

**PENGUNAAAAN MEDIA BONEKA TANGAN DALAM  
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DI PAUD IT  
MANDIRI PALU**



**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mengikuti Ujian Skripsi pada  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan  
Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu*

**Oleh :**

**Hawania' Amaruddin  
Nim: 16.1.05.0012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU  
2020**

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Dengan penuh kesadaran penulis yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri, jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikan tiruan atau dibuat orang lain, sebagaimana atau seluruhnya maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Palu, 20 Oktober 2019  
21 Shafar 1441 H

Penulis

Hawania Amaruddin  
Nim: 16.1.05.0012

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi yang berjudul **“Penggunaan Media Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak DI PAUD IT MANDIRI PALU.”** Oleh mahasiswa nama Hawania Amaruddin Nim 16.1.05.0012, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Mahasiswa Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu, Setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat ilmiah untuk di seminarkan.

Palu, 20 Oktober 2019  
21 Shafar 1441 H

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Retoliah, M. Pd.I  
NIP: 19621231 199103 2 003

Kasmiati, S.Ag, M.Pd  
NIP: 197806062003122 001

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah Swt semesta alam. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah atas junjungan kita Nabi Muhammad Saw beserta keluarga dan para sahabatnya serta mereka yang mengikutinya dengan baik hingga hari pembelasan Dengan limpahan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul **“Penggunaan Media Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Di Paud IT Mandiri Palu”** semata-mata atas perkenaan Tuhan yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.

Penulis menyadari, bahwa selama proses penyelesaian skripsi ini telah banyak pihak yang memberikan bantuan berupa dorongan, arahan, serta kritikan, yang semua bertujuan untuk kemajuan penulis sendiri. Oleh karena itu perkenankan penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ayahanda Amaruddin dan Ibunda Hatia, tercinta dan tersayang, terima kasih telah membesarkan, mendidik, membiayai, serta memberikan motivasi dan dukungan yang tak terhitung, doa yang selalu dipanjatkan, serta curahan kasih sayang yang tak bisa digantikan oleh siapa pun, yang banyak memberikan pelajaran tentang kehidupan ini sehingga penulis bisa lebih tegar dan kuat dalam setiap langkah kaki kemana pun penulis pergi.

2. Bapak Prof. Dr.H. Sagaf S Pettalongi, M.Pd. selaku Rektor IAIN Palu dan Bapak Prof. Dr.H. Zainal Abidin, M.Ag. selaku mantan rektor IAIN Palu yang telah mendorong dan memberikan kebijakan kepada penulis selama ini dalam berbagai hal yang berhubungan dengan studi di IAIN Palu.
3. Bapak Dr.Mohamad Idhan,M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Ibu Ketua PIAUD Dr.Gusnarib A.Wahab, M.Pd. dan Ibu Sekretaris PIAUD Hikmaturahmah,Lc.,M.Ed. yang selalu melayani mahasiswa dengan bijak dan penyayang.
4. Bapak Dr.Hamlan,M. Ag selaku Wakil Dekan I, dan Ibu Dr. Hj. Adawiyah Pettalongi,M.Pd. Selaku Wakil Dekan II, dan Dr.Rusdin Husain,M.Pd selaku Wakil Dekan III, yang selalu melayani mahasiswa sebaik-baiknya.
5. Bapak Suharnis,S.Ag.,M.Ag. selaku dosen penasehat akademik yang memberikan motivasi penulis dalam menyelesaikan perkuliahan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu.
6. Ibu Dra.Retoliah,M.Pd.I. pembimbing I dan Ibu Kamiati,S.Ag., M.Pd. selaku pembimbing II yang sangat hebat dengan penuh keikhlasan dan kesabaran dalam meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta memberikan dukungan dan kepercayaan dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan harapan.

7. Bapak dan Ibu dosen IAIN Palu yang telah mendidik penulis dengan berbagai disiplin keilmuannya, semoga amal baik mereka membawa manfaat bagi peningkatan profesionalisme keilmuan.
8. Dan juga penulis sangat berterimah kasih kepada bantuan bidikmisi sehingga penulis mampu menyelesaikan studi dengan baik dengan bantuan pemerintah.  
kepada semua pihak penulis mendoakan semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang tidak terhingga dari Allah Swt. Amin.

## DAFTAR ISI

### HALAMAN SAMPUL

HALAMAN PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK.....	xi

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	4
D. Penegasan Istilah.....	5
E. Kerangka Pemikiran.....	6
F. Garis-garis Besar Isi Skripsi .....	7

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu .....	9
B. Pengertian Dan Jenis Media .....	11
C. Pengertian Dan Jenis Boneka Tangan.....	14
D. Kreativitas Anak .....	19

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	30
B. Lokasi Penelitian.....	32
C. Kehadiran Peneliti.....	32
D. Data Dan Sumber Data.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	35
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	37

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran Umum Paud IT Mandiri.....	38
B. Penggunaan Media Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Di PAUD IT Mandiri Palu.....	47

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	61
B. Saran/Implikasi Penelitian.....	61

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. SURAT IZIN PENELITIAN
2. PEDOMAN OPSERVASI
3. PEDOMAN WAWANCARA
4. DAFTAR INFORMAN
5. DOKUMENTASI
6. SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI
7. KARTU SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
8. UNDANGAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
9. BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
10. DAFTAR HADIR SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
11. KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
12. UNDANGAN UJIAN SKRIPSI
13. DAFTAR RIWAYAT HIDUP

## **ABSTRAK**

**Nama :Hawania Amaruddin**  
**NIM :16.1.05.0012**  
**Jurusan :Pendidikan Islam Anak Usia Dini(PIAUD)**  
**Judul :Penggunaan Media Boneka Tangan dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di Paud IT Mandiri Palu**

---

Skripsi ini membahas tentang Penggunaan Media Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Di PAUD IT Mandiri Palu. dan rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini bagaimana penggunaan boneka tangan dapat meningkatkan kreativitas di PAUD IT Mandiri Palu.

Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, penulis menggunakan jenis penulisan kualitatif, dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi wawancara dan dokumentasi, teknik analisis data yang di gunakan adalah reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Keabsahan data akan di perkuat dengan melakukan teknik pemeriksaan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan Media Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Di PAUD IT Mandiri Palu. Dalam persiapan guru harus melakukan 2 tahap sebelum pembelajaran yaitu: perencanaan dan pelaksanaan, serta beberapa penjelasan dari media boneka tangan didalam sekolah, guru juga menyediakan media boneka tangan yang terbuat dari lidi,kardus dan gambar sehingga menghasilkan boneka tempel yang siap untuk di gunakan pada bahan belajar mengajar dikelas. guru juga mengajar dan membimbing anak sehingga proses belajar bisa berjalan dengan baik.

Implementasi dari penelitian ini yaitu perlu kiranya pihak sekolah lebih memperhatikan keadaan media pembelajaran khususnya pembelajaran media boneka tangan, agar tidak mengalami kesulitan di saat kegiatan belajar berlangsung. sebaiknya guru juga lebih kreatif dalam memberikan kegiatan pembelajaran serta lebih meningkatkan motivasi dan bimbingan belajar terhadap peserta didik agar dapat memacu semangat anak.

## **BAB I PENDAHULUAN**

### ***A. Latar Belakang Masalah***

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak bagi kehidupan yang harus dipenuhi. Pemenuhan kebutuhan pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara lingkungan keluarga dan sekolah. Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif agar memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual, keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia yang dimulai sejak Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu tahapan pendidikan yang dapat menentukan pertumbuhan dan perkembangan anak dimasa depannya. Karena pada Usia Dini perkembangan dan pertumbuhan anak berkembang sangat pesat jika selalu diisi dengan hal-hal positif dari kedua orangtua, guru dan lingkungan sekitarnya.

Pendidikan Anak Usia Dini perlu mendapat perhatian sangat sungguh-sungguh dari pemerintah dan masyarakat karena merupakan langkah awal untuk menuju pendidikan yang lebih lanjut. Disamping itu, pendidikan anak usia dini merupakan investasi yang sangat besar bagi keluarga dan juga bangsa.

Anak-anak adalah generasi penurus keluarga dan sekaligus penerus bangsa. Oleh karena itu sudah menjadi tanggung jawab para pendidik untuk mendidik, membimbing dan mengarahkan anak-anak ke arah yang lebih baik. Peran dari kedua orangtua yang sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak banyak menghabiskan waktu dirumah bersama orangtuanya. Serta meniru pola perilaku yang dilakukan oleh orangtua saat dirumah, baik yang terjadi di dalam rumah ataupun diluar rumah.

Berbagai aspek perkembangan yang dapat dikembangkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini yaitu fisik maupun psikis yang meliputi perkembangan intelektual atau kognitif, bahasa, motorik, dan sosioemosional. Dari seluruh aspek yang ada, aspek perkembangan kognitif adalah aspek utama yang dapat mempengaruhi perkembangan aspek yang lain.

Penggunaan media boneka tangan pada anak usia dini dengan kegiatan yang menarik dan melalui pembelajaran boneka tangan agar anak mengalami proses pembiasaan secara langsung. Hal itu dilakukan agar anak tidak hanya mengetahui hasilnya saja tetapi juga dapat mengerti proses dari kegiatan boneka tangan yang dilakukannya. Boneka tangan media cerita memiliki banyak kelebihan dan keuntungan. Anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga dituturkan lewat karakter boneka jelas akan mengandung minat dari perhatiannya anak.

Penggunaan media boneka tangan hendaknya di lakukan sejak Usia Dini dengan kegiatan yang menyenangkan dan melalui ide-ide kreatif agar anak senang dalam belajar. Boneka tangan memungkinkan anak untuk membuat kreativitas yang lebih menarik dari berbagi benda, baik benda hidup atau benda mati. Melalui kreativitas anak dapat membuat ide-ide kreatif secara langsung dengan kegiatan yang diberikan guru.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada kelompok B di PAUD IT Mandiri Palu, kemampuan kognitif anak khususnya dibidang keterampilan tentang boneka tangan masih rendah, guru lebih sering menggunakan metode pemberian tugas menggunakan lembar kerja anak dan majalah bergambar sehingga kurang menarik minat anak terhadap boneka tangan. Kurang optimal dan efektifnya pembelajaran penggunaan media boneka tangan juga disebabkan pembelajaran yang masih terpusat pada guru, konsep boneka tangan yang di ajarkan masih bersifat abstrak dan sulit dipahami karena anak tidak melakukan secara langsung serta metode dan strategi pembelajarannya yang diberikan kurang bervariasi. Berdasarkan berbagai alasan yang sudah diuraikan itulah mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Di PAUD IT Mandiri Palu.

### **A. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

Bagaimana penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan kreativitas anak di PAUD IT Mandiri Palu ?

### **B. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah penelitian diatas, maka tujuan dan kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan penelitian
  - a. Untuk mengetahui cara guru didalam mengefektipkan penggunaan media boneka tangan melalui kegiatan boneka tangan.
  - b. Untuk mengetahui bentuk kreativitas pada anak melalui penggunaan media boneka tangan di PAUD IT Mandiri Palu.
2. Kegunaan penelitian
  - a. Bagi siswa/peserta didik

Diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung pada anak dalam mengembangkan kognitif dan mambuat anak tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

- b. Bagi guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam proses pembelajaran dan sumbangan pemikiran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

- c. Bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kognitif anak.

### ***C. Penegasan Istilah***

Agar tidak terjadi pemahaman yang keliru dalam judul ini, maka peneliti yang dianggap penting untuk memberikan pengertiannya, menjelaskan istilah mengenai beberapa kata yang dianggap belum dipahami dalam skripsi ini, baik pengertian bahasa, istilah atau pendapat para ahli, untuk mengetahui lebih jelas maka dapat diperhatikan sebagai berikut:

#### 1. Kreativitas Anak

Kreativitas adalah kemampuan individu untuk mempergunakan imajinasi dan berbagai kemungkinan yang diperoleh dari interaksi dengan ide atau gagasan, orang lain dan lingkungan untuk membuat koneksi dan hasil yang baru serta bermakna. Artinya mengembangkan alternatif atau kemungkinan dengan berbagai sudut pandang dalam interaksi individu dengan lingkungan sehingga diperoleh cara-cara baru untuk mencapai tujuan yang lebih bermakna. Kreativitas melibatkan keseluruhan otak. Seseorang akan bertindak kreatif manakala mempergunakan kedua belahan otak kiri dan otak kanan. Otak kiri yang mengatur kemampuan logika dan otak kanan yang mengatur humanistik.

#### 2. Media

Kata media berasal dari Bahasa *Latin*, bentuk jamak dari kata *medium* secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah sarana untuk memperpanjang kemampuan komunikasi. Dalam dunia pendidikan banyak ahli yang mengartikan media diantaranya bahwa media pada

hakekatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pengajaran. Sedangkan memandang bahwa media adalah salah satu komponen dari suatu sistem penyampaian.

### 3. Boneka Tangan

Boneka berasal dari bahasa Portugis yaitu boneka yang berarti mainan yang mempunyai bentuk macam-macam seperti bentuk manusia manusia, kartun, tokoh fiksi hewan, tumbuhan, dan benda lain. Boneka dianggap sebagai mainan yang paling tua sebab boneka sudah ada pada zaman Yunani, Romawi ataupun Mesir kuno. Sedangkan tangan adalah salah satu anggota badan mulai dari siku sampai dengan ujung jari yang berfungsi sebagai alat gerak. Boneka adalah tiruan dari berbagai macam bentuk hewan dan tumbuhan. Boneka dalam dunia pendidikan dimanfaatkan sebagai sarana media pembelajaran terutama untuk anak-anak usia dini. Disebut boneka tangan karena cara memainkannya pun satu tangan kita hanya dapat memainkan satu boneka, dan boneka ini hanya terdiri dari kepala dan dua tangan saja. Sedangkan bagian badan dan kakinya hanya merupakan baju yang menutup lengan orang yang memainkannya.

### **D. Kerangka Pemikiran**

Dalam sebuah pembelajaran dibutuhkan interaksi antara guru dan peserta didik, dalam pembelajaran juga dibutuhkan kerjasama yang baik antara guru dan peserta didik maupun antar sesama peserta didik. Peserta didik dijadikan sebagai subyek dalam pembelajaran, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Keberhasilan dalam

sebuah pembelajaran dapat dilihat apakah peserta didik aktif dalam pembelajaran dan mampu memahami serta menguasai materi yang diberikan oleh guru. Untuk itu seorang guru harus mampu mengolah dan mengelolah materi pembelajaran serta mampu mengaplikasikan model-model pembelajaran.

Banyak cara yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar peserta didik aktif dalam pembelajaran, yaitu dengan menggunakan model-model pembelajaran yang tepat. Ada beberapa model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan, salah satunya adalah model pembelajaran secara langsung terhadap anak yaitu dengan Penggunaan Media Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di sekitar sekolah.

#### ***E. Garis-Garis Besar Isi Skripsi***

Skripsi ini di sistematiskan menjadi V bab yang setiap babnya terdiri dari beberapa sub bab.

Bab I, berisikan tentang pendahuluan yang mengemukakan beberapa hal pokok dan menyetengahkan landasan dasar dalam pembahasan skripsi yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penulisan, penegasan istilah, kerangka pemikiran, dan garis-garis besar isi.

Bab II, peneliti mengemukakan kajian pustaka yang meliputi tentang meningkatkan kreativitas anak melalui penggunaan boneka tangan di PAUD IT Mandiri Palu

Bab III, menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam menghasilkan informasi data pada proposal skripsi tentang

meningkatkan kreativitas anak melalui penggunaan boneka tangan di PAUD IT Mandiri Palu. Peneliti menguraikan tentang jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data dan pengecekan keabsahan data.

Bab IV, penulis menjelaskan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis di PAUD IT Mandiri Palu mengenai penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan kreativitas anak.

Bab V, terdiri dari kesimpulan hasil dari isi skripsi dan implikasi penelitian.

## **BAB II** **KAJIAN PUSTAKA**

### ***A. Penelitian Terdahulu***

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan pada kajian dan studi tentang penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan kreativitas anak kreativitas anak belum ada yang mengkaji, akan tetapi sudah ada hasil karya yang akan menjadi dasar atau rujukan dalam penelitian skripsi ini, antara lain:

1. Dalam Skripsi oleh Dewi Ramadhani dan Nurheni D. Simatupang *Pengaruh Metode Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Di TK Al-Iklas Surabaya*” penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif dengan jenis one group Pre-Test dan Post-Test. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berbicara anak dengan menggunakan metode bercerita dengan boneka tangan. Oleh sebab itu dalam penelitian ini boneka tangan sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada anak.
2. Dalam Skripsi oleh Elvis Arya Mukti *Pengaruh Penerapan Metode Bercerita Melalui Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok TK A Di Baby Smile School Sidoarjo Surabaya*”. Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif dengan jenis one group Pre-Test dan Post-Test. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa terdapat

pengaruh yang cukup signifikan dari pengaruh penerapan metode bercerita tentang kemampuan berbicara pada anak.

Dari kedua penelitian terdahulu, perbedaan dari keduanya tidak ada. lebih cenderung pada kesamaannya, lebih menekankan pada kemampuan berbicara pada anak. Sedangkan yang peneliti susun lebih menekankan pada aspek motorik. jadi penelitian terdahulu tidak ada perbedaan hanya kesamaan. sedangkan peneliti dan penelitian terdahulu tidak sama pembahasannya. Peneliti lebih menekankan pada aspek motorik sedangkan penelitian terdahulu lebih kepada kemampuan berbicara anak.

Hasil penelitian menyatakan bahwa pemakaian boneka dalam kegiatan pembelajaran rupanya mampu menciptakan komunikasi dengan anak-anak, meningkatkan keterlibatana anak dan mampu mengubah sikap anak untuk dapat memusatkan perhatian selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Penelitian terdahulu yang tercantum diatas metode penelitiannya menggunakan metode kuantitatif sedangkan penulis menggunakan metode kualitatif. Dari penelitian terdahulu yang sudah dijelaskan, kiranya belum ada yang menekankan objek penelitiannya penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan kreativitas anak di PAUD IT Mandiri Palu.

## **B. Media**

### **a. Pengertian Media**

Secarah harfiah media berarti perantara atau pengantar. bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam tim Redaksi kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, di jelaskan media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.

Media berasal dari kata latin yang berarti perantara, maksudnya segala sesuatu yang membawa pesan dari suatu sumber untuk disampaikan kepada penerima pesan. Jadi media adalah sarana untuk memperpanjang kemampuan komunikasi. Dalam dunia pendidikan banyak ahli yang mengartikan media diantaranya Briggs mengemukakan bahwa media pada hakekatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pengajaran.

Dapat pahami secara garis besar maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, lingkungan sekolah merupakan media.<sup>1</sup>

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Dari definisi tentang pengertian media tersebut dapat di simpulkan bahwa media adalah salah satu komponen dari suatu sistem penyampaian untuk membawakan atau menyempurnakan isi pengajaran.

---

<sup>1</sup>Suhartono, *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*, ( Departemen Pendidikan Nasional : Jakarta : 2005), 144.

## b. Fungsi Media

Fungsi media adalah pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang di tata dan ciptakan oleh guru. Senada dengan hal tersebut Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yng baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak. Beberapa praktis dari media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara anak dan lingkungannya, serta kemungkinan anak belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera,ruang,dan waktu. Misalnya guru akan menceritakan tentang keluarga, guru tidak mungkin membawa langsung anggota keluarga kedalam kelas, maka hal tersebut dapat digantikan dengan boneka.<sup>2</sup>

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi media adalah dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi: meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak: mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu: memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, mesyarakat, dan lingkungannya.

## c. Macam-macam media

---

<sup>2</sup> Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006),15.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu alat atau bentuk yang berguna pada proses belajar mengajar sehingga dapat membuat suatu pembelajaran menjadi lebih mudah dimengerti. Oleh karena itu, dengan menggunakan suatu media dapat mempermudah guru untuk menjelaskan tentang suatu pembelajaran. Selain itu, murid juga dapat lebih paham atas apa yang dikerjakan oleh guru.

Namun dalam penggunaan media, diharapkan menggunakan media yang berguna dalam proses belajar mengajar. Jadi sebagai guru, harus mampu memilih media yang tepat berlangsungnya suatu pembelajaran. Media pembelajaran terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Media visual

Media visual artinya semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa di nikmati lewat panca indera mata. Media visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.

Visual dapat juga menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Fungsi dan mamfaat untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan di sampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol visual. Selain itu, fungsi media visual adalah untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat di

lupakan jika tidak divisualkan. jenis media visual dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya:

a. Media visual /media grafis

Media visual / media grafis adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini tampaknya paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dan tema pendidikan yang sedang dipelajari.

### **C. Boneka Tangan**

a. Pengertian Boneka Tangan

Boneka berasal dari bahasa Portugis yaitu boneka yang berarti mainan yang mempunyai bentuk macam-macam seperti bentuk manusia manusia, kartun,tokoh fiksi hewan, tumbuhan, dan benda lain. Boneka di anggap sebagai mainan yang paling tua sebab boneka sudah ada pada zaman Yunani, Romawi ataupun Mesir kuno. Sedangkan tangan adalah salah satu anggota badan mulai dari siku sampai dengan ujung jari yang berfungsi sebagai alat gerak. boneka adalah tiruan dari berbagai macam bentuk hewan dan tumbuhan. Boneka dalam dunia pendidikan dimanfaatkan sebagai sarana media pembelajaran terutama untuk anak-anak usia dini.

Penggunaan boneka tangan dalam kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak dianggap sangat efektif untuk membuat anak-anak dapat memusatkan perhatiannya kepada gurunya pada saat pembelajaran berlangsung. Boneka menjadi alat peraga yang dianggap hampir mendekati naturalistik dengan isi cerita. Tokoh-tokoh yang ada didalam pemeran cerita

diwujudkan melalui media boneka tangan yang diikuti suara-suara dan gerakan-gerakan yang mudah diikuti oleh anak. Melalui penggunaan boneka tangan ini anak-anak ini anak-anak dapat mengetahui tokoh-tokoh yang ada dalam isi dari cerita, watak para tokoh, serta amanat/pesan dari isi cerita. Dari definisi yang telah di jelaskan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media boneka tangan adalah tiruan dari berbagai macam bentuk seperti manusia, hewan, tumbuhan, tokoh fiksi dan lain-lain yang dapat dimainkan dengan menggunakan tangan yang digerakan mengikuti isi dari cerita.

Boneka tangan juga merupakan media yang dapat membuat anak berimajinasi. Alat peraga yang paling sederhana satu-satunya. boneka merupakan representative wujud dari banyak objek yang disukai anak. Boneka dapat mewakili langsung berbagai objek yang akan dilibatkan dalam cerita. Di samping itu boneka tangan juga memiliki daya tarik yang sangat kuat pada anak.<sup>3</sup>

Dari penjelasan diatas, Boneka banyak digunakan sandiwara-sandiwara untuk mengisahkan sebuah kisah kehidupan atau berimajinatif. Anak-anak menggunakan boneka tangan untuk mengisahkan sebuah kisah kehidupan atau berimajinatif. Anak-anak menggunakan boneka tangan untuk mengungkapkan apa yang ada dipikiran mereka. Boneka tangan mendorong anak untuk menggunakan bahasa.

---

<sup>3</sup>Bachtiar S. Bachri, *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005).

Ada beberapa jenis boneka yang dapat digunakan sebagai alat peraga untuk bercerita, yaitu :

1. Boneka tangan adalah boneka tangan mengandalkan keterampilan dalam mengerakan ibu jari dan telunjuk yang berfungsi sebagai tulang tangan. Boneka tangan biasanya kecil dan dapat digunakan tanpa alat bantu lain.
2. Boneka gagang mengandalkan keterampilan mensinkronkan gerak gagang dengan tangan kanan dan kiri. Satu tangan dituntut untuk dapat mengatasi tiga gerakan sekaligus sehingga dalam satu adegan guru dapat memainkan dua tokoh sekaligus.
3. Boneka gantung mengandalkan keterampilan menggerakan boneka dengan benang yang dikaitkan pada materi tertentu seperti kayu, lidi atau panggung boneka.
4. Boneka temple mengandalkan keterampilan memainkan gerakan tangan. Boneka tempel tidak leluasa bergerak karena ditempelkan pada panggung dua dimensi.

Berdasarkan uraian diatas, maka pengertian media boneka tangan adalah alat atau perantara yang digunakan pada proses pembelajaran berupa boneka yang terbuat dari kain yang dibentuk menyerupai wajah dan bentuk tubuh dari berbagai bentuk dengan berbagai macam jenis sifat yang dimainkan yang mengunakan tangan yang digerakan mengunakan jari-jari tangan.

- a. Mamfaat media boneka tangan

Ada beberapa mamafaat dari permainan boneka tangan menurut yaitu:

1. Tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya, dan persiapan yang terlalu rumit.
2. Tidak banyak memakan tempat, panggung sandiwara dapat di buat cukup kecil dan sederhana
3. Tidak menuntut keterampilan yang rumt bagi pemakaiannya
4. Dapat mengembangkan imajnasi anak, mempertinggi keaktifan, dan menambah suasana gembira.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mamfaat boneka tangan begitu banyak salah satunya adalah dapat membantu anak mengeluarkan pendapat, melalui boneka tangan ini juga anak tidak memerlukan waktu yang banyak untuk mempersiapkannya cukup dengan boneka tangan sebagai alat bermain anak. Boneka tangan juga dapat mendorong untuk berani beriajinasi, karena berimajinasi penting sebagai salah satu kemampuan mencari pemecahan masalah.

#### b. Langkah-langkah pembelajaran media boneka tangan

Boneka tangan digunakan dalam kegiatan belajar, harus di persiapan dengan matang sesuai dengan tema yang dipergunakan. Hal ini dilakukan agar tujuan pembelajran terlaksana dengan baik. Maka perlu kita perhatikan beberapa hal, antara lain: Rumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, dengan demikian akan dapat diketahui tempat penggunaan

boneka tangan untuk kegiatan pembelajaran, Buatlah naskah dan skenario sandiwara boneka tangan dengan jelas dan terarah, Hendak diselingi dengan yanyian agar menarik, Permainan boneka ini hendaknya jangan lama, Isi cerita seseuai dengan umur dan daya imajinatif anak, Selesai permainan hendaknya berdiskusi tentang peran yang telah di perankan.

“Tadkiraotun Musfiroh berpendapat bahwa pemilihan bercerita dengan menggunakan boneka tangan akan tergantung pada usia dan pengalaman anak. Tetapi, boneka tangan secara spontan datapat langsung di gunakan anak tanpa ada skenario khusus dari guru”<sup>4</sup>

Guru hanya mengandalkan benda, cara menggunakan boneka, dan menyiapkan alat peraga pendukungnya, kemudia nak di biarkan sendiri memainkan boneka. Guru hanya memotivasi saja atau guru turut bermain agar suasana bermain boneka tangan dapat lebih menarik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran boneka tangan harus jelas tujuannya. Pada saat pembelajaran berlangsung hendaknya jangan terlalu lama, akan lebih baik jika bercerita dengan boneka tangan di selingi lagu agar tidak bosan. Setelah selesai kegiatan pembelajaran boneka tangan hendaknya guru melakukan dialog atau tanya jawab kepada anak supaya anak memahami dari semua kegiatan tersebut.

#### **D. Kreativitas Anak**

---

<sup>4</sup>Rachmawati Yeni dan Euis Kurniawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Depdiknas, 2005).

a. Pengertian kreativitas

Kreativitas terdapat dalam diri manusia sejak dilahirkan. Sangatlah penting untuk dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas akan memberikan seseorang mempunyai kecerdasan tinggi, rasa percaya diri yang tinggi, lebih mudah beradaptasi, dan menerima hal-hal baru. Masing-masing anak mempunyai potensi kreativitas dalam dirinya.

Ketika anak mengembangkan keterampilan kreatif, maka anak tersebut juga dapat menghasilkan ide-ide yang inovatif dan jalan keluar dalam menyelesaikan masalah serta meningkatkan kemampuan dalam mengigit sesuatu. kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang di hadapi dalam kehidupan sehari-hari”.<sup>5</sup>

Teori psikoanalisis melihat kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah, yang dimulai sejak dini. Pribadi yang kreatif memiliki berbagai pengalaman, yang memungkinkan seseorang dapat mengatasi masalahnya. Senada dengan pendapat para ahli, kreativitas adalah hasil

---

<sup>5</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, ( Jakarta: Kencana, 2010),42.

interaksi antara individu dengan lingkungannya”. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada.

Seseorang individu berinteraksi dengan lingkungannya, di mana lingkungannya adalah suatu model yang memberikan contoh untuk bertindak dan berperilaku kreatif, dan ini merupakan kemampuan dasar dalam kreativitas.

Oleh karena itu, perlu adanya lingkungan yang sesuai kebutuhan untuk mengembangkan kreativitas. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu proses mental individu yang menghasilkan berbagai macam ide atau gagasan, cara-cara baru, produk baru, maupun karya nyata, yang berdaya guna untuk memecahkan suatu masalah.

#### b. Ciri-Ciri Kreativitas

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisir dalam tindakan. Anak kreatif biasanya memiliki rasa ingin tahu, minat yang luas dalam aktivitas kreatif. ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif, dan non kognitif”. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan ke pribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun.

Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kecerdasan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

Ciri kreativitas sebagai berikut, Mempunyai daya imajinasi yang kuat, Mempunyai inisiatif, Mempunyai minat luas, Mempunyai kebebasan dalam berpikir, Bersifat ingin tahu, Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru, Mempunyai kepercayaan diri yang kuat, Penuh semangat, Berani mengambil resiko, Berani berpendapat dalam memiliki keyakinan.

Ciri kreativitas pertama adalah mempunyai imajinasi yang kuat. Mempunyai imajinasi yang kuat artinya mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak ada atau belum pernah dilakukan dan menggunakan khayalan, tetapi sebelumnya sudah mengetahui khayalan dan kenyataan.

Mempunyai inisiatif yaitu anak mampu mengungkapkan imajinasinya, mampu memberikan jawaban-jawaban yang baru terhadap yang dipertanyakan. Akan tetapi tertarik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru dan anak tertarik memecahkan masalah-masalah baru. Mempunyai minat yang luas artinya anak memiliki keiginan yang tinggi dan tidak mudah putus asa dalam proses yang dilaluinya.

Wujud lain dari perilaku ini, ditunjukkan dengan sikap yang selalu ingin menemukan sesuatu yang baru dan senang dengan tugas yang berat dan menantang. Mempunyai kebebasan berpikir artinya anak mampu mengungkapkan suatu gagasan atas ide-ide yang bervariasi, namun mengerjakan sesuatu dengan teliti dan tekun, serta mampu mencari solusi dan alternatif jalan keluar yang terbaik untuk memecahkan masalah-masalah baru. Bersifat ingin tahu artinya anak senang menanyakan tentang sesuatu, terbuka terhadap hal-hal yang baru dan senang mencoba dengan hal-hal yang baru.

Rasa ingin tahu yang selalu mendorong untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu peka terhadap apa yang diamati, dan ingin mengetahui atau meneliti. Selalu ingin pendapat pengalaman –pengalaman baru merupakan perilaku yang biasanya sering muncul dari ciri ini adalah selalu ingin menemukan dan meneliti tentang sesuatu.

Anak cenderung mengadakan percobaan-percobaan dengan berbagai gagasan seperti teknik, media, dan bahan. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat artinya anak berani melontarkan gagasan atau ide-ide yang di milikinya, tidak terpengaruh oleh orang lain yang ada di sekitarnya baik dari dalam maupun dari luar, kuat pendirian dan memiliki kebebasan berkreasi serta tidak mudah putus asadalam menghadapi permasalahan.

Adapun ciri-ciri kreativitas sangat berhubungan dengan aspek kognitif serta kemampuan berfikir kreatif. mengungkapkan adanya beberapa sifat yang menjadi ciri-ciri kemampuan berpikir yaitu: a.) kelancaran, b.) keluwesan, c.) keaslian, d.) penguraian, e.) perumusan kembali.<sup>6</sup>

Ciri kreativitas yang pertama adalah kelancaran. Kelancaran adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Kemampuan mencetuskan banyak gagasan, pertanyaan-pertanyaan, dan memberikan banyak saran untuk melakukan berbagai hal.

Keluwesannya ialah kemampuan mengemukakan bermacam-macam pemecahan terhadap masalah. Keluwesan juga keterampilan menghasilkan gagasan, pertanyaan, melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu mengubah cara pemikiran agar dapat menyelesaikan masalah tersebut.

Keaslian adalah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara asli. Di mana seseorang mampu melakukan mengungkapkan gagasan yang baru dan mampu mengimajinasikan bermacam fungsi benda-benda sekitar.

Penguraian adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan terperinci, sangat jelas dan panjang lebar. Penguraian merupakan kemampuan

---

<sup>6</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenda Media Group, 2012), 11.

seseorang untuk memperkaya dan mengembangkan gagasan atau karya dengan bervariasi dan dengan menambahkannya objek yang menarik.

Perumusan kembali adalah kemampuan untuk meninjau suatu masalah Berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang diketahui orang lain. Kemampuan ini tidak hanya mencetuskan suatu gagasan, namun juga melaksanakannya, dan mampu mengambil keputusan.

Uraian di atas berhubungan dengan kognisi seseorang, kemampuan berpikir seseorang dengan kemampuan berpikir kreatif. Orang-orang yang kreatif ditandai dengan adanya kemampuan berpikir yang luar biasa untuk menyesuaikan diri dengan setiap situasi untuk melakukan apa yang diperlukan untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas terkait ciri kreativitas, maka dapat disimpulkan ciri kreativitas mempunyai berbagai macam ciri dan aktivitas kreativitas, di mana anak mampu mengembangkan aspek kognitif (kemampuan berpikir anak), dan anak mampu memberikan suatu pemikiran baru.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan. Dalam proses pengembangan kreativitas ini terdapat berbagai macam faktor-faktor pendorong dan penghambat.

#### a. Faktor pendorong kreativitas

Faktor yang dapat mendorong peningkatan kreativitas aktor pendorong kreativitas dari segi lingkungan sekolah.

“kebebasan dan keamanan psikologis merupakan kondisi penting bagi perkembangan kreativitas. Sementara ada beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas yaitu : a). Waktu. b). Kesempatan menyendiri, c). Dorongan, d). Sarana, e). Lingkungan yang merangsang. f). Hubungan anak dan orangtua yang tidak posesif. g). Cara mendidik, h). Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan”.<sup>7</sup>

Waktu merupakan faktor pendorong yang meningkatkan kreativitas. Waktu anak dalam mengembangkan kreativitasnya seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan, konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal. Agar dapat meningkatkan kreatifitas anak, kesempatan menyendiri biasanya diberikan pada anak. Ini di berikan jika

---

<sup>7</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenda Media Group, 2012),123.

mendapat tekanan dari kelompok social atau teman sebayanya. Anak memiliki kemampuan dan berbagai pengalaman emosional. Maka harus di jauhi dari tekanan, agar memiliki rasa aman dalam mengembangkan potensinya.

Menjadi kreatif, dorongan mental yang positif sangat dibutuhkan, agar ia berkarya dan memiliki keberanian untuk memperlihatkan kemampuannya. Tanpa dukungan mental yang positif, maka kreativitas tidak akan terbentuk. Maka dari itu, anak harus dibebaskan dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif.

Kreativitas juga didukung oleh adanya sarana. Sarana sangat berpengaruh dalam menumbuhkan kreativitas. Sarana bermain harus disediakan agar merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi. Kondisi lingkungan disekitar juga harus kondusif. Kondisi dukungan anak sangat merangsang mental kreativitas anak. Lingkungan yang sempit, pengap, dan menjemukan, akan membuat anak tidak bersemangat dalam mengumpulkan ide-ide kreatif. Lingkungan yang kondusif akan memberikan rangsangan bagi otak kanan dan otak kiri berjalan beriringan.

Peran orang tua sangat dibutuhkan dalam pengembangan kreativitas. Orang tua tidak perlu terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, ini berikan anak untuk belajar mandiri, orang tua mendukung apapun karya anak karena dukungan mental dari anak yang sangat di perlukan. Kasih

sayang adalah salah satu bentuk rangsangan yang di perlukan. Pondasi tersebut di bangun oleh didikan yang di peroleh anak. Mendidik anak secara demokratis dan persimif dirumah dan sekolah meningkatkan kreativitasnya.

Cara mendidik oteriter akan memadamkan kreativitasnya. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan harus diberikan. Makin banyak pengethauan yang diberikan, makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik dasar-dasar untuk meencapai hasil yang kreatif. Melalui pengetahuan yang di peroleh, anak dapat mengetahui dan memahami bagaimana mengeksporasi dan mengeksperisikan dirinya.

#### b. Faktor penghambat kreativitas

Seorang anak dapat menghadapi hambatan, kendala, atau ringtangan yang dapat merusak dan bahkan dapat mematikan kreativitasnya, ada empat yang dapat mematikan kreativitas yaitu: a). Evaluasi, b). Hadiah, c). Persaingan, d). Lingkungan yang membatasi.” Mengembangkan kreativitas, anak dapat mengalami hambatan-hambatan yang dapat mematikan kreativitasnya.

1). evaluasi dalam memupuk kreativitas anak guru hendaknya tidak memberikan evaluasi sewaktu anak sedang bermain. Tindakan menduga akan mengevaluasi anakpun dapat mengurangi kreativitas anak. 2). hadiah. Merupakan hal yang tak perlu di berikan pada anak, ketika anak sedang mengembangkan kreativitas, kebanyakan orang percaya bahwa memberikan hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku baik anak. Ternyata pemberian hadiah dapat mematikan kreativitas, anak beraktivitas demi mengejar hadiah, bukan karena ingin menunjukkan hasil kreativitasnya. 3). persaingan. Persaingan atau kompetisi ini sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Biasanya kompetisi akan menjadikan anak

merasa bahwa apa yang di lakukannya akan di nilai dan di bandingkan dengan apa yang di lakukan anak lain, dan hal yang di lakukan tersebut akan dipilih yang terbaik dan di berikan hadiah. Sayangnya, hal ini akan memaatikan kreativitasnya. 4). lingkungan yang membatasi. Lingkungan yang membatasi, akan membuat rusaknya minat intrinsik anak dan tidak meningkatnya belajar serta kreativitas anak. Belajar dan kreativitas tidak dapat di tingkatkan dengan paksaan. Jika belajar dipaksakan dalam lingkungan yang amat membatasi, maka kan merusak minat intristik anak<sup>8</sup>.

Berdasarkan faktor-faktor mempengaruhi kreativitas di atas, dapat dimengerti tentang faktor pendorong dan penghambat kreativitas. Secara umum, kreativitas dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor potensi anak, guru, orangtua, dan lingkungan. dengan memperhatikan faktor tersebut, meningkatkan kreativitas dapat meningkat sesuai dengan potensinya.

### c. Strategi meningkatkan kreativitas

Tidak ada seorang pun yang tidak memiliki bakat kreativitas, namun jika tidak dikembangkan dan tidak dipupuk, maka bakat tidak berkembang secara optimal. Pada masa usia dini, anak memiliki peluang untuk mengembangkan potensinya. Potensi besar yang di miliki oleh anak adalah dengan memelihara dan meningkatkan kreativitas dalam dirinya. Beberapa strategi untuk meningkatkan kreativitas anak,

Ada beberapa strategi pengembangan kreativitas yaitu a). Menciptakan produk b). Imajinasi, c). Ekspolarasi, d). Eksperimen, e).metode proyek.

---

<sup>8</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenda Media Group, 2012), 16.

1). menciptakan produk. Strategi ini banyak menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau sesuai dengan hayalannya. Tidak hanya kreativitas yang di kembangkan, namun juga kemampuan kognitif anak. Setiap anak bebas berekspresi dalam menciptakan product, agar memperoleh hasil yang berbeda antara suatu anak dengan anak lainnya. Dasar hasil karya yang di buat melalui aktivitas membuat, menyusun atau mengkontruksikan ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda yang sebelumnya.

2). imajinasi. Merupakan kemampuan sangat berguna dalam meningkatkan kreativitas anak. Dengan berimajinasi anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya cipta tanpa di batasi kenyataan sehari-hari dalam kehidupan dalam kehidupan anak. Anak bebas berfikir dengan pengalaman dan hayalannya.

3). Eksplorasi merupakan kegiatan penjelajahan yang dilakukan anak terhadap sesuatu. Kegiatan eksplorasi yang dilakukan adalah dengan memperkenalkan dan mengakrabkan anak pada alam sekitarnya. Melalui alam sekitar, anak dapat mengenal banyak hal yang beragam, unik dan spesifik. Pola kreatif akan terbentuk dengan memperkenalkan anak pada alam.

4). Eksperimen adalah kegiatan yang membentuk anak akan menemukan hal ajaib yang menajubkan. melalui eksperimen anak dapat menemukan ide

baru ataupun karya baru yang belum pernah ditemui sebelumnya. Kegiatan eksperimen bertujuan agar anak dapat mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu, menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada, dan pada akhirnya anak dapat membuat sesuatu yang bermamfaat.

5). Metode proyek ini merupakan metode yang dilakukan anak untuk menghadapi suatu persoalan sehari-hari yang harus dikerjakan kelompok, metode proyek dapat memberikan kesempatan kepada anak.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### ***A. Jenis penelitian***

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif yang menerangkan tentang keadaan sebenarnya dari suatu obyek yang terkait langsung dengan konteks yang menjadi perhatian peneliti.

Menurut Lexi J Moleong bahwa “Metode Kualitatif sebagai prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa data-data tertulis atau lisan orang-orang dan perilaku diamati.”<sup>9</sup>

Perlu ditekankan bahwa dalam pembahasan skripsi ini jenis penelitiannya adalah penelitian kualitatif yang sifatnya deskriptif dan eksploratif. Deskriptif artinya penulis mengadakan penelitian dengan memberikan gambaran secara umum tentang objek yang akan menjadi sasaran peneliti. Sedangkan penelitian eksploratif artinya penulis mengadakan penjelajahan tentang beberapa hal yang menjadi agenda penelitian, seperti, penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan kreativitas anak di PAUD IT Mandiri Palu.

Adapun pendekatan yang dimaksud adalah “penelitian yang mengandalkan manusia sebagai alat penelitian, sehingga penulis dapat menemukan kepastian dan keaslian data untuk diuraikan sebagai hasil penelitian yang akurat. Peneliti yang bersifat deskriptif

---

<sup>9</sup>Lexy J. Moloeng, *Metode Penelitian Kualitatif*, ( Cet. III; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002) h. 3

Menurut Bogdan dan Taylor seperti dikutip oleh Lexy J. Moleong, mendefinisikan metode kualitatif adalah “Sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”.<sup>10</sup>

Sejalan dengan uraian di atas, oleh Miles dan Huberman:

“Singkatnya, hal-hal apa yang terdapat dalam analisis kualitatif? Pertama, data yang muncul berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka. Data itu mungkin telah dikumpulkan dalam aneka macam cara (observasi, wawancara, intisari dokumen, pita rakaman) dan yang biasanya “diproses” kira-kira sebelum siap digunakan (melalui pencatatan, pengetikan, penyuntingan atau alih tulis), tetapi analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata, yang biasanya disusun dalam teks yang diperluas”.<sup>11</sup>

Adapun pertimbangan-pertimbangan dalam pendekatan kualitatif ini sebagai berikut:

- a. Penyesuaian pendekatan kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda.
- b. Bersifat langsung antara penelitian dengan responden
- c. Lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.

Penelitian ini lebih mendekati kesesuaian dengan topik kajian skripsi ini, maka Penulis melakukan pendekatan dalam bentuk

---

<sup>10</sup> Lexy J. Moloeng, *Metode Penelitian Kualitatif*, ( Cet. III; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002) h. 3

<sup>11</sup>Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif, Buku Tentang Metode-Metode Baru*, (Cet , I; Jakarta: UI-Press, 1992), h. 15-16.

“pendekatan kualitatif”, yakni Penulis lebih menitikberatkan pada kegiatan penelitian di lokasi obyek dalam melakukan penelitian yang ada.

Alasan utama Penulis memilih pendekatan kualitatif, disamping sebagai metode yang cocok dengan arah penelitian ini, juga karena Penulis menganggap bahwa metode ini merupakan cara yang bertatap langsung dengan para informan yang tidak lagi dirumuskan dalam bentuk angka-angka cukup dengan cara observasi, dan mengumpulkan data atau intisari dokumen.

### ***B. Lokasi Penelitian***

Lokasi penelitian pada skripsi ini adalah PAUD IT Mandiri Palu. Penulis memilih lokasi ini kampong lere, sebagai lokasi penelitian antara lain karena PAUD ini merupakan satu-satunya PAUD IT Mandiri Palu yang paling lama berkipra dimasyarakat, dan lokasinya sangat mudah dijangkau sehingga timbul rasa keingintahuan peneliti terhadap penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan kreativitas anak di PAUD IT Mandiri Palu .

### ***C. Kehadiran Peneliti***

Dalam penelitian ini, kehadiran peneliti sebagai instrument penelitian sekaligus sebagai pemula data. Oleh karena itu, kehadiran peneliti di lapangan untuk penelitian kualitatif sangat diperlukan sebagai pengamat penuh yang mengamati kegiatan-kegiatan yang terjadi di sekolah yang lebih berfokus pada penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan kreativitas anak di PAUD IT Mandiri Palu.

Secara umum, kehadiran peneliti di ketahui oleh objek penelitian dengan tujuan untuk mendapatkan data yang valid dan akurat dari lokasi penelitian yang berhubungan dengan tujuan penelitian.

#### ***D. Data dan Sumber Data***

Jenis data yang dikumpulkan oleh peneliti terbagi dalam dua jenis, yaitu:

1. Data Primer, yaitu jenis Data yang dihasilkan melalui kegiatan pengamatan langsung dan wawancara langsung dengan informan dan narasumber. Informan utama dalam penelitian ini adalah sejumlah guru, kepala sekolah.
2. Data Sekunder, yaitu pengumpulan data melalui dokumentasi dan catatan-catatan yang berkaitan dengan objek penelitian. Data sekunder yang di peroleh berupa data yaitu: jumlah guru, jumlah peserta didik, sarana dan parasaran, dan informasi-informasi lainnya yang dipandang berguna sebagai bahan pertimbangan analisis dan interpretasi data primer.

#### ***E. Teknik Pengumpulan Data***

Dalam penelitian ini terdapat dua langkah yang ditempuh penulis dalam mengumpulkan data, yaitu:

#### 1. Observasi

Teknik observasi yaitu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek. Teknik observasi ini dilakukan untuk menemukan data-data atau informasi dari seluruh aktifitas yang dilakukan oleh guru dan anak didik secara sistematis dengan menggunakan lembar observasi. Teknik observasi yang digunakan adalah dengan melihat langsung penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan kreativitas anak di PAUDIT Mandiri Palu.

Dalam hal ini peneliti mengamati tentang cara guru di PAUD IT Mandiri Palu mengajar dalam penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan kreativitas anak di PAUD IT Mandiri Palu. bukan hanya itu saja tetapi peneliti juga mengamati tentang cara guru mengelolah kelas dalam penggunaan boneka tangan dalam meningkatkan kreativitas anak di PAUD IT Mandiri Palu. dalam melakukan observasi peneliti menggunakan alat tulis untuk mencatat data yang ada dilapangan. Adapun sasaran dari observasi ini adalah kepala sekolah, guru kelas di PAUD IT Mandiri Palu.

#### b. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditunjukkan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh dokumen tentang kegiatan penggunaan media boneka

tangan dalam meningkatkan kreativitas anak. Pada teknik dokumentasi ini peneliti melakukan pengumpulan data dengan menelaah dokumen-dokumen penting sekolah untuk menunjang masalah penelitian, seperti dokumen tentang profil sekolah yang peneliti peroleh atas izin dari kepala sekolah PAUD IT Mandiri Palu dengan menggunakan alat bantu, seperti kamera pada handphone.

#### c. Wawancara

wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada responden dengan mencatat atau merekam jawaban-jawaban responden. Adapun teknik wawancara yang di gunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam. Maksud dari wawancara mendalam itu yaitu tanya jawab terbuka untuk memperoleh data.

Hal ini dimaksud untuk mendapatkan sumber data yang valid dan berguna memperoleh informasi yang di inginkan mengenai penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan kreativitas anak di PAUD IT Mandiri Palu. Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah di PAUD IT Mandiri Palu yaitu ibu nurjannah S.Pd dan beberapa orang guru PAUD IT Mandiri Palu. Wawancara yang dilakukan dengan informan di lakukan dengan pertanyaan yang sangat tercantum pada pedoman yang telah di persiapan peneliti.

#### ***F. Teknik Analisis Data***

Data yang telah diperoleh akan dianalisis secara kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan adalah:

## 1. Reduksi Data

Menurut Matthew B. Miles dan A. Michel Huberman bahwa reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemutusan perhatian dan penyederhanaan, pengabsakan dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertentu di lapangan. Reduksi data berlangsung terus menerus selama proyek yang berorientasi kualitatif berlangsung.<sup>12</sup>

Reduksi data diterapkan pada hasil observasi, wawancara dan angket. Hal ini dimaksudkan untuk menghilangkan kata-kata yang dianggap penulis tidak signifikan bagi penelitian ini.

## 1. Penyajian Data

Penyajian data maksudnya adalah menyajikan data yang telah direduksi dalam model-model tertentu untuk menghindari adanya kesalahan penafsiran terhadap data tersebut. Menurut Matthew B. Miles dan A. Michel Huberman bahwa:

“Alur penting yang kedua dari kegiatan analisis adalah penyajian data, kami membatasi suatu “penyajian” sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan melihat penyajian-penyajian kita akan dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan lebih jauh menganalisis ataukah mengambil tindakan berdasarkan atas pemahaman yang didapat dari penyajian tersebut.”<sup>13</sup>

## 2. Verifikasi Data

---

<sup>12</sup>Matthew B. Milles, et al, *Qualitative data analisis* diterjemahkan oleh Tjetjep Rohidi dengan Judul *Analisis data Kualitatif*, Buku Sumber Tentang Metode Baru (cet. I; Jakarta: UI-Press, 1992) h. 16

<sup>13</sup>Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, *Log, Cit*

Verifikasi data adalah data pengambilan kesimpulan dari penyusunan data sesuai kebutuhan.

### ***G. Pengecekan Keabsahan Data***

Penelitian kualitatif memiliki derajat kepercayaan (credibility), kererahlian (transferability), ketergantungan (dependability), dan kepastian (confirmability).

Penelitian kualitatif dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang akurat, pengecekan keabsahan data dilakukan dengan cara mengoreksi data satu persatu agar dapat di ketahui kesalahan yang ada, kemudian akan di sempurnakan lebih lanjut.

Penelitian peneliti menggunakan pengecekan melakukan diskusi dengan berbagai kalangan yang memahami penelelitian ini yaitu dengan teman yang sudah berpengalaman mengenai analisis penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan kreativitas anak di PAUD IT Mandiri Palu.

## **BAB V PENUTUP**

### ***A. Kesimpulan***

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

Melalui media boneka tangan di PAUD IT Mandiri Palu dapat dilihat dari dua aspek tahap persiapan : guru menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan guru menyusun RPPM dan RPPH selain itu juga menyiapkan alat yang dibutuhkan dalam media boneka tangan.

Tahap pelaksanaan : guru mempraktekan tentang boneka tangan pada anak-anak sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak didik di PAUD IT Mandiri Palu

### ***B. Implikasi Penelitian***

Beranjak dari permasalahan yang ada dalam skripsi ini maka melahirkan saran-saran yang sifatnya membangun Penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan kreativitas pada peserta didik di PAUD IT Mandiri Palu. Yaitu:

Bagi pembaca diharapkan dapat mendapatkan wawasan dan ilmu tentang penggunaan media boneka tangan ini pada anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan motorik halus. Bagi guru selayaknya menciptakan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi diantaranya metode bermain peran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chalid Narbuka dan Ahmad Achmadi, *Op. Cit*, 83. Ibid, 85.
- Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian* (Cet.IV; Jakarta: Bumi Aksara, 2002), 73.
- Dep. Agama R.I. *Alqur'an dan terjemahnya*. Mataram: MagfiraPustaka, 2006.
- Dhieni, Nurbiana. 2006. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Lexy J. Moleong, *loc.Cit*
- Lexy J. Moleong, *Op. Cit Ibid*, 121.
- Lexy J. Moleong, *Op. Cit.*, 6.
- Lexy J. Moloeng, *Metode Penelitian Kualitatif*, ( Cet. III; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), 3.
- Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif, Buku Tentang Metode-Metode Baru*, (Cet , I; Jakarta: UI-Press, 1992), h. 15-16.
- Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, *Log, Cit*
- Matthew B. Milles, et al, *Qualitative data analisis diterjemahkan oleh Tjetjep Rohidi dengan Judul Analisis data Kualitatif, Buku Sumber Tentang Metode Baru* (cet. I; Jakarta: UI-Press, 1992), 16.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. PT Rineka Cipta : Jakarta.
- Nasution , *Op. Cit*, 120.
- Pupuh Fathurahman. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. PustakaSetia, 2011.
- Rahmawati, Yeni dan Kurniati, Euis (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Slamet Suyanto. *Dasar dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Ilmiah, Suatu Pendekatan Praktek*, (Ed, II; Cet IX; Jakarta: Rineka Cipta, 1998), 209.

Sujiono, Yuliani Nurani dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2006.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pendagogia.

Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.

Sutrisno Hadi, *Metodologi Research jilid I* (Cet. XXIX; Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 1997) h. 36

Yusnista, Dkk. *Hubungan Kegiatan Bermain Peran Makro dengan Keterampilan Tahun Usia 5-6*, (Universitas Lampung) [Http://digilib.unilla.ac/218](http://digilib.unilla.ac/218) Diakses pada Tanggal 24 Oktober 2019

## **PEDOMAN OBSERVASI**

1. Observasi lingkungan di Paud IT Mandiri Palu
2. Observasi keadaan guru dan staf di Paud IT Mandiri Palu
3. Observasi keadaan peserta didik di Paud IT Mandiri Palu
4. Observasi keadaan sarana dan prasarana di Paud IT Mandiri Palu
5. Observasi pembelajaran anak usia dini di Paud IT Mandiri Palu
6. Observasi tentang Penggunaan Media Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Di Paud IT Mandiri Palu

## **PEDOMAN WAWANCARA**

### **A. Kepala Sekolah Paud IT Mandiri Palu**

1. Bagaimana Historis Berdirinya Paud IT Mandiri Palu?
2. Apa Visi dan Misi di Paud IT Mandiri Palu?
3. Bagaimana keadaan guru-guru di Paud IT Mandiri Palu?
4. Bagaimana keadaan peserta didik di Paud IT Mandiri Palu?
5. Bagaimana keadaan sarana dan prasarana di Paud IT Mandiri Palu?
6. Bagaimana perencanaan pembelajaran guru pada pembelajaran boneka tangan di Paud IT Mandiri Palu?
7. Apa upaya yang dilakukan kepala sekolah dalam keberhasilan pembelajaran penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan kreativitas anak di Paud IT Mandiri Palu?

### **B. Guru Paud IT Mandiri Palu**

1. Bagaimana cara penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan kreativitas anak di Paud IT Mandiri Palu?
2. Bagaimana upaya yang dilakukan guru dalam penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan kreativitas anak di Paud IT Mandiri Palu?
3. Apa saja metode pembelajaran dalam penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan kreativitas anak di Paud IT Mandiri Palu?
4. Apa saja yang menjadi penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan kreativitas anak Di Paud IT Mandiri Palu?

5. Bagaimana meningkatkan penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan kreativitas anak di Paud IT Mandiri Palu?
6. Apakah dalam satu kelas semua peserta didik senang dalam melakukan permainan boneka tangan di Paud IT Mandiri Palu?
7. Bagaimana jika peserta didik tidak tuntas pada pembelajaran penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan kreativitas anak di Paud IT Mandiri Palu?
8. Apakah pengenalan boneka tangan sudah ada pada anak di Paud IT Mandiri Palu?
9. Apakah anak senang bermain boneka tangan di PAUD IT Mandiri Palu?



## PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

Nama : ROSMIATI NIM : 161010023  
TTL : LUWUK, 26-01-1998 Jenis Kelamin : Perempuan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (S1) Semester : VII  
Alamat : JLN. SULAWESI HP : 082293749956  
Judul :

Judul I

Peran Remaja Masjid BAITUSSHOLIHIN Dalam Kegiatan Sosial Dan Keagamaan Untuk Memperkuat Ukhuwah Islamiyah Desa Mekarsari Kecamatan Lore Timur Kabupaten Poso

Judul II

Penerapan Metode Active Learning Pada Mata Pelajaran PAI Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri 1 Watumaeta

Judul III

Pengaruh Motivasi Terhadap Kinerja Guru PAI Di Desa Watumaeta Kecamatan Lore Utara Kabupaten Poso

Palu, 30 JULI ..... 2019

Mahasiswa,

  
ROSMIATI  
NIM. 161010023

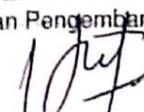
Telah disetujui penyusunan skripsi dengan catatan :

*Secepatnya Buat proposal u/ Diseminasi*

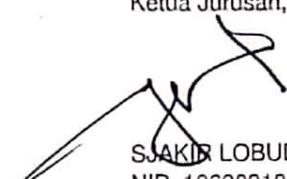
Pembimbing I : Drs. Sagir Muhammad Amin, M.Pd.I

Pembimbing II : Sjakir Lobud, S.Ag, M.Pd

a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
dan Pengembangan Kelembagaan,

  
Dr. HAMLAN, M.Ag.  
NIP.196906061998031002

Ketua Jurusan,

  
S.JAKIR LOBUD, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 196903131997031003

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU  
NOMOR : 408 TAHUN 2019

TENTANG  
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

- Menimbang : a. bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu, untuk itu dipandang perlu menetapkan pembimbing proposal dan skripsi bagi mahasiswa;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut;
- c. bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b tersebut, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003. tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
5. Peraturan Menteri Agama Nomor 47 Tahun 2015 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Palu;
6. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;
7. Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu Nomor 49/In.13/KP.07.6/01/2018 masa jabatan 2017-2021

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

- KESATU : Menetapkan saudara :
1. Drs. Sagir Muhammad Amin, M.Pd.I
  2. Sjakir Lobud, S.Ag, M.Pd
- sebagai Pembimbing I dan II bagi Mahasiswa :
- Nama : Rosmiati  
NIM : 16.1.01.0023  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : PERAN REMAJA MASJID BAITUSSHOLIHIN DALAM KEGIATAN SOSIAL DAN KEAGAMAAN UNTUK MEMPERKUAT UKHUWAH ISLAMIAH DESA MEKARSARI KECAMATAN LORE TIMUR KABUPATEN POSO
- KEDUA : Tugas Pembimbing tersebut adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa, mulai penyusunan proposal sampai selesai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;
- KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA IAIN Palu Tahun Anggaran 2019
- KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini maka diadakan perbaikan sebagaimana mestinya
- KELIMA : SALINAN keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Palu  
Pada Tanggal : 31 Juli 2019  
Dekan,

  
Dr. Mohamad Idhan, S.Ag., M.Ag  
NIP. 197201262000031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165  
Website : [www.iainpalu.ac.id](http://www.iainpalu.ac.id), email : [humas@iainpalu.ac.id](mailto:humas@iainpalu.ac.id)

Nomor : 445 /In.13/F.I/PP.00.9 /06/2020 Palu, 2 Juni 2020  
Sifat : Penting  
Lamp : -  
Hal : Undangan Menghadiri Ujian Seminar Proposal Skripsi

Kepada Yth.

1. Drs. Sagir Muhammad. Amin M.Pd.I ( Pembimbing I )
2. Sjakir Lobud, S.Ag., M.Pd. ( Pembimbing II )
3. Drs. Rusli Takunas, M.Pd.I (Penguji)

Di-  
Palu

*Asslamu Alaikum War. Wab*

Dalam rangka kegiatan seminar proposal skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu yang akan di presentasikan oleh :

Nama : Rosmiati  
NIM : 16.1.01.0023  
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI-1)  
Judul Skripsi : AKTIVITAS REMAJA MASJID BHAITUSSHOLIHIN  
DALAM PENDIDIKAN SOSIAL KEAGAMAAN  
UNTUK MEMPERKUAT UKHUWAH ISLAMİYAH DI  
DESA MEKARSARI KEC. LORE TIMUR. KAB.  
POSO

Maka dengan hormat diundang untuk menghadiri Seminar Proposal Skripsi tersebut yang insya Allah akan dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Jumat, 5 Juni -2020  
Waktu : 09.00 Wita - Selesai  
Tempat : Ruang Munaqasyah Lt.2 FTIK

*Wassalam.*

a.n. Dekan

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam



Sjakir Lobud, S.Ag., M.Pd.

NIP. 19690313 199703 1 003

Catatan :

1. Pelaksanaan Ujian Proposal Bisa Offline & Online
2. Undangan ini di foto copy 6 rangkap, dengan rincian:
  - a. 1 rangkap untuk dosen pembimbing I (dengan proposal Skripsi).
  - b. 1 rangkap untuk dosen pembimbing II (dengan proposal skripsi).
  - c. 1 rangkap untuk Ketua Jurusan
  - d. 1 rangkap untuk Subbag Umum Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
  - e. 1 rangkap Subbag AKMAH Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
  - f. 1 rangkap untuk ditempel pada papan pengumuman.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165  
Website : [www.iainpalu.ac.id](http://www.iainpalu.ac.id), email : [humas@iainpalu.ac.id](mailto:humas@iainpalu.ac.id)

**DAFTAR HADIR UJIAN PROPOSAL SKRIPSI  
TAHUN AKADEMIK 2019 / 2020**

Nama : Rosmiati  
NIM : 16.1.01.0023  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam ( PAI - 1 )  
Judul Skripsi : AKTIVITAS REMAJA MASJID BAITUSSHOLIHIN DALAM PENDIDIKAN SOSIAL KEAGAMAAN UNTUK MEMPERKUAT UKHUWAH ISLAM IYAH DESA MEKAR SARI KECEMATAN LORE TIMUR KABUPATEN POSO  
Pembimbing : I. Drs. Sagir Muhammad Amin , M.Pd.I  
II. Sjakir Lobud, S.Ag. M.Pd  
Penguji : Drs. Rusli Takunas, M.Pd.I  
Tgl / Waktu Seminar : Jumat, 5 Juni 2020/ 09.00 Wita-Selesai

NO.	NAMA	NIM	SEM. / JUR.	TTD	KET.
1.	Maf'Ula Nur Imamah	16.1.01.0011	VIII/PAI		
2.	Roselina Riyanto	16.1.09.0059	VIII/PGMI		
3.	Afni Nuraini	16.1.04.0038	VIII/PGMI		
4.	NURMA ULTI	16.1.03.0049	VIII/MPi		
5.	Moh. Asrin	16.1.03.0068	VIII/MPi		
6.	MIRA PURWACITRA	16.10.0009	VIII/PAI		
7.	Abd. Rasyad	16.10.01.0001	VIII/PAI		
8.	Rahman	17.12.0.0003	VI/IPS		
9.	Jumadil	16.4.13.0020	VIII/BK1		
10.	SARNI	16.1.01.0044	VIII/PAI		
11.	Octavianingrum. Bata.	16.1.03.0006	VIII/MPi		
12.	M.P.1299	16.1.03.0001	---		
13.	Rafina	16.1.03.0004	VIII/MP		
14.	Elvita Sari	16.1.16.0014	VIII/TB1		
15.	Abd. Rangid.	16.1.02.0005	VIII/PBA		

Palu, 5 Juni 2020

Pembimbing I,

Drs. Sagir Muhammad Amin, M.Pd.I  
NIP.19650612 199203 1 004

Pembimbing II,

Sjakir Lobud, S.Ag., M.Pd.  
NIP.19690313 199703 1003  
Mengetahui  
a.n. Dekan  
Ketua Prodi PAI,

Penguji,

Drs. Rusli Takunas, M.Pd.I  
NIP. 19660406 199303 100

Sjakir Lobud, S.Ag., M.Pd.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165  
Website : [www.iainpalu.ac.id](http://www.iainpalu.ac.id), email : [humas@iainpalu.ac.id](mailto:humas@iainpalu.ac.id)

Nomor : 266 /In.13/F.I/PP.00.9/06/2020  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian Untuk  
Menyusun Skripsi

Palu, Juni 2020

Yth. Kepada Kepala Desa Mekarsari Kec.Lore timur Kab.Poso

Di

Tempat

Assalamualaikum w.w

Dengan hormat, dalam rangka Penyusunan Tugas Akhir (Skripsi) oleh Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palu :

Nama : Rosmiati  
NIM : 16.1.01.0023  
Tempat Tanggal Lahir : Luwuk, 26 Januari 1998  
Semester : VIII (Delapan)  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Alamat : Jl. Sulawesi  
Judul Skripsi : PERAN RISMA BHAITUSSHOLIHIN DALAM MEMPERKUAT UKHUWAH ISLAMİYAH MELALUI PENDIDIKAN SOSIAL KEAGAMAAN DI DESA MEKARSARI KECAMATAN LORE TIMUR KABUPATEN POSO  
No. HP : 082293749956

Dosen Pembimbing :

1. Drs Sagir Muhammad Amin., M.Pd.I
2. Sjakir Lobud, S.Ag., M.Pd.

maka bersama ini kami mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberi izin untuk melaksanakan penelitian di Desa Mekarsari Kec.Lore Timur Kab.Poso

Demikian, atas perkenannya diucapkan terima kasih.



Wassalam,  
Dekan,  
Dr. Mohamad Idhan, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 19720126 200003 1 001

Tembusan :

1. Rektor IAIN Palu;
2. Kepala Biro AUAK IAIN Palu;
3. Dosen Pembimbing;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



**PEMERINTAH KABUPATEN POSO**  
**KECAMATAN LORE TIMUR**  
**DESA MEKARSARI**

*Jl. Labu, No 01 Mekarsari*

Nomor : 219/SB/2004/VII/2020

Mekarsari, Juli 2020

Hal : Surat Balasan.

K e p a d a  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah  
Dan Ilmu Keguruan  
Di -

T e m p a t

Dengan Hormat,

Berdasarkan surat permohonan izin yang di ajukan oleh Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palu Nomor 266/In.13/F.I/PP.00.9/06/2020 untuk penelitian yang akan di lakukan oleh mahasiswi:

Nama : ROSMIATI  
Jenis Kelamin : Perempuan  
NIM : 16.1.01.0023  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Bahwa kami pemerintah Desa Mekarari Kec. Lore Timur Kab. Poso memberi kesempatan kepada Mahasiswi yang tersebut diatas untuk melakukan Penelitian guna penyusunan skripsi yang berjudul:

“PERAN RISMA BHAITUSSHOLIHIN DALAM MEMPERKUAT UKHUWAH ISLAMIAH MELALUI PENDIDIKAN SOSIAL KEAGAMAAN DI DESA MEKARSARI KECAMATAN LORE TIMUR KABUPATEN POSO ”

Demikian surat balasan ini kami sampaikan, semoga dapat di digunakan seperlunya.

Mekarsari, Juli 2020  
KEPALA DESA MEKARSARI

  
SALMON TENGKO  
NIP. 19660612200701 1 053

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU  
NOMOR : 284 TAHUN 2020

TENTANG  
PENETAPAN TIM PENGUJI SKRIPSI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

- Menimbang : a. bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu, untuk itu dipandang perlu menetapkan tim penguji skripsi untuk menguji skripsi mahasiswa pada ujian munaqasyah;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut;
- c. bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b tersebut, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
5. Peraturan Menteri Agama Nomor 47 Tahun 2015 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Palu;
6. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;
7. Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu Nomor 49/In.13/KP.07.6/01/2018 masa jabatan 2017-2021

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU TENTANG PENETAPAN TIM PENGUJI SKRIPSI FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

KESATU : Menetapkan Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu sebagai berikut :

1. Ketua Tim Penguji : Dr. Gusnarib, M.Pd  
2. Penguji Utama I : Dr. Fatimah Saguni, M.Si  
3. Penguji Utama II : Drs. Rusli Takunas, M.Pd.I  
4. Pembimbing/Penguji I : Drs. Sagir Muhammad Amin, M.Pd.I  
5. Pembimbing/Penguji II : Sjakir Lobud, S.Ag., M.Pd

untuk menguji Skripsi Mahasiswa

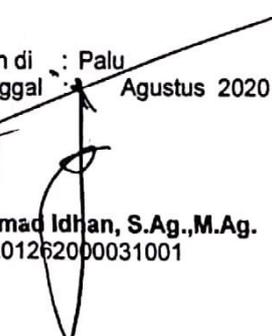
Nama : Rosmiati  
NIM : 16.1.01.0023  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : PERAN RISMA BAITUSSHOLIHIN DALAM MEMPERKUAT UKHUWAH ISLAMIAH MELALUI PENDIDIKAN SOSIAL KEAGAMAAN DI DESA MEKARSARI KECAMATAN LORE TIMUR KABUPATEN POSO

KEDUA : Tim Penguji Skripsi bertugas memberikan pertanyaan dan perbaikan yang berkaitan dengan isi, metodologi dan bahasa dalam skripsi yang diujikan;

KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA IAIN Palu Tahun Anggaran 2020

KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini maka diadakan perbaikan sebagaimana mestinya

KELIMA : SALINAN keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Palu  
Pada Tanggal : Agustus 2020  
Dekan,  
  
Dr. Mohamad Idhan, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 197201262000031001

Tembusan :  
1. Rektor IAIN Palu;  
2. Kepala Biro AUAK IAIN Palu



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU  
الجامعة الإسلامية الحكومية فالو  
STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165  
Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

Nomor : 2018/In.13/F.I/PP.00.9/08/2020  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Perihal : **Undangan Menghadiri Ujian Skripsi.**

Palu, 10 Agustus, 2020

Yth. Bapak/Ibu Tim Penguji Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu

1. Dr. Gusnarib, M.Pd
2. Dr. Fatimah Saguni, M.Si
3. Drs. Rusli Takunas, M.Pd.I
4. Drs. Sagir Muhammad Amin, M.Pd.I
5. Sjakir Lobud, S.Ag., M.Pd

Palu

*Assalamualaikum wr.wb.*

Dalam rangka pelaksanaan Ujian Munaqasyah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palu :

Nama : Rosmiati  
NIM : 16.1.01.0023  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : PERAN RISMA BAITUSSHOLIHIN DALAM MEMPERKUAT UKHUWAH ISLAMIYAH MELALUI PENDIDIKAN SOSIAL KEAGAMAAN DI DESA MEKARSARI KECAMATAN LORE TIMUR KABUPATEN POSO

dengan hormat kami mohon kesediaanya untuk menguji Skripsi tersebut, yang akan dilaksanakan pada :

Hari/tanggal : Rabu, 12 Agustus 2020  
Jam : 14.00 WITA ( JAM 2 SIANG)  
Meja Sidang : -  
Tempat : Gedung F Lantai 2 (Ibnu Sina)

Demikian, atas kehadirannya diucapkan terima kasih.

*Wassalam,*



a.n. Dekan  
Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam

**Sjakir Lobud, S.Ag., M.Pd**  
NIP. 19690313 199703 1 003

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu;
2. Kepala Bagian Tata Usaha FTIK IAIN Palu;
3. Mahasiswa yang bersangkutan.

**Catatan Bagi Peserta Ujian Skripsi :**

1. Berpakaian Jas Lengkap + Kopyah (Pria).
2. Berpakaian Kebaya Muslimah (Wanita).

**KARTU SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU**

NAMA : ROSMIAATI

NIM. : 16.1.01.0023

JURUSAN : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)

NO.	HARI/TANGGAL	NAMA	JUDUL SKRIPSI	DOSEN PEMBIMBING	TANDA TANGAN DOSEN PEMBIMBING
1	Selasa / 21-12-2015	ROSELWA MIYANTO	Peran Guru Talfidz dalam meningkatkan kemampuan Menghafal Al-Quran siswa kelas V SDIT Peris Kota Palu.	1. Dr. Rustik, M.Pd 2. Drs. H. Arfan Hakeem, M.Pd.1	R
2	Senin / 06-01-2020	Hikmahwati	Penerapan Media Hash Code Dalam Meningkatkan Peserta Didik Menghafal Qur'an (Kosa Kata) Pada Kelas IV di Arab Khas II MI Wulung-tumbulo ke-fanams-alan kab Dnggala	1. Prof. Dr. H. M. Asy'ari, M.Ag 2. Arpa, S.Si, M.Pd.	Aff
3	Kamis / 16-01-2020	Megowati	Pembelajaran hasil belajar siswa melalui metode diskusi dan permainan peran pada mata pelajaran Lemafit or'son Inpes 1 Laseani	1. Dr. Fatimah Suguni, M.Si 2. Drs. Mch. Nur Kompat, M.Pd.1	Aff
4	Kamis / 16-01-2020	Pazniyah	Efektivitas penggunaan media audio visual dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran fikih kelas 5 di MI Muhammadiyah	1. Drs. H. Ahmad Ade, M.Pd.1 2. Arsa, S.Si, M.Pd.	Aff
5	Senin / 20-01-2020	Sarwenda	Penerapan model Pembelajaran Problem based learning (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA di MAN-02-03 Palu	1. Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd. 2. H. Ubadah, S.Ag., M.Pd.	Aff
5	Senin / 24-01-2020	Nurcahyani Capo	Implementasi etisitas nilai keberanian unsur mengembangkan kesadaran Emektis peserta didik dimasyarakat. Kajian etisitas Negeri 1 Kota Palu	1. Drs. Thalib, M.Pd 2. Karmawati, S.Pd., M.Pd.1	Aff
	Senin / 27-01-2020	Fiska Lailasati	Peningkatan Kemampuan Membaca Al-Quran bagi peserta didik melalui metode Wafa di SDIT AL-FAHMI KOTA PALU	1. Dr. Mohammad Idhan, S.Ag, M.Ag 2. A. Martama, S.Ag., M.Th.I	Aff
	Senin / 27-01-2020	Weny Gumarayah	Tanggung Jawab Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak Shufi Pada Penguji Sufur Selamatan Di Pasar Inpres Palu	1. Dr. Rusti Takwas, M.Pd.1 2. Arifudin M. Arif, S.Ag, M., Ag	Aff
	Rabu / 05-02-2020	SARUTI	Peran Organisasi Persatuan Pelajar Islam Al-Fairact (PPIA) Dalam Meningkatkan Kegiatan Ekstrakurikuler Keseluruhan Siswa Pada Peserta Didik Di MA Al-khairaat Puseh Palu	1. Dr. Hj. Abruqyah Pettalangi, M.Pd 2. Syakir bobuh, S. Ag, M.Pd.	Aff
	Selasa / 17-06-2020	MIRA PURWAGITRA	Studi Perbandingan hasil belajar dengan menggunakan Media Animasi & konvensional Mapas SKI kelas XI Di Man 2 Kota Palu.	1. Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd 2. Sahabatun S. Ag, M. Ag.	Aff

an : Kartu ini merupakan persyaratan untuk mendaftar seminar menempuh ujian skripsi

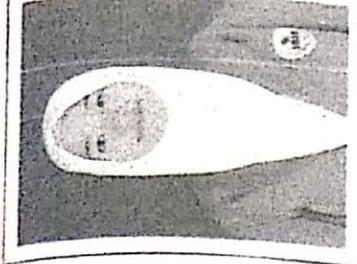


# BUKU KONSULTASI

## Pembimbingan Skripsi

Nama : ROSMIATI  
NIM : 16.1.01.0023  
Jurusan/Prodi : PAI (Pendidikan Agama Islam)  
Judul Skripsi : Peran Remaja Masjid Bhatuashohihin  
Dalam Kegiatan Sosial dan Keragaman  
untuk memperkuat ukhuwah islamiyah  
Desa Mekarwati kec. Lore Tanae kab. Poto

FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) PALU



NAMA : Rosmiati

NIM: 16.1.01.0023

JURUSAN : PAI

PEMBIMBING : I.

II.

ALAMAT : Jln. Sukawesi

NO. HP : 0822-93749956

JUDUL SKRIPSI

Peran Remaja Bhakti-sholihin Dalam Kegiatan Sosial dan Keagamaan untuk Memperkuat Iktisad Umat di Desa Melkarsari Kecamatan Lore Timur Kabupaten Pobo.

JURNAL KONSULTASI  
PEMBIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI

Nama : ROSMIATI  
 NIM: 16.1.01.0023  
 Jurusan/Prodi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
 Peran Penaseja Bhuarabsshofkom Dirlan  
 Judul Skripsi : Kegiatan Sosial dan Keagamaan untuk Mempelajari Wukuhah Islamiyah Desa Mekarsari Kec. Lora Ufara  
 Pembimbing I : DRs. SAGIR M AMIN, M Pd.I  
 Pembimbing II : SJAKIR LOBUO, S. Ag, M Pd

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
1.	Rabu 06 Mei 20	I / II	- Metode Ruman - penyusunan yang - Analisis Statistik	
2.	Selasa 12 Mei 2020		- Juru ada - Kurang Kurang Di - Dpt dihemat	
3.	Selasa 4 April 20	XIV	- Cover Book - Daftar Isi	
A	Rabu 5 April 20		Selesai	

- Dekan menetapkan dan menerbitkan surat keputusan tim dosen penguji munaqasyah skripsi yang telah ditunjuk oleh Ketua Jurusan/Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan.
- Ketua Jurusan Cq. Bidang Akmah menerbitkan jadwal dan undangan ujian untuk seluruh tim dosen penguji.
- Mahasiswa melaksanakan ujian skripsi yang dipimpin oleh 1 orang ketua tim penguji dan di tambah 4 orang penguji.
- Ketua tim penguji mempersiapkan segala kelengkapan administrasi ujian munaqasyah skripsi.
- Tim penguji menyerahkan hasil penilaian kepada ketua tim penguji, selanjutnya ketua tim menyerahkan berkas nilai ujian skripsi beserta kelengkapannya ke Subbag. Akmah. untuk penetapan nilai akhir dan pelaksanaan Yudisium.

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan

Laporan Penyelesaian Bimbingan dari Dosen Pembimbing:

Yth. Ketua Jurusan .....  
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
 IAIN Palu

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Drs. Sajir Muhammad Amin M.Pd.1  
 NIP : 19650612 197203 1 001

Pangkat/Golongan : IV A  
 Jabatan Akademik : Lektor  
 Sebagai : Pembimbing I

2. Nama : Sjafir Lobud S. Ag M.Pd  
 NIP : 19690313 19703 1 003  
 Pangkat/Golongan : III D  
 Jabatan Akademik : Lektor  
 Sebagai : Pembimbing II

Melaporkan bahwa penyusunan skripsi oleh mahasiswa:

Nama : Rosvitas  
 NIM : 16.1.01.002.3  
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
 Judul : Peran Pusma Maisterhohin Dalam Memperkuat Umat Islam Melalui Perbaikan Sosial Masyarakat Di Desa Mekar Sari Kecamatan Lora Timur Kabupaten Poso  
 Telah selesai dibimbing dan siap untuk diujikan dihadapan sidang ujian munaqasyah skripsi.

ujian munaqasyah skripsi.

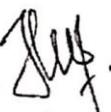
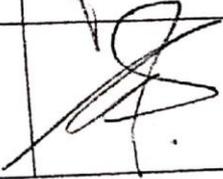
Palu, 07 Agustus 2020  
 Pembimbing II

Pembimbing I

*Sajir*  
 Drs. Sajir Muhammad Amin M.Pd.1  
 NIP. 19650612 197203 1 001

*Sjafir Lobud S. Ag. M. Pd*  
 NIP. 19690313 197031003

## DAFTAR INFORMAN WAWANCARA

No.	Nama Lengkap	Jabatan	Ttd
1.	Ulinnuha	Pembina RISMA Baitussholihin	
2.	Galuh Erlangga	Ketua RISMA Baitussholihin	
3.	Puja Arianto	Wakil Ketua RISMA Baitussholihin	
4.	Asep Nur Rohman	Anggota RISMA Baitussholihin	
5.	Muslimin	Masyarakat	
6.	Rohman	Masyarakat	



Gambar 1.1 : Foto Ruang Guru PAUD IT Mandiri Palu 02 Juni 2020



Gambar 1.2 : Wawancara Kepala Sekolah PAUD IT Mandiri Palu 02 Juni 2020



Gambar 1.3 : Wawancara Guru Kelas PAUD IT Mandiri Palu 02 Juni 2020



Gambar 1.4 : Ruang Kelas PAUD IT Mandiri Palu 02 Juni 2020



Gambar 1.5 : Struktur Organisasi Sekolah di PAUD IT Mandiri Palu 02 Juni 2020



Gambar 1.6 : Struktur Organisasi PAUD IT Mandiri Palu 02 Juni 2020



Gambar 1.7 : Guru Mengajar Peserta Didik Membaca Iqra di PAUD IT Mandiri Palu 02 Juni 2020



Gambar 1.8 : Gambar Permainan Boneka Tangan Yang Penulis Gunakan Untuk Anak Usia Dini

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### A. Identitas Penulis

Nama : Hawania Amaruddin  
Tempat Tanggal Lahir : Popidolon, 23 Agustus 1998  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Nomor Induk Mahasiswa : 16.1.05.0012  
Alamat : JL. Samudra II, Lorong 4

### B. Identitas Orang Tua

#### 1. Ayah

Nama : Amaruddin  
Agama : Islam  
Pendidikan : SMA  
Pekerjaan : Petani  
Alamat : JL. Bobuno

#### 2. Ibu

Nama : Hatia  
Agama : Islam

Pendidikan : SD

Pekerjaan : IRT

Alamat : JL. Bobuno

**C. Pendidikan**

1. SDN Inpres Popidolon Tamat Tahun 2009
2. MTS Al-Qomariyah Popidolon Tamat Tahun 2012
3. MA Al-Qomariyah Popidolon Tamat Tahun 2015
4. S1 IAIN Palu Tamat Tahun 2020