukan selama melakukan penelitian, sesudah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media *playdough* didapatkan bahwa sebanyak 24 anak memiliki kemampuan dalam mengenal warna berkembang sesuai harapan, 4 anak mulai berkembang, dan 7 anak berkembang sangat baik.

²⁵Harum Sujiati , wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip

²⁶Hasil Observasi langsung di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa, Pati. tanggal 13 Maret 2020, transkrip

Hal ini berarti bahwa kemampuan mengenal warna telah berkembang sesuai dengan harapan.²⁷

b. Kemampuan Membentuk

Tabel 4.14
Hasil Akhir Observasi Pencapaian Indikator
Perkembangan Kemampuan Membentuk

No	Indikator	Sebelum	Sesudah	Jumlah anak
1	Berkembang Sangat Baik	0 anak	4 anak	4 anak
2	Berkembang Sesuai Harapan	2 anak	29 anak	29 anak
3	Mulai Berkembang	31 anak	2 anak	2 anak
4	Belum Berkembang	2 anak	0 anak	0 anak
	Jumlah total	35 anak	35 anak	35 anak

Hasil observasi yang dilakukan selama melakukan penelitian, sesudah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media *playdough* didapatkan bahwa sebanyak 4 anak memiliki kemampuan berkembang sangat baik dalam membentuk dengan *playdough*, 29 anak berkembang sesuai harapan dan 2 anak mulai berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan dalam membentuk dengan media *playdough* berkembang sesuai dengan harapan dan berkembang sangat baik.²⁸

²⁷Hasil Observasi langsung di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa, Pati. tanggal 13 Maret 2020, transkrip

²⁸Hasil Observasi langsung di Kelompok bermain mutiara bunda Kertomulyo, Margoyoso Pati. tanggal 13 Maret 2020, transkrip

c. Kemampuan Kreatifitas Anak

Tabel 4.15
Hasil Akhir Observasi Pencapaian Indikator Perkembangan
Kemampuan Kreatifitas Anak

No	Indikator	Sebelum	sesudah	Jumlah anak
1	Berkembang Sangat Baik	0 anak	19 anak	19 anak
2	Berkembang Sesuai Harapan	0 anak	12 anak	12 anak
3	Mulai Berkembang	29 anak	4 anak	4anak
4	Belum Berkembang	6 anak	0 anak	0 anak
	Jumlah total	35 anak	35 anak	35 anak

Hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti sesudah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media *playdough* menunjukkan bahwa sebanyak 19 anak telah berkembang sangat baik 12 anak telah berkembang sesuai harapan dan selebihnya 4 anak mulai berkembang.²⁹ Hal ini membuktikan bahwa kreatifitas anak – anak dalam pembelaran menggunakan media *playdough* di Kelompok Bermain Mutiara Bunda sudah meningkat dengan sangat baik.

Tabel 4.16
Hasil Akhir Observasi Data Siswa Inovatif Di Kelompok
Bermain Mutiara

No	Nama	Uraian	Ket
1	Alukha	Membuat bentuk dari pantai (gunung, laut, dan pohon)	BSB
2	Nena	Membuat kebun bunga melati	BSB
3	Braga	Membuat planet-planet dan bintang-bintang	BSH
4	Zannuba	Membuat angka 1 sampai 10	BSB
5	Chaisan	Membuat tanaman buah-buahan seperti jeruk	BSH

²⁹Hasil Observasi langsung di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa, Pati. tanggal 13 Maret 2020, transkrip

Tabel 4.17
Hasil Akhir Observasi Catatan Anekdote (Kreatifitas Anak) di
Kelompok Bermain Mutira Bunda
Kelas : A (3-4 tahun) Nama Guru : Harum Sujati, S.Pd

Hari/ Tgggl	Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/ perilaku
Rabu, 19 februari 2020	Alukha	Ruang Kelas	08.45 WIB	Mbak Alukha sedang asyik membuat bentuk bentuk kue dengan adonan <i>playdough</i> , dan ketika ditanya bunda harum membuat apa alukha menjawab bahwa dia membuat pizza coklat walau hasilnya tidak seperti pizza
Senin, 24 februari 2020	Chaisan	Teras Kelas	10.30 WIB	Waktu anak-anak yang lainnya sedang bermain di halaman, de nena sedang asyik bermain dengan <i>playdough</i> sambil membawa buah jeruk, waktu bunda harum bertanya kenapa tidak ikut bermain bersama dengan teman? Dia menjawab saya mau membuat kebun jeruk bunda dengan tersenyum dan melanjutkan meremas <i>playdough</i> berwarna kuning dan hijau dia menggabungkan kedua warna tersebut untuk menjadikannya bulatan-bulatan kecil berbentuk jeruk
Selasa, 25 februari 2020	Zannuba	Ruang Kelas	10.45 WIB	Waktu yang lain masih belum biasa mencontoh bentuk angka dengan <i>playdough</i> namun mbak aulya sudah bisa membuat bentuk angka 1 sampai dengan 5 dan dia menunjukkan hasilnya dengan bunda harum, bunda-bunda ini saya sudah bisa membuat angka 1 sampai lima dengan senyum cerianya
Selasa, 25 februari 2020	Braga	Ruang Kelas	08.45	Ketika yang lain membuat bentuk angka dengan <i>playdough</i> , mas braga asyik membuat alien dan bentuk-bentuk planet dengan <i>playdough</i> , ketika ditanya

				bunda harum sedang membuat apa mas? Kok tidak sama dengan temannya? dia menjawab “ini saya membuat alien dan planet-planet bunda” sambil tersenyum senang
Rabu , 26 februari	Nena	Teras Kelas	09,45	Ketika anak-anak sedang mengantri jajan mbak nena hanya asyik dengan playdough ditanganya waktu ditanya kenapa tidak ikut antri jajan? Mbak nena menjawab “ saya mau membuat bunga melati bunda, sambil menunjukkan <i>playdough</i> yang sudah berbentuk seperti bunga walaupun tidak sama dengan bunga melati

2. Faktor Pendukung Dan Penghambat Pada Penerapan Media *Playdough* Dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati Tahun Pelajaran 2019/2020

Proses pembelajaran melalui bermain tentu tanpa adanya terlepas dengan yang namanya rintangan maupun penghambat, apalagi gurug sering mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran yang ingin diterapkan dan juga kebanyakan guru menerapkan hanya media bercakap-cakap, tanya jawab, dan bermain peran. Hal ini membuat peserta didik merasa jenuh dan dianggap biasa-biasa saja.

Berdasarkan hal tersebut, guru harus pintar dan mempunyai kecakapan yang tepat dalam proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar), apalagi kegiatan belajar mengajar bagi anak usia dini, mereka mudah sekali bosan ataupun jenuh dalam menerima pembelajaran. Maka dari itu dalam proses kegiatan belajar mengajar di Kelompok Bermain Mutiara Bunda ini guru melaksanakannya dengan belajar melalui bermain dan dengan menggunakan media *playdough* perlu adanya

faktor-faktor pendukung dalam proses belajar mengajar.³⁰

Adapun faktor- faktor pendukung yang peneliti dapatkan di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati diantaranya adalah:

- a. fasilitas yang memadai
- b. kondisi anak yang mudah diatur
- c. kondisi lingkungan belajar anak
- d. komunikasi antara anak dan guru lancar
- e. sarana dan prasarana yang lengkap
- f. anak lebih faham karena dijelaskan guru
- g. bahan-bahan yang digunakan dapat dibuat sendiri
- h. dukungan dari orang tua wali murid kepada anak-anak sehingga pembelajaran bisa berjalan dengan baik.

Terlepas dari adanya faktor pendukung dalam pembelajaran mealui bermain dengan menggunakan media *playdough* di Kelompok Bermain Mutiara Bunda juga terdapat faktor penghambat yaitu:

- a. perasaan anak
- b. faktor lingkungan
- c. kelas menjadi kotor
- d. anak merasa jijik dan menangis
- e. berebut dengan teman
- f. melempar *playdough* dengan teman
- g. waktu yang terbatas sehingga terkadang pembelajaran kurang maksimal dan bertabrakan dengan kegiatan ekstrakurikuler.³¹

Tidak terlepas dari adanya faktor pendukung dan fakor penghambat, beberapa guru di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedrijaksa Pati juga mengalami kendala-kendala atau hambatan-hambatan dengan diterapkannya media pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan media *playdough*. Kendala-kendala yang didapatkan diantaranya yaitu:

³⁰Harum Sujiati , wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip

³¹Harum Sujiati , wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip

- a. kondisi anak yang berbeda-beda,

Dalam kondisi anak yang berbeda-beda mengharuskan pendidik untuk memahami kondisi anak terlebih dahulu. Kadang adajuga anak yang tidak mau mengikuti kegiatan dikarenakan kondisi psikis anak yang tidak bagus atau ada masalah dirumah atau memang anaknya yang sedang tidak ingin mengikuti kegiatan apapun.

- b. Terbatasnya waktu

Kesulitan saat memberikan pembelajaran dengan menggunakan media *playdough* adalah karena terbatasnya waktu. Jadi guru harus extra cepat dalam memberikan informasi ke anak agar anak dapat segera tanggap dan mengerjakan tugas dengan sebaik mungkin.³²

Berdasarkan dengan adanya kendala dan kesulitan dalam pembelajaran, tentu akan ada solusi yang diberikan. Solusi merupakan suatu langkah yang ditempuh untuk memberikan alternatif jika dalam kegiatan belajar mengajar menemukan kendala ataupun hambatan kesulitan yang dihadapi. Setiap kendala kesulitan maupun hambatan pasti akan ada solusinya. Maka dari proses dalam kegiatan belajar mengajar guru harus dapat memberikan alternatif-alternatif solusi dalam menerapkan kegiatan belajar mengajar.³³

Solusi yang diberikan dalam penerapan dalam pembelajaran menggunakan media *playdough* antara lain:

- a. Melakukan pendekatan terhadap anak merayu serta mengarahkan
- b. Memberikan *reward* (hadiah) terhadap anak
- c. Memberikan dukungan terhadap anak
- d. Mengefesienkan waktu
- e. Mengevaluasi terhadap kinerja guru

³² Harum Sujiati , wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip

³³ Harum Sujiati , wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip

Seperti halnya dalam menerapkan kegiatan belajar mengajar melalui bermain dengan menggunakan media *playdough*, guru harus dapat memberikan solusi alternatif dan langkah yang dilakukan guru untuk memberikan solusi dalam menerapkan media pembelajaran menggunakan *playdough* diantaranya adalah melakukan pendekatan pribadi dan mengarahkannya secara perlahan sambil diajak komunikasi agar anak paham dengan tugas yang diberikan guru atau juga dengan cara memberikan motivasi dikasih *reward* (hadiah) agar anak lebih semangat dalam menyelesaikan tugasnya dalam kegiatan belajar melalui bermain dengan menggunakan media *playdough*.³⁴

Solusi yang diberikan adalah guru harus mempunyai trik-trik khusus agar dapat menarik perhatian anak seperti dengan merayu, didekati, mengajak berkomunikasi, bahkan sampai membiarkan anak terlebih dahulu agar anak tenang dengan sendirinya. Dan untuk meningkatkan kreatifitas anak di Kelompok Bermain Mutiara Bunda dengan media *playdough* ini beliau mengatakan untuk memberikan waktu yang lebih, membiarkan anak untuk berimajinasi dengan ide-idenya, memberi dorongan serta semangat hadiah (*reward*). Dengan begitu anak lebih leluasa untuk menciptakan sebuah karya dari kreatifitasnya.³⁵

C. Analisis Data Penelitian

1. Analisis Pelaksanaan Penerapan Media *Playdough* Dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati Tahun Pelajaran 2019/2020

Sebagai seorang pendidik atau guru, terutama guru bagi anak usia dini harus mempunyai wawasan

³⁴Harum Sujiati , wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip

³⁵Sri Suprihatin ,Wawancara oleh penulis, 27 Februari 2020, wawancara 1, transkrip

tentang bagaimana caranya menjadi guru yang terbaik bagi anak didiknya. Gurupmerupakan unsuriutama dalam prosestpendidikan hususnya di tingkat institusional dan instruksional. Tanpa adanya guru, pendidikan hanyalah akan menjadi slogan saja. Segala bentuk kebijakan dan progam, kelak nanti pada akhirnya akan ditentukan oleh kinerja pihak yang berada disgaris terdepan yakni guru.³⁶

Dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini guru PAUD Perlu memahami tiga prinsip yang merumpakan fondasi awal dalam kegiatan belajar mengajar anak usia dini antara lain adalah :

- a. *Multi age grouping*, pengelompokan anak dalam berbagai umur
- b. *Non grade curricular material*, materi kurikulum tidak terikat dengan jenjang kelas. Materi yang digunakan sesuai dengan perkembangan anak
- c. *Interacting teaching*, belajar mengajar yang interaktif dimana guru melayani anak-anak dan berfungsi sebagaik perantara. Dalam kegiatan belajar mengajar guru harus memiliki pengertian secara menyeluruh tentang ketentuan intelektual dari materi dan kecakapan kognitif anak.³⁷

Manusia sejak mulai lahir sampai dengan akan meninggal membutuhkan dengan adanya pendidikan. Mulai dari cara meminta minum makan dengan cara menangis, menggenggam, merangkak, menulis, cara berjalan, naik sepeda, kemudian masuk sekolah dasar, smp, sma, dan sarjana sampai dengan bekal akhirat. Pendidikan anak usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan tumbuh berkembang dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan terhadap anak. Keberhasilan dalam proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi

³⁶Jamal Ma'ruf Asmani, *Panduan Praktis Manajemen Mutu Guru PAUD*, (Yogyakarta: Diva Press,2015), 73

³⁷Suyadi, Maullidya Ulfa, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2013),162

dasar utama untuk proses pendidikan selanjutnya. Banyak hal yang dapat menjadikan peningkatan perkembangan anak ketika ia mengalami proses belajar yang menyenangkan, salah satunya adalah perkembangan kreativitas.³⁸

Penelitian ini mengambil tentang penelitian penerapan media pembelajaran dengan menggunakan *playdough* dalam meningkatkan kreatifitas anak usia dini, maka peneliti akan mengulas media pembelajaran terutama tentang media *playdough* bagi anak usia dini di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati.

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan pendidikan yang paling dasar dalam tingkat pendidikan institusional. Dalam pendidikan institusional dibutuhkan peran yang namanya guru, peran guru sangat penting bagi pendidikan maka dari itu seorang guru harus pintar-pintar dalam mengelola pembelajaran terutama dalam menentukan media untuk meningkatkan kreatifitas anak didiknya yang di laksanakan di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati adalah dengan menggunakan media *playdough*.

Playdough adalah salah satu permainan yang digemari anak. Mainan ini semacam tanah liat buatan warna-warni yang bisa dibentuk sesuai kreasi anak. Mainan ini termasuk mainan edukasi yang membentuk gerak motorik anak agar berkembang dengan baik, menciptakan daya imajinasi dan kreativitas. *Playdough* adalah bahan yang sangat cocok untuk anak kecil. Cukup lembut untuk diremas, namun cukup elastis untuk dibuat berbagai bentuk.³⁹

Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *playdough* untuk meningkatkan kreatifitas anak di Kelompok Bermain Mutiara Bunda dikategorikan

³⁸Mursyid, *Belajar Dan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 48

³⁹Dorothy Eison, *Permainan Cerdas Untuk Anak Usia 2-6 Tahun* (Jakarta: Erlangga, 2005), hlm. 96.

dengan media yang sederhana karena dapat dibuat oleh gurunya sendiri.⁴⁰ Pembelajaran dengan cara yang sederhana dapat memiliki arti selaku sebuah upaya mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar hendaknya anak mau belajar dengan keinginannya sendiri. Melalui pembelajaran akan terjadi adanya proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Pembelajaran berbeda dengan mengajar yang pada prinsipnya menggambarkan aktivitas guru sedangkan pembelajaran itu sendiri menggambarkan aktivitas peserta didik.⁴¹

Penerapan dengan menggunakan media *playdough* yang peneliti dapatkan di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati media *playdough* merupakan salah satu hasil karya. Selain itu juga peneliti dapatkan berdasarkan informasi dari informan yang lain mengatakan bahwa media *playdough* itu seperti membuat bentuk, mencetak bentuk atau menciptakan karya seni yang indah dengan berbagai warna.⁴²

Berdasarkan dari dua informan tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan *playdough* mengedepankan peningkatan kreatifitas anak. Dalam pelaksanaan penerapan media *playdough* di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati yaitu langkah pertama yang dilakukan oleh guru adalah dengan menjelaskan tata cara aturan main dengan menggunakan media *playdough*, guru juga mencontohkan beberapa bentuk-bentuk sesuai dengan tema dihari itu kemudian anak diminta untuk mempratekkan apa yang dijelaskan oleh guru tersebut

⁴⁰ Harum Sujiati , wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip

⁴¹ Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2009), 85.

⁴² Harum Sujiati , wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip

seperti meremas-remas membentuk tanaman atau binatang, kemudian anak menunjukkan hasil karyanya lalu menceritakan apa saja yang telah dia buat, dan jika masih ada waktu maka guru akan menerangkan dan menjelaskan karya anak tersebut.⁴³

Penerapan media pembelajaran dengan menggunakan *playdough* di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati pelaksanaannya seperti menerapkan media pembelajaran yang lain yaitu dengan acuan dari RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian).

Penerapan dengan menggunakan media *playdough* dalam pelaksanaannya dapat dilakukan dengan tiga tahap yaitu tahap kegiatan pra perkembangan atau kegiatan pembukaan, tahap kegiatan perkembangan atau kegiatan intidan tahap kegiatan penutup.

a. Kegiatan Pra Perkembangan

Kegiatan pra perkembangan merupakan persiapan yang harus dilakukan sebelum pelaksanaan dengan menggunakan media *playdough*. Kegiatan persiapan berpengaruh terhadap kelancaran kegiatan pelaksanaan belajar mengajar dengan menggunakan media *playdough*. Karena itu, kegiatan pra- perkembangan merupakan kegiatan persiapan guru dalam menyiapkan bahan dan alat yang akan diperuntukkandidalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *playdough* sesuai dengan tema yang telah dirancang.

Dalam kegiatan pra perkembangan dimulai dengan guru menyiapkan bahan-bahan, guru melakukan kegiatan pembuka seperti salam, berdoa membaca asmaul husna, membaca doa-doa sehari-

⁴³Harum Sujati , wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip

hari dan surat-surat pendek kemudian menyanyikan lagu sesuai dengan tema hari itu.⁴⁴

Dalam kegiatan pra perkembangan bertujuan :

- 1). Untuk menunjukkan perhatian anak
 - 2). Untuk menunjukkan motifasi anak dalam belajar
 - 3). Untuk menginformasikan materi dan tata cara aturan main dalam pembelajaran
 - 4). Memberikan petunjuk mengenai media atau pendekatan- pendekatan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran
 - 5). Menumbuhkan rasa ingin tahu anak.
 - 6). Mengaitkan peristiwa aktual dengan materi baru
- b. Kegiatan Perkembangan

Kegiatan perkembangan adalah kegiatan inti dalam media pembelajaran. Dalam kegiatan inti ini guru menyiapkan bahan dan alat kemudian guru menerangkan dan menjelaskan bagaimana cara aturan main membentuk sesuatu dengan menggunakan *playdough*, setelah itu guru membiarkan anak untuk mencontoh apa yang dibuat dan membiarkan anak berkreasi sendiri sesuai dengan kemampuannya.

Dalam kegiatan perkembangan bertujuan :

- 1). Membantu anak untuk dapat memahami dengan jelas semua permasalahan dalam kegiatan pembelajaran.
 - 2). Melibatkan anak untuk mengasah keterampilannya
- c. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup ini kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *playdough* diselesaikan dan hasil dari kegiatan tersebut ditunjukkan kepada guru agar guru dapat menilai seberapa tingkat kreatifitas anak dalam membentuk sesuatu dengan menggunakan media

⁴⁴Hasil Observasi langsung di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati. tanggal 13 Maret 2020, transkrip.

playdough. Kemudian diakhiri dengan mengembalikan bahan-bahan, membersihkan dan merapikan tempat dengan dipimpin guru. Dalam kegiatan ini guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan media *playdough* dan materi yang telah disampaikan. Kemudian kegiatan akhir biasanya di tutup dengan bernyanyi, solawat , membaca surat pendek, salam dan SOP kepulauan dan penjemputan.

Dalam kegiatan penutup bertujuan:

- a). Mengetahui tingkat keberhasilan anak dalam mempelajari materi pembelajaran.
- b). Melakukan diskusi tanya jawab dan mengulas kegiatan pembelajaran.
- c). Membuat rantai kompetensi antara materi sekarang dengan materi yang akan datang.⁴⁵

Setelah semua kegiatan terselesaikan maka diperlukan adanya penilaian. Guru harus tetap menilai kegiatan media pembelajaran dengan menggunakan *playdough* dalam meningkatkan kreatifitas anak. Penilaian media pembelajaran dengan menggunakan *playdough* merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan pembelajaran dengan media *playdough*. Tanpa adanya penilaian dalam pembelajaran ini guru tidak dapat mengetahui secara rinci apakah peningkatan kreatifitas anak dengan menggunakan media *playdough* dapat tercapai seperti yang diharapkan.

Hasil dari pembelajaran dengan menggunakan media *playdough* sangat menggembirakan dan membuat anak senang, anak menjadi lebih semangat, terampil, komunikatif, mandiri, lebih terasah motorik halus nya dan juga menambah pengetahuan untuk

⁴⁵ Otib, *Metode pengembangan moral & Nilai-nilai Agama*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), 7.30.

mereka dalam hal kesenian dan menghasilkan sebuah karya dengan media *playdough*.⁴⁶

Selain hal yang sangat menggembirakan, kegiatan media pembelajaran dengan menggunakan media *playdough* di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati memberikan dampak anak lebih antusias dalam bermain mengembangkan kreatifitasnya, lebih imajinatif dan hasil yang didapat diantaranya anak menjadi lebih kreatif, imajinatif karena anak lebih antusias dalam bermain sehingga keterampilan anak lebih meningkat.⁴⁷

Manfaat bermain dengan *playdough* yaitu:⁴⁸

1. Berkreasi dengan *playdough* dapat mencerdaskan anak, selain mengasah imajinasi ketrampilan motorik halus, berpikir logis dan sistematis juga dapat merangsang indera perabanya.
2. Kelenturan dan kelembutan bahan *playdough* melatih anak mengatur kekuatan otot jari.
3. Anak belajar memperlakukan media itu hanya perlu menekan lembut dan hati-hati.

Dengan adanya media pembelajaran dengan menggunakan *playdough* diharapkan guru mampu menerapkannya secara maksimal di dalam kelas. Karena dilihat dari hasil pembelajaran di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati yang didapatkan anak menjadi lebih kreatif, imajinatif dan kreatifitasnya lebih meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati dapat dikatakan bahwa kreatifitas anak dapat meningkat dengan adanya kegiatan dalam belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran melalui bermain *playdough*. Dalam hal ini ditunjukkan terhadap kegiatan anak yang telah

⁴⁶Sri Suprihatin ,Wawancara oleh penulis, 27 Februari 2020, wawancara 1, transkrip

⁴⁷Harum Sujati , wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip

⁴⁸Immanuel, *Bermain dan Belajar*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hlm.28.

menunjukkan proses kekreatifitasnya dan keterampilannya. Anak antusias dan lancar dalam menuangkan ide-ide imajinasinya untuk membuat sesuatu karya, selain itu anak terlihat tenang dan nyaman dalam menggunakan media *playdough*.⁴⁹

2. Analisis Faktor Pendukung Dan Penghambat Pada Penerapan Media *Playdough* Dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati Tahun Pelajaran 2019/2020

Proses kegiatan pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan adanya faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung merupakan faktor yang mempengaruhi dalam suksesnya dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun faktor pendukung yang peneliti dapatkan di kelompok bermain mutiara bunda adalah:⁵⁰

a. Kondisi Anak Didik yang Mudah Diatur

Kegiatan bermain dengan menggunakan media *playdough* di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati akan berjalan lancar ketika anak mudah diatur. Apabila ada salah satu anak yang tidak mau mengikuti pembelajaran dengan baik guru harus pintar membimbing agar kegiatan media pembelajaran dengan menggunakan *playdough* dapat dilaksanakan dengan maksimal.

Psikolog mengatakan bahwa ada dua tipe temperamen anak antara lain:

- 1). anak yang tidak sulit untuk diaturnya, mudah beradaptasi dengan pengalaman baru atau senang bermain dengan mainan baru, tidur dan makan secara teratur dan dapat menyesuaikan diri dengan perubahan disekitarnya

⁴⁹HasilObservasi langsung di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati.tanggal 28 Februari 2020, transkrip.

⁵⁰Harum Sujiati , wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip.

2). anak yang memerlukan waktu pemanasan yang lama, umumnya terlihat tidak rajin, malas dan pasif, jarang beradaptasi secara aktif dan menunggu semua hal yang diserahkan kepadanya.⁵¹

b. Fasilitas atau Lingkungan yang Memadai

Lingkungan belajar harus diciptakan dengan sedemikian rupa, sehingga nantinya akan menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media *playdough*. Suasana kelas yang nyaman dan kondusif serta menyenangkan akan membuat anak mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Pengkondisian kelas selalu merujuk pada pengetahuan dimana sebuah perilaku yang semula mengikuti peristiwa lain yang berbeda. Pengkondisian kelas akan membantu menjelaskan banyak sebuah pengetahuan dimana stimulus digunakan sebagai pengganti bagi stimulus lainnya.

Semangat anak usia dini dapat diperoleh jika suasana kelas menyenangkan. Hal ini dapat membangkitkan semangat anak didik untuk menumbuhkan aktifitas, kreatifitas, memunculkan ide-ide imajinatif serta ketrampilan anak usia dini. Lingkungan kelas yang kondusif, nyaman, menyenangkan, bersih, dan rapi berperan penting dalam menunjang evektifitas pembelajarannya. Banyak hal yang dapat dilakukan oleh guru atau pengelola kelas untuk memberikan kenyamanan kepada anak didiknya.

Manfaat yang diperoleh dari proses penataan lingkungan bermain adalah:⁵²

1). Terciptanya suasana dalam bermain yang nyaman, aman, bersih, sehat dan juga menarik

⁵¹Nini Aryani dkk, *Manajemen Pembelajaran PAUD Berbasis Perkembangan Anak*,(Tasikmalaya,Edu Pubisher,2018),85-86

⁵² Helmawati, *Mengenal Dan Memahami PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2015),109

- 2). Penggunaan alat edukatif mempunyai standar keamanan, kesehatan, dan juga sesuai dengan fungsi stimulus yang telah direncanakan
 - 3). Memanfaatkan lingkungan
- c. Sarana dan Prasarana yang Memadai

Sarana dan prasarana sangat mendukung terlaksana kegiatan belajar melalui bermain menggunakan media *playdough* untuk meningkatkan kreatifitas anak usia dini. Lengkapnya media berupa alat dan bahan memudahkan guru untuk menyampaikan materi. Begitu pula anak usia dini yang lebih cenderung menyukai media dengan bentuk alat-alat permainan. Dalam suatu pembelajaran membutuhkan media alat-alat permainan agar anak usia dini mampu belajar dengan baik.

Begitu juga dengan pembelajaran dengan menggunakan media *playdough* guru dapat dengan mudah membuat *playdough* dari bahan-bahan yang tersedia dirumah misalnya garam, tepung, minyak goreng, pewarna makanan, dan sunlight. Kurangnya media dan alat akan menyulitkan guru dalam menyampaikan materi, maka dari itu kegiatan belajar tidak akan maksimal.

Fungsi sarana dan prasarana PAUD adalah untuk melengkapi lingkungan main dengan prasarana yang cocok husus untuk anak, mendukung lancaranya proses belajar anak di lembaga PAUD, meningkatkan efesiensi dan efektivitas penyelenggaraan PAUD dengan penempatan prasarana yang tepat, dan mengembangkan karakter positif terhadap anak tersebut. Sedangkan manfaat sarana dan prasarana PAUD untuk memupukkan rasa aman dan nyaman, memotifasi anak dalam kegiatan pembelajaran, terselenggaranya layanan PAUD proses pembelajaran PAUD lebih optimal.⁵³

⁵³Barnawi & Arifin, *Manajemen Sarana Dan Prasarana Sekolah*, (Yogyakarta : Ar Ruzz Media, 2014),48

d. Pengetahuan Guru Tentang Kondisi Anak Atau Komunikasi Anak dan Guru yang Berjalan Lancar

Seorang guru harus memiliki kompetensi psikologis sehingga dapat memahami emosional masing-masing anak didiknya karena memegang yang memegang peranan penting dalam pembelajaran adalah guru. Kompetensi psikologis yang dimiliki guru-guru di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati dapat membatunya memahami psikologi perkembangan anak didiknya. Pengetahuan ini membuat para guru lebih bijak dalam menghadapi anak didik yang masih dini usianya.

Sedangkan faktor penghambat dari media *playdough* yang peneliti dapatkan di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati diantaranya yaitu :

a. Waktu yang Terbatas

Waktu mempunyai pengaruh besar dalam kegiatan belajar mengajar. Satu orang guru dengan mengajar bukan hanya dengan satu dua anak, akan tetapi mengajar dengan puluhan atau belasan anak membuat guru harus cermat-cermat dalam mengajar.

faktor penghambat di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media *playdough* adalah waktu yang terbatas, sehingga terkadang pembelajaran kurang maksimal saat bertabrakan dengan waktu ekstrakurikuler di hari itu.⁵⁴

Kalau mengajar hanya satu atau dua anak dengan waktu yang terbatas mungkin kegiatan bermain dengan menggunakan media *playdough* akan berjalan secara maksimal, tapi sebaliknya jika mengajar dengan puluhan anak membuat kegiatan belajar mengajar yang kurang maksimal. Maka dari

⁵⁴Harum Sujiati , wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip

itu dengan waktu yang terbatas guru harus cepat tanggap dalam menerapkan kegiatan belajar mengajar.

b. Kondisi Anak yang Kurang Baik dan Berbeda-Beda

Faktor psikologis juga akan dapat mempengaruhi dalam mensukseskan kegiatan belajar mengajar. Dengan kondisi IQ anak yang berbeda-beda, membuat guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan pembelajaran bagi anak usia dini.

Kesulitan yang dihadapi diantaranya yaitu kondisi anak yang berbeda-beda, sehingga mengharuskan pendidik untuk memahami kondisi anak-anak terlebih dahulu. Kadang-kadang anak tidak mau mengikuti kegiatan dikarenakan kondisi psikis anak yang tidak bagus atau memang anaknya yang sedang tidak ingin mengikuti kegiatan apapun.⁵⁵

Kondisi psikis anak melibatkan perhatian anak untuk belajar. Perhatian yang dimaksud adalah adalah mempertinggi keaktifan jiwa, jiwa itu hanya semata-mata tertuju terhadap suatu obyek. Untuk dapat menjadi sesuatu yang berhasil agaknya anak harus mempunyai perhatian yang dipelajarinya. Misalnya dari keluarga dan lingkungan.⁵⁶ Kondisi perasaan atau (*feeling*) adalah pengalaman disadari yang diaktifkan baik oleh perangsang eksternal maupun oleh bermacam-macam keadaan jasmani.⁵⁷ setiap anak memiliki kondisi yang berbeda-beda jadi guru harus dapat memahami kondisi anak.⁵⁸

⁵⁵ Harum Sujiati, wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip

⁵⁶ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi, 2010), 231

⁵⁷ Mohammad Ali, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004), 62

⁵⁸ Harum Sujiati, wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip

c. Kurangnya Media Pembelajaran

Proses kegiatan belajar mengajar pada hakikatnya merupakan proses komunikasi dalam kegiatan belajar, guru bertindak sebagai komunikator (*communicator*) yang bertugas menyalurkan pesan pembelajaran (*message*) kepada penerima pesan (*communicant*).⁵⁹ Agar pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh anak maka dalam proses komunikasi pembelajaran tersebut diperlukan adanya wahana penyalur pesan yang disebut dengan media pembelajaran.

Situasi pembelajaran di pendidikan anak usia dini terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan inti dari suatu tema atau topik pembelajaran. Pesan-pesan tersebut disampaikan oleh pendidik kepada anak didiknya melalui suatu media dengan menggunakan prosedur pembelajaran tertentu yang disebut adalah media.⁶⁰

Penggunaan media pembelajaran baik audio, visual maupun audio visual memiliki banyak sekali pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Stimulus belajar secara visual membuat hasil dari belajar yang lebih bagus untuk tugas-tugas seperti hanya dengan mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menyambungkan fakta dan konsep.⁶¹

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang akan dicapainya. Proses dan hasil belajar pada murid menunjukkan perbedaan yang signifikan antara

⁵⁹Badru Zaman, Asep Herry Hernawan, *Media dan Sumber Belajar PAUD*, Universitas Terbuka, 2016, 3.3

⁶⁰Harum Sujiati, wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip

⁶¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 9-10

pembelajaran tanpa media dan pembelajaran dengan menggunakan media.⁶²

Media pembelajaran yang diperlukan dalam menerapkan media pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan media *playdough* di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati diantaranya *playdough* berwarna warni, cetakan-cetakan alas tempat karya dan yang lainnya. Bahan-bahan tersebut merupakan media pembelajaran yang harus dipenuhi agar dalam hasil pembelajaran tersebut mempunyai pesan melalui hasil dari pembelajaran dengan menggunakan media *playdough*.⁶³

Media merupakan Tempat untuk mendukung isi pelajaran dan sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi agar supaya nantinya dapat membantu proses pembelajaran secara afektif, media harus setara dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Praktis, luwes dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan kapanpun dan dimanapun dengan peralatan yang tersedia dan mudah dipindahkan atau dibawa kemana-mana.⁶⁴

Dengan adanya hambatan dalam proses pembelajaran memang tidak dapat dipungkiri. Mulai dari hambatan yang dirasakan oleh pendidik maupun peserta didik, namun kendala tersebut perlu diminimalisir agar proses penerapan media pembelajaran dengan menggunakan *playdough* diantara hambatan yang terjadi ketika menerapkan media pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan media *playdough* di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati adalah perihal alokasi waktu yang terbatas sehingga pembelajaran melalui bermain dengan media *playdough* kurang memuaskan. Oleh sebab itu, dalam menerapkan strategi tersebut,

⁶² Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, 41

⁶³ Harum Sujiati, wawancara oleh penulis, 28 Februari 2020, wawancara 2, transkrip

⁶⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Persada, 2017), 76

seorang guru haruslah perlu benar-benar merencanakan pembelajaran secara matang agar pembelajaran tetap efektif.

Solusi untuk menghadapi kendala-kendalayang ada didalam media pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan media *playdough* adalah guru harus bisa memilih strategi yang tepat dalam prosedur kegiatan belajar mengajar. Solusi tersebut menjadi sebuah tanggung jawab bagi semua tenaga kependidikan terutama guru sendiri, karena guru yang langsung membina dan membimbing anak didiknya disekolah melalui proses belajar mengajar.

Salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai keberhasilan guru dalam proses belajar mengajar di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati adalah guru menggunakan media *playdough*. Dan untuk menunjang tercapainya media tersebut guru juga menggunakan strategi melalui media pembelajaran dengan menggunakan *playdough* harus terpenuhi seperti bahan-bahan yang dibutuhkan dan aman untuk anak didiknya.

Disamping itu guru mampu memilih media yang sesuai dengan tujuan, materi anak didiknya dan komponen lain dalam pembelajaran sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif. Banyaknya komponen yang harus dipenuhi dalam kegiatan belajar mengajar mencapai tujuan pembelajaran adalah bahan pengajaran dan penilaian dan mengevaluasi. Penilaian berfungsi dalam kontrol pada keberhasilanpembelajaran karenanya dalam evaluasi dapat diketahui tingkat penguasaan tujuan pelajaran anak dalam bentuk hasil belajar yang dicapainya.

Evaluasi dalam pembelajaran memiliki beberapa tujuan antara lain:⁶⁵

⁶⁵ Suyadi & Dahlia, *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum Paud 2013*, (Bandung :PT Remaja Rosdakarya,2014),113

- a. Memahami perkembangan anak pada keseluruhan aspek
- b. Mengetahui sejauh mana perkembangan anak yang ikut program pembelajaran sehingga gurubisa melakukan identifikasi pengembangan gaya dan strategi gaya belajar anak
- c. Mengidentifikasi kemungkinan anak yang akan mengalami keterlambatan dalam perkembangannya
- d. Mengetahui dan menidaklanjuti perkembangan yang dicapai anak
- e. Memberikan informasi kepada orang tua
- f. Mengetahui efektivitas materi, metode, sumber belajar dan media untuk pencapaian proses hasil belajar agar sesuai dengan tumbuh kembang anak.

Usaha-usaha untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik disetiap jenjang dan tingkat pendidikan perlu diwujudkan agar memperoleh sumber daya manusia yang berkualitas. Upaya tersebut menjadi tanggung jawab semua tenaga kependidikan terutama seorang guru. Penggunaan media pembelajaran dapat meninggikan kualiatas proses belajar mengajar dan pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas belajar dan kreatifitas anak.