



**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BATIK CAP  
DI PAUD TPQ AL FURQAN KANGKUNG MRANGGEN DEMAK  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**MALIKHAH AZIZAH**

**NPM. 18156108**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG  
2022**



**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BATIK CAP  
DI PAUD TPQ AL FURQAN KANGKUNG MRANGGEN DEMAK  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI SEMARANG Untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**OLEH**

**MALIKHAH AZIZAH**

**NPM. 18156108**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG  
2022**

**SKRIPSI**

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BATIK CAP  
DI PAUD TPQ AL FURQAN KANGKUNG MRANGGEN DEMAK  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**Disusun dan diajukan oleh**

**MALIKHAH AZIZAH**

**NPM. 18156108**

**Telah disetujui oleh Pembimbing untuk dilanjutkan  
di hadapan Dewan Penguji**

**Semarang, Desember 2021**

**Pembimbing I,**

**Pembimbing II,**



**Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.**  
NPP. 097901230



**Dwi Prasetyawati, D.H., S.Pd., M.Pd**  
NPP. 108401280

SKRIPSI

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BATIK CAP

DI PAUD TPQ AL FURQAN KANGKUNG MRANGGEN DEMAK

TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Yang disusun dan diajukan oleh

MALIKHAH AZIZAH

NPM. 18156108

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 22 Februari 2022

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Ketua,

  
Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.  
NPP. 097901230



Sekretaris,

  
Dr. Ir. Anita Chandra D.S., M.Pd.  
NPP. 097101236

Penguji I

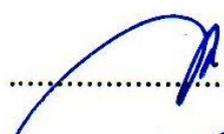
Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.  
NPP. 097901230

Penguji II

Dwi Prasativawati D.H., S.Pd., M.Pd.  
NPP. 108401280

Penguji III

Ratna Wahyu Pusari, S.Pd., M.Pd.  
NPP. 108301255

  
.....  
  
.....  
  
.....

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Moto:**

Raihlah kesuksesan dunia dan akhirat dengan ilmu, karena ilmu itu tidak terbatas

### **Persembahan :**

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Keluargaku tersayang
2. Almamaterku UNIVERSITAS PGRI Semarang

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Malikhah Azizah

NPM : 18156108

Progdi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Semarang, Desember 2021

Yang membuat pernyataan,



Malikhah Azizah  
NPM 18156108

## ABSTRAK

MALIKHAH AZIZAH. NPM 18156108. “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Batik Cap Di PAUD TPQ Al Furqan Kangkung Mranggen Demak Tahun Pelajaran 2020/2021”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu pendidikan UNIVERSITAS PGRI Semarang. UPGRIS Semarang. 2021

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah Di PAUD TPQ Al Furqan Kangkung Mranggen Demak, menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak masih kurang ini terlihat dari ketika menggambar dan mewarnai anak masih belum memunculkan ide-ide sendiri masih diarahkan orangtua atau guru. saat menggambar atau membentuk sesuatu anak masih sering mencontoh teman yang lain serta anak juga masih sering bertanya pada guru pada saat mengerjakan tugas Meskipun guru sudah menyiapkan permainan dengan media, mengingat bahwa Guru hanya berperan sebagai fasilitator bagi tumbuh kembang kreativitas anak melalui berbagai kegiatan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif tindakan kelas (PTK). Subyek penelitian adalah anak kelompok PAUD TKQ-A yang berjumlah 16 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Prosedur penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri 2 siklus. Data yang telah dikumpulkan dalam penelitian tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik diskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak dapat ditingkatkan dengan membatik cap. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah anak yang menunjukkan kemampuan kreativitas dalam setiap kali pertemuan baik dalam siklus I maupun siklus II. Pada awal tindakan terdapat 2 anak atau 12,5 % yang menunjukkan kemampuan kreativitas dengan penilaian baik. Sedangkan akhir tindakan 13 anak atau 81,25% yang dapat menunjukkan kemampuan kreativitasnya dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan kreativitas kelompok PAUD TKQ-A di PAUD TPQ Al Furqan Kangkung Mranggen Demak Tahun Pelajaran 2020/2021 dapat ditingkatkan melalui media membatik cap.

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadirat Allah SWT, peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Batik Cap Di Paud Tpq Al Furqan Kangkung Mranggen Demak Tahun Pelajaran 2020/2021” Ini disusun untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan serta kesulitan-kesulitan. Namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat, dan dorongan serta saran-saran dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan dan rintangan serta kesulitan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan tulus hati penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas PGRI Semarang Bapak Dr. Muhdi, S.H., M.Hum., yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Ibu Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd., yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Ibu Dr. Anita Chandra D.S, M.Pd., yang telah menyetujui skripsi penulis.
4. Pembimbing I Ibu Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd., yang telah mengarahkan penulis dengan ketekunan dan kecermatan.
5. Dwi Prasetiyawati, D.H., S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah membimbing penulis dengan penuh dedikasi yang tinggi.

6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberi bekal ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.

7. Pengelola PAUD TPQ Al Furqan Bunda Mu'arofah, S.Pd.I yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di instansi yang dipimpinnya.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pendidik, khususnya pendidik di dunia pendidikan PAUD.

Semarang, Desember 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
ABSTRAK .....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi.....	3
C. Pembatasan.....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Pengertian Kreativitas .....	7

1. Definisi Kreativitas.....	7
2. Definisi Kreativitas Kreativitas .....	8
3. Manfaat Kreativitas .....	10
4. Faktor yang mempengaruhi Kreativitas .....	12
B. Kemampuan Membuat Cap.....	14
1. Pengertian Membuat.....	14
2. Jenis-Jenis Membuat .....	17
3. Perlengkapan Membuat Cap .....	19
C. Penelitian yang Relevan .....	20
D. Kerangka Berpikir .....	21
E. Hipotesis Tindakan.....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>23</b>
A. Setting Penelitian.....	23
B. Subjek Penelitian.....	23
C. Sumber Data .....	23
D. Teknik Alat Pengumpulan Data .....	24
E. Validasi Data .....	26
F. Analisis Data .....	27
G. Indikator Kinerja .....	28
H. Prosedur penelitian.....	28
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>32</b>
A. Deskripsi Kondisi Awal .....	32
B. Deskripsi Hasil Siklus I.....	34

C. Deskripsi Hasil Siklus II .....	41
D. Pembahasan .....	49
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....	53
A. Simpulan.....	53
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA .....	56
LAMPIRAN.....	58

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Lembar Observasi .....	25
2. Klasifikasi Kriteria Kategori Tingkatan Dan Presentase .....	28
3. Kategori Penelitian.....	29
4. Prosedur penelitian.....	30
5. Kondisi Awal dalam kreativitas Membuat Cap .....	34
6. Hasil Observasi Siklus I Kemampuan kreativitas Membuat Cap .....	39
7. Hasil Observasi Siklus II Kemampuan kreativitas Membuat Cap.....	47
8. Peningkatan Kemampuan Berkomunikasi Secara Lisan Antara Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.....	51

## **DAFTAR GRAFIK**

Grafik	Halaman
1. Hasil Observasi Pra Siklus .....	34
2. Hasil Observasi Meningkatkan Kreativitas Siklus I .....	40
3. Hasil Observasi Meningkatkan Kreativitas Siklus II .....	48
4. Peningkatan Kreativitas Antara Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II .....	51

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gedung PAUD TPQ Al-Furqan .....	33
2. Peralatan kegiatan bermain membuat cap.....	36
3. Pertemuan Pertama Siklus I Kegiatan bermain membuat cap tentang tema binatang sub tema binatang pemakan daun .....	36
4. Pertemuan Kedua Siklus I Kegiatan bermain membuat cap tentang tema binatang sub tema binatang pemakan daun .....	37
5. Pertemuan Ketiga Siklus I Kegiatan bermain membuat cap tentang tema binatang sub tema binatang pemakan daun .....	38
6. Peralatan kegiatan bermain membuat cap .....	
7. Pertemuan Pertama Siklus II Kegiatan bermain membuat cap tentang tema tanaman sub tema tanaman hias .....	43
8. Pertemuan Kedua Siklus II Kegiatan bermain membuat cap tentang tema tanaman sub tema tanaman hias .....	44
9. Pertemuan Ketiga Siklus II Kegiatan bermain membuat cap tentang tema tanaman sub tema tanaman hias .....	46

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Biodata Pribadi.....	58
2. Surat Permohonan Ijin Penelitian .....	59
3. Jadwal Penelitian.....	60
4. Instrumen Penelitian .....	61
5. Daftar Nama Anak .....	63
6. Lembar Observasi Pra Siklus .....	64
7. RPPH Siklus I .....	65
8. Lembar Observasi Siklus I.....	68
9. RPPH Siklus II .....	69
10. Lembar Observasi Siklus II.....	72
11. Dokumentasi Penelitian .....	89
12. Rekapitulasi Bimbingan.....	91
13. Surat Keterangan Penelitian.....	93

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Berdasarkan kenyataan di lapangan kreativitas seni rupa anak yang masih belum berkembang ini terlihat pada masalah ketika menggambar dan mewarnai anak masih belum memunculkan ide-ide sendiri masih diarahkan orangtua atau guru, sehingga tidak menutup kemungkinan hasil menggambar dan mewarnai anak tersebut bukan ide mereka sendiri akan tetapi ide dan dari arahan orang lain. Pada saat menggambar atau membentuk sesuatu anak masih sering mencontoh teman yang lain, anak juga masih sering bertanya pada guru pada saat mengerjakan tugas. Itu semua dikarenakan kurangnya stimulus yang diberikan kepada anak.

Dalam rangka melangsungkan kehidupan, anak masih membutuhkan orang disekitarnya untuk dapat membantunya menjadi pribadi yang baik. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 dikemukakan bahwa : pembelajaran adalah proses interaksi antaranak didik, antara anak didik dan pendidik dengan melibatkan orangtua serta sumber belajar pada suasana belajar dan bermain di satuan atau program PAUD.

Usia dini berada dalam masa keemasan disepanjang rentang usia yang efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak, karena pada masa ini adalah golden age yaitu masa peka anak untuk menerima rangsangan atau stimulasi dari lingkungan sekitar anak, baik yang berkaitan dengan aspek

moral agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, dan motorik. Potensi-potensi tersebut distimulus dan dikembangkan agar anak dapat berkembang secara optimal (Partiyem, 2014:1)

Kemampuan berimajinasi atau yang disebut kreativitas yang dimiliki anak tanpa disadari telah terpasang di dalam diri anak. Karena orang tua merasa anak-anak yang masuk PAUD dan diajarkan calistung (membaca, menulis dan berhitung) sebagai syarat untuk masuk ke tahap SD yang justru perlu diutamakan atau yang lebih di cari. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan, pada Pasal 69 ayat (5) disebutkan bahwa penerimaan peserta didik kelas 1 SD/MI atau bentuk lain yang sederajat tidak didasarkan pada hasil tes kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, atau bentuk tes lain.

Dalam pendidikan formal ada lima aspek tingkat pencapaian yang menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak usia tertentu yaitu nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa dan sosial emosional (Sudibyo, Bambang. 2010:1). Diantara perkembangan tersebut maka perkembangan fisik motorik sangatlah penting dikembangkan sejak dini, karena pada anak usia dini memiliki energi yang tinggi dalam meningkatkan keterampilan fisik, baik yang berkaitan dengan keterampilan motorik kasar maupun motorik halus. Pengembangan motorik pada anak ada dua macam gerakan motorik yaitu motorik kasar dan motorik halus.

Dalam upaya untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan motorik halus anak. Peneliti menggunakan macam kegiatan

pembelajaran yang dapat digunakan di PAUD, salah satunya yaitu melalui kegiatan batik cap. Membatik merupakan salah satu kegiatan untuk mengembangkan kreativitas anak (Rahayu 2010: 89), disini anak dapat mengasah kreativitas serta menuangkan imajinasi masing-masing serta dapat mengenalkan nilai budaya Indonesia kepada anak.

Menurut Lucky dan Pratiwi (2013: 1) berpendapat batik cap adalah merupakan proses menghias dengan cara menahan penyerapan warna menggunakan lilin malam atau dikenal dengan *wax-resist dyeing*. Membatik yang dikenalkan untuk anak usia dini merupakan kegiatan membatik yang sederhana, yaitu membatik yang dilaksanakan tidak seperti yang dilakukan oleh orang dewasa. Namun dalam penelitian ini batik sederhana adalah membatik diatas tisu dengan menggunakan pewarna makanan serta bahan-bahan bekas seperti besi, paku, cetakan kue, karet sandal, kayu dan sebagainya, sebagai alat mengecapnya.

Berdasarkan uraian diatas peneliti bermaksud mengadakan penelitian mengetahui sejauh mana latihan kegiatan membatik dalam mengembangkan kreativitas anak dengan mengambil tindakan kelas yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Batik Cap Di PAUD TPQ AL FURQAN Kangkung Mranggen Demak”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kreativitas pada anak masih belum berkembang sesuai harapan.
2. Anak masih kurang berimajinasi dalam mengembangkan kreativitas motorik.
3. Masih terbatasnya anak dalam menuangkan ide idenya.
4. Kurangnya memanfaatkan media yang kreatif dalam pembelajaran.
5. Proses pembelajaran masih kaku dan kurang menarik bagi anak untuk mengembangkan kemampuan motorik halusya.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan pada identifikasi masalah yang telah diuraikan, penulis membatasi masalah supaya penelitian dapat lebih fokus untuk mengetahui Upaya meningkatkan kreativitas motorik halus anak melalui media membuat cap dengan alat sederhana dengan tema tanaman dan tema binatang Kompetensi Dasar 3.15 (mengenal berbagai karya dan aktivits seni) dan 4.15 (menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media).

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah peningkatan kreativitas motorik halus anak melalui membuat cap dengan alat sederhana di PAUD ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi tujuan umum dan khusus yaitu :

#### 1. Tujuan Umum

Tujuan Umum dalam penelitian ini adalah: Untuk meningkatkan kemampuan kreativitas motorik halus pada anak.

#### 2. Tujuan Khusus

Tujuan Khusus dalam penelitian ini adalah: Untuk meningkatkan kreativitas motorik halus anak melalui media membuat cap di PAUD.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini tentunya diharapkan dapat memberikan banyak manfaat diantaranya:

#### 1. Manfaat Teoritis

- a. Mendapatkan teori baru tentang Kreativitas motoric halus pada anak melalui membuat cap sederhana.
- b. Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi siswa
  - 1) Siswa mampu mengembangkan daya kreativitasnya
  - 2) Pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
  - 3) Siswa mampu menuangkan sesuai imajinsinya.
- b. Manfaat bagi guru
  - 1) Meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan media belajar

yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak didik.

- 2) Meningkatkan kualitas guru dalam menyampaikan pembelajaran pada siswa.
- 3) Memberikan inovasi baru yang dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak.

c. Manfaat bagi sekolah

- 1) Meningkatkan mutu dan kualitas sekolah karena menghasilkan lulusan yang cerdas dan kreatif.
- 2) Mendukung terwujudnya suasana belajar yang menyenangkan.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Bagi peneliti yang juga selaku pendidik, penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti dalam menemukan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas motorik halus pada anak.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Pengertian Kreativitas**

##### **1. Definisi Kreativitas**

Kreativitas merupakan kemampuan atau cara berfikir seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, belum pernah ada sebelumnya ataupun memperbaharui sesuatu yang ada sebelumnya yang berupa suatu gagasan, ide, hasil karya, serta respon dari situasi yang tidak terduga menurut Yulianti, Tri Rosana (2014: 1). Menurut Ansori, Muhammad (2015: 90) pengembangan kreativitas menyebutkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru disini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.

Sedangkan menurut Munandar, Utami (2012: 25) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang ada sebelumnya.

Dengan meningkatkan kreativitas dimiliki oleh semua orang tanpa pandang bulu, yang penting ditinjau dari segi pendidikan ialah bahwa kreativitas dan bakat dapat ditingkatkan, karena itu perlu dipupuk sejak dini. Seorang anak yang kreatif suka berkreasi. Saat anak berkreasi

pada proses pembelajaran, anak tersebut akan dapat mengaktualisasikan dan mengekspresikan dirinya melalui kegiatan yang dilakukannya. Aktualisasi diri merupakan hal yang penting dalam kehidupan seseorang. Selain bermanfaat bagi dirinya sendiri dan lingkungannya, orang yang berkreasi akan mendapatkan kepuasan batin setelah melakukannya. Dengan kreativitas anak akan terdorong untuk mencoba bermacam cara dalam melakukan sesuatu. Menurut Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi (2012: 100).

Berdasarkan uraian diatas, bahwa kreativitas adalah kemampuan menciptakan sesuatu yang baru, yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Apabila bakat kreatif anak tidak di pupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang secara optimal, bahkan akan menjadi bakat terpendam yang tidak dapat di wujudkan. oleh sebab itu, diperlukan upaya pendidikan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

## **2. Ciri-Ciri Perkembangan Kreativitas**

Ansori, Muhammad (2015: 63) mengemukakan dua cara berpikir, yakni cara berfikir konvergen dan divergen. Cara berpikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan cara berfikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan.

Menurut Simatupang, Nurhayati (2016: 55-56) ciri-ciri dibawah ini dapat dimiliki seseorang, maka orang tersebut dapat dikatakan kreatif :

- a. Kelancaran berfikir, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat.
- b. Keluwesan berfikir yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara berfikir.
- c. Elaborasi yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambah detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi suatu yang lebih menarik.
- d. Originalitas yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

Menurut Torrence (Ansori, Muhammad 2015: 81) mengemukakan karakteristik kreativitas adalah:

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

Menurut Joyce Wycoff (Yahya, Mohamad 2013: 153)

menyatakan sebagian besar penelitian menunjukkan empat ciri khas orang kreatif yaitu:

- a. Keberanian
- b. Ekspresif
- c. Humor
- d. Intuis

Berdasarkan uraian di atas bahwa ciri-ciri kreativitas betapa beragamnya kepribadian orang yang kreatif, oleh karena itu peran penting seorang guru sebagai pembimbing yang turut membantu anak dalam menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya salah satunya melalui pembelajaran seni membuat sehingga anak dapat aktif dan berkembang kreativitasnya.

### **3. Manfaat Kreativitas**

fase usia dini adalah tahapan paling menentukan bagi tumbuh kembang anak. Jika jenis permainan tidak sesuai dengan perkembangan anak maka yang terjadi adalah proses bermain dilakukan hanya untuk mainan itu sendiri. Hal ini bahkan dapat berdampak buruk bagi pembentukan karakter dan kecerdasan anak (Harso, 2013: 6).

Pengetahuan yang diperoleh anak melalui suatu dialog dalam suasana belajar karena adanya dorongan untuk mengupayakan diri dan mempertahankan diri, sehingga proses belajar terjadi secara terus menerus dalam rangka menjadikan manusia mandiri dan mampu beradaptasi terhadap perubahan lingkungan (Rachmawati& Kurniati, 2010: 5).

Menurut Yuliarti, Nasution dan Lubis (2018: 2). Kreativitas memiliki manfaat besar bagi kehidupan anak kelak dikemudian hari. Sebab di dalam jiwa seorang anak yang kreatif memiliki nilai-nilai kreativitas yaitu:

- a. Kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya.
- b. Menjadi kreatif penting bagi anak kecil untuk menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat dibuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas, sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.
- c. Prestasi merupakan kepentingan utama dalam menyesuaikan kehidupan mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik bagi orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar.
- d. Nilai kreativitas yang penting dan sering dilupakan ialah kepemimpinan, pada setiap tingkat usia pemimpin harus menyumbangkan sesuatu pada kelompok yang penting artinya bagi anggota kelompok, sumbangan itu mungkin dalam bentuk usulan bagi kegiatan bermain yang baru dan beberapa atau berupa usulan mengenai bagaimana tanggung jawab khusus terhadap kelompok.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa nilai kreativitas yang dimiliki akan memberikan manfaat yang besar untuk kehidupan anak kelak. Dengan kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik bagi orang yang berarti baginya.

#### **4. Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas**

Hildayani, Wiyani (2014: 16) mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas anak usia dini diantaranya yaitu faktor internal dan eksternal.

##### **a. Faktor Internal ( faktor yang berasal dari dalam diri anak)**

Faktor yang dapat mempengaruhi kreativitasnya yaitu:

- 1) Faktor biologis yaitu perkembangan kreativitas anak dipengaruhi oleh gen yang diwarisi oleh kedua orang tuanya. Selain menghasilkan kesamaan fisik, genetik juga dapat menghasilkan ciri-ciri psikologis seperti bakat dan kecerdasan. Bakat dan kecerdasan diyakini dapat mempengaruhi kreativitas anak. Biasanya anak yang berbakat dan memiliki kecerdasan tinggi akan menunjukkan kreativitas yang baik dibandingkan anak yang tidak berbakat dan memiliki kecerdasan rendah.
- 2) Faktor fisiologis. Kesehatan memiliki pengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak. Sehat dan aktifnya indera pada anak-anak akan berpengaruh pada perilaku dan suasana hatinya. Hal ini menunjukkan bahwa anak yang sehat akan menunjukkan kreativitas

yang lebih baik dan sebaliknya jika anak mengalami kesehatan yang buruk dan kondisi tidak sehat disebabkan karena penyakit atau kecelakaan dapat menghambat perkembangan kreativitasnya.

b. Faktor Eksternal (faktor yang berasal dari lingkungan anak)

Faktor yang dapat mempengaruhi kreativitasnya yaitu

- 1) Lingkungan keluarga. merupakan lingkungan pertama dan utama yang mempunyai peran penting dalam mendidik anak. Pola asuh yang diterapkan orang tua sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak.
- 2) Lingkungan sekolah merupakan lingkungan pendidikan terpenting setelah di keluarga. Di sinilah pertama kalinya anak mengenal dunia luar dengan ruang lingkup yang lebih besar dari rumahnya.
- 3) Lingkungan masyarakat. Faktor budaya, kebiasaan, agama, dan keadaan demografi yang ada pada suatu masyarakat.

Dalam menumbuhkan jiwa kreatif anak usia dini diperlukan pendidikan dan lingkungan yang dapat memperhatikan sifat alami anak dan menunjang tumbuhnya kreativitas (Rachmawati dan Kurniati, 2012: 94-96) .

Menurut Susanto (2013:13) memberikan dukungan kepada anak tentang banyak hal, baik bersifat material seperti permainan dan mendampingi dalam belajar bagaimana menyingkapi persoalan ini serta memberikan perhatian penuh akan membuat kemampuan dan kecerdasan terus tumbuh dan berkembang.

Menurut uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan anak dalam perwujudan kreativitas ditentukan oleh faktor yang saling berkaitan dan dapat menentukan keunggulan kreatif anak.

## **B. Kemampuan Membatik Cap**

### **1. Pengertian Membatik**

Menurut Prasetyo (2012: 4) batik merupakan kerajinan yang memiliki nilai seni yang tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia (khususnya Jawa). Pada masa lalu batik dijadikan sebagai mata pencaharian oleh para perempuan-perempuan Jawa, sehingga membatik merupakan pekerjaan eksklusif yang dilakukan oleh para perempuan.

Betapa kayanya budaya Indonesia salah satunya bisa dilihat dari batik. Setiap coraknya mengandung makna dan fungsi yang berbeda. Ini menunjukkan betapa tinggi nilai-nilai yang dianut masyarakat Nusantara. Dunia internasional melalui UNESCO mengakui batik sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Non Bendawi pada 2 Oktober 2009. Maka sejak itu tanggal tersebut diperingati sebagai Hari Batik Nasional.

Namun upaya menjaga budaya bangsa tak berhenti sampai di sini. Yang tak kalah berat adalah mengenalkan kepada anak-anak, menumbuhkan rasa memiliki dan bangga memilikinya. Termasuk memberikan pemahaman terhadap nilai-nilai yang terkandung di

dalamnya. Dengan demikian anak-anak tidak akan tercabut dari budaya luhur bangsa dan ikut menjaga identitas ini di tengah masyarakat dunia. Sehingga bisa meminimalkan peluang pencaplokan budaya kita oleh bangsa lain. Berikut beberapa cara menumbuhkan rasa cinta anak terhadap budaya, salah satunya batik menurut Aenul, Muhammad (2017: 4374).

- 1) Mengenalkan batik sebagai warisan budaya. Orang tua dapat menceritakan sejarah atau asal usul batik pada anak. Anak biasanya lebih senang mendengarkan. Orang tua memiliki kesempatan untuk bercerita dengan menarik agar tumbuh dalam diri anak untuk mencintai batik sebagai warisan budaya bangsa Indonesia.
- 2) Mengajak anak memakai batik. Orang tua dapat memberikan batik yang anak suka. Orang tua tidak perlu memaksakan batik yang tidak sesuai dengan selera anak.
- 3) Menghilangkan gengsi atau rasa malu. Beritahu anak bahwa tak perlu malu melestarikan warisan budaya. Justru itu akan menjadi kebanggaan bahwa bangsa kita memiliki banyak sekali kekayaan budaya.
- 4) Mencontohkannya pada anak. Hal yang harus orang tua perlu ketahui adalah anak merupakan pengamat yang hebat. Anak memerlukan contoh dari lingkungan sekitarnya untuk dapat memahami lebih baik. Orang tua sebagai lingkungan terdekat dapat mencontohkannya sejak dini. Dengan begitu, anak akan mengerti bagaimana pentingnya menjaga warisan budaya bangsa.

Menurut Musman dan B Arini (2011: 06 ), kecintaan budaya

batik terhadap kebinekaan merupakan refleksi dari sikap budaya masyarakat Mataram-Surakarta-Yogyakarta. Di dalam budaya batik, hal tersebut tampak pada pola-pola yang disusun dengan “seni mozaik” yang indah dari berbagai pola yang menampilkan kebinekaan budaya, seperti pola-pola keceplokkan, tambal, dan sekar jagad. Motif batik tradisional dikatakan sebagai kreasi seni, dan masyarakat luas mengakuinya.

Membatik merupakan salah satu kegiatan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Membatik dengan pewarna makanan akan melibatkan otot, syaraf otak dan jari jemari tangan. Anak akan belajar memegang kuas dengan baik, sehingga dapat meningkatkan kelenturan jari anak (Paraswati, Era 2013: 06).

Enion (2010: 104) berpendapat bahwa mengecat dengan lilin panas memang terlalu bahaya untuk anak kecil dengan menggunakan pewarna makanan atau bahan yang lebih aman bagi anak sebagai penggantinya

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Indonesia sangat kaya akan budaya salah satunya bisa dilihat dari batik, namun untuk menjaga budaya batik yang sudah di akui dunia, maka semua elemen masyarakat indonesia wajib untuk menjaga warisan tersebut,terutama mengenalkan kepada anak-anak dengan menumbuhkan rasa memiliki dan bangga memilikinya. Termasuk memberikan pemahaman terhadap nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Sehingga tidak akan tercerabut dari budaya luhur bangsa.

## 2. Jenis Jenis Membatik

Jenis batik di Indonesia sangatlah bermacam-macam, berbagai pengaruh dari tradisi klasik sampai yang modern dan abstrak turut menyemarakkan jenis batik di Indonesia. Banyaknya Jenis batik di Indonesia juga disebabkan karena batik telah lama berada di Indonesia, sejak kelahirannya pada masa Kerajaan Majapahit sampai saat ini. (Wulandari , Ari 2011:2)

Membatik merupakan bentuk seni rupa terapan (kriya) yang telah tumbuh dan berkembang di hampir seluruh wilayah Indonesia sejak dahulu kala. Di setiap masa dan daerah, batik mempunyai bermotif , ornament, ragam hias, corak, tehnik dan bahan yang beraneka ragam (Septiana, 2018:34)

Natsir (2013: 55-56) menyatakan bahwa seiring dengan perkembangan zaman, teknik batikpun mengalami perubahan. Berikut beberapa teknik membatik yang hingga kini masih digunakan.:

- a. Batik celup ikat, teknik membatik yang tidak menggunakan malam sebagai bahan penghalang warna, tetapi dengan menggunakan tali sebagai penghalang masuknya warna kedalam serat kain.
- b. Batik tulis, teknik pembuatan batik dengan cara memberikan malam dengan menggunakan canting pada motif yang telah digambar pada kain.
- c. Batik modern, teknik pembuatan batik secara bebas dan tidak terikat dengan pakem yang sudah ada termasuk dalam hal warna dan motifnya.

- d. Batik cap, teknik membatik yang dalam pembuatan motif yang menggunakan alat cap atau stempel.
- e. Batik lukis, batik ini dibuat dengan cara melukis. Dalam hal ini pengrajin bebas menuangkan ide dan kreasinya untuk mendapatkan hasil yang diinginkan .
- f. Batik perintang, teknik pembuatan batik dengan cara sablon, seperti pembuatan seragam sekolah

Sedangkan macam-macam teknik membatik untuk anak usia dini diantaranya adalah membatik dengan teknik jumputan dan membatik dengan teknik mengecap :

- a. Membatik dengan teknik jumputan

Jumputan merupakan salah satu jenis membatik yang pembuatannya dilakukan dengan cara mengikat kencang di beberapa bagian kain kemudian dicelupkan pada pewarna.

- b. Membatik dengan teknik mengecap

Dalam hal ini pembelajaran yang akan diberikan oleh anak dapat dilakukan dengan cara sederhana dengan memanfaatkan barang-barang disekitar lingkungan anak atau bahan-bahan alam.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa batik yang merupakan budaya indonesia terdapat berbagai macam jenis batik baik dilihat cara pembuatannya maupun di lihat dari teknik dalam membatik. Membatik yang dikenalkan pada anak usia dini merupakan kegiatan membatik yang sederhana, yaitu menggunakan media yang

sederhana dan aman untuk anak. Kegiatan membatik yang dilaksanakan tidak seperti yang dilakukan pada orang dewasa, karena terlalu berbahaya bagi anak. Sehingga digunakan pewarna makanan sebagai gantinya.

### **3. Perlengkapan Membatik Cap**

Seiring kemajuan zaman, pembuatan batik sangat beragam. Tidak mengherankan jika batik mengalami perkembangan dengan pesat, baik menyangkut pola hiasan, warna dan coraknya. Motif batik tradisional yang didominasi oleh lukisan binatang ataupun tanaman sempat bergeser pada motif abstrak seperti awan, relief candi, dan wayang. Semua motif batik yang kini bermunculan tetap bertumpu pada pakem tradisional (Aprilia, 2013:1-3).

Sovia, Achdiani dan Widiat (2016: 17-18) berpendapat dimana peranan alat batik ini sangat penting untuk menunjang keberhasilan dalam kegiatan batik membatik. Alat membatik sendiri merupakan sutau benda atau perkakas yang digunakan untuk mempermudah kegiatan batik membatik. Perlengkapan itu antara lain.

- 1) Gawangan, yaitu alat ukur kain yang berfungsi mengukur kain tanpa menggunakan meteran kain.
- 2) Wajan, yaitu alat yang berfungsi untuk wadah malam saat dipanaskan.
- 3) Kompor, yaitu alat yang berfungsi untuk memanaskan malam agar dapat cair.
- 4) Kain, yaitu bahan yang berfungsi untuk bahan dasar membuat batik
- 5) Malam/lilin, yaitu bahan yang berfungsi untuk penutup bagian kain

yang tidak diwarnai.

6) Pewarna, yaitu bahan yang berfungsi untuk mewarna.

Menurut Hidayah (2016: 85) menjelaskan bahan-bahan bekas seperti besi, paku, cetakan kue, karet sandal, kayu dan sebagainya yang ada di sekitar kita dapat dijadikan media cap sederhana untuk membuat batik cap.

Dimana peranan alat batik ini sangat penting untuk menunjang keberhasilan dalam kegiatan batik membatik. Alat membatik sendiri merupakan suatu benda atau perkakas yang digunakan untuk mempermudah kegiatan batik membatik. Alat membatik ini berbeda dengan bahan, karena bahan akan habis (tidak dapat digunakan lagi) setelah dipakai untuk membatik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa membatik adalah suatu kegiatan membuat corak, menulis, menggambar diatas kain dengan menerapkan malam pada kain. Pada penelitian ini membatik yang dikenalkan pada anak usia dini merupakan kegiatan membatik yang sederhana, yaitu membatik yang dilaksanakan tidak seperti yang dilakukan oleh orang dewasa. Membatik yang semula dibuat dengan malam dan canting bagi anak usia dini malam diganti pewarna makanan atau bahan yang lebih aman bagi anak serta bahan-bahan bekas seperti spons, cuttonbud, botol bekas, kapas, kayu, benang dan sebagainya sebagai alat mengecapnya.

### **C. Penelitian Yang Relevan**

Adapun penelitian dahulu yang relevan ditemukan oleh peneliti yaitu:

1. Muti'ah (2019), dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya,

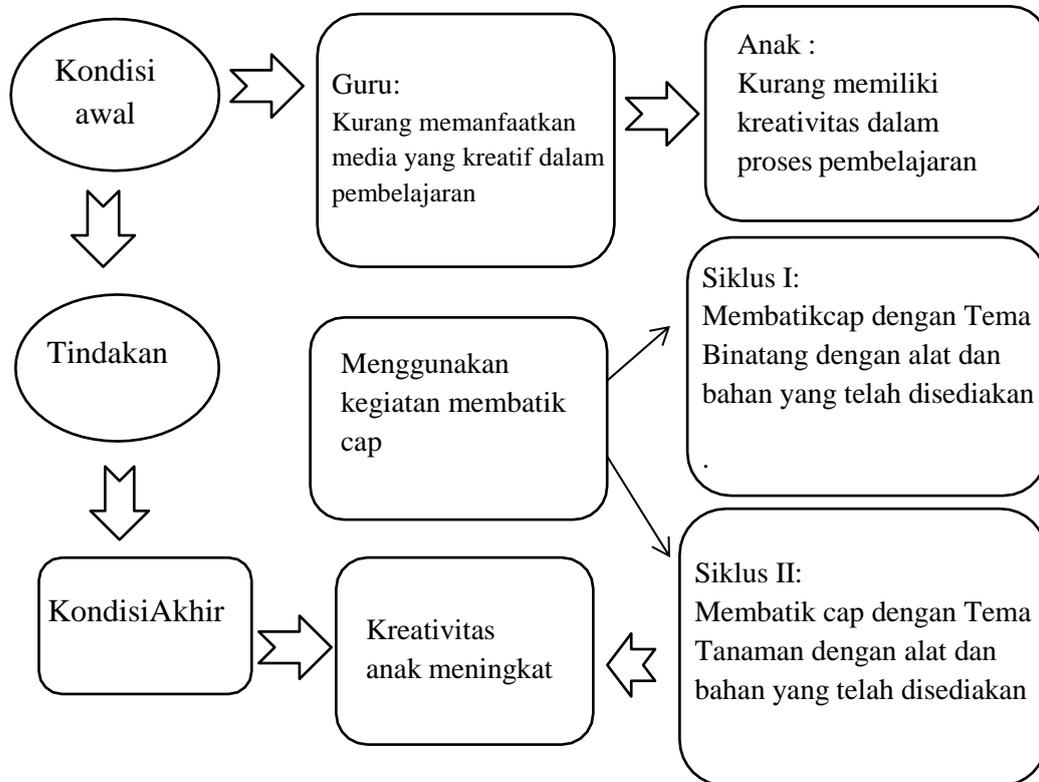
Upaya meningkatkan Motorik Halus melalui kegiatan membuat cap di Kelompok Bermain (KB) B Rochmatulloh Kalijaten Sidoarjo. Dengan hasil pengembangan motorik halus melalui kegiatan membuat cap (ketepatan mengecap) siswa KB B Rochmatulloh termasuk dalam kriteria hasil berkembang sesuai harapan.

2. Penelitian ini dilakukan Maulida, Nurul Fahma (2016) dari Universitas Negeri Semarang, Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini Ditinjau Dari Penerapan Kegiatan Membuat Melalui Pendekatan Saintifik (Eksperimen Di Kelompok B Di Tk Yarohis Simbang Wetan Buaran Pekalongan). Dengan hasil kegiatan membuat melalui pendekatan saintifik dapat meningkatkan karakter cinta tanah air di TK Yarohis Simbang Wetan Buaran Pekalongan.
3. Kalimah, Siti (2012) Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Finger Painting Pada Anak Kelompok B Di Tk Aba Jemawan Iv Jatinom Tahun Pelajaran 2011/2012. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Dengan hasil permainan finger painting dapat meningkatkan kreativitas anak di kelompok B TK ABA Jemawn IV, Jatinom, Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2011/2012.

#### **D. Kerangka Berfikir**

Pembelajaran membuat cap bagi anak, merupakan pengembangan kreativitas bagi anak usia dini, untuk mengembangkan kemampuan kreativitas dalam membuat cap dapat dilihat kerangka berpikir dalam

penelitian ini sebagai berikut :



**Bagan 2.1 Kerangka Berpikir**

### E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara atas sebuah masalah, dari uraian diatas maka hipotesis tindakan yang peneliti sampaikan adalah “ Pembelajaran melalui batik cap dapat meningkatkan kreativitas anak Di PAUD TPQ Al Furqan Kangkung Mranggen Demak ”.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Setting Penelitian**

Setting Penelitian ini meliputi:

##### 1. Waktu penelitian

- a. Penelitian ini dilakukan pada semester gasal tahun ajaran 2020/2021

Karena peneliti mengajar di lembaga tersebut dan untuk mendapatkan penyelesaian atas masalah yang dihadapi sejak awal tahun ajaran.

##### 2. Tempat penelitian

Penelitian dilakukan di PAUD TPQ Al Furqan, karena peneliti adalah tenaga pengajar di lembaga tersebut dan penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

#### **B. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa PAUD TPQ Al Furqan tahun ajaran 2020/2021.

#### **C. Sumber Data**

Pengertian sumber data menurut Zulfadrial (2012:46) adalah subjek darimana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini mempunyai sumber data dari:

- a. Siswa PAUD TPQ Al Furqan tahun ajaran 2020/2021

- b. Guru PAUD TPQ Al Furqan sebagai teman sejawat dari peneliti.
- c. Lembar hasil observasi pembelajaran oleh siswa dengan guru rekan kerja dari peneliti di PAUD TPQ Al Furqan.

#### **D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

##### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan bahan penting yang digunakan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan atau menguji hipotesis dan mencapai tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2013:224), Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.

Dari pengertian diatas dapat diketahui bahwa proses pengumpulan data adalah proses memperoleh atau mengumpulkan berbagai hal yang akan digunakan dalam sebuah penelitian. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini peneliti menggunakan tiga cara yaitu :

##### **a. Observasi**

Menurut Supriyati (2011:46) Observasi merupakan suatu metode untuk mengumpulkan data penelitian dengan sifat dasar naturalistik yang berlangsung dalam konteks natural. Observasi dipergunakan untuk mengetahui kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

##### **b. Dokumentasi**

Menurut Sugiyono (2013:240) dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang dalam penelitian.

Teknik dokumentasi dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data-data dari sekolah atau nama anak yang akan masuk dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu siswa PAUD TPQ Al Furqan Mranggen serta akan diambil foto-foto proses tindakan penelitian.

2. Alat Pengumpulan Data dari penelitian ini meliputi:

**Tabel 3.1 :**  
**Lembar Observasi Anak**

<b>Aspek Kreativitas</b>	<b>Indikator</b>	<b>Baik</b>	<b>Cukup</b>	<b>Kurang</b>
1. Keterampilan berpikir lancar	Mencetuskan banyak gagasan, pertanyaan dan jawaban dalam menyelesaikan masalah.			
	Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.			
	Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari yang lain.			
2. Keterampilan berpikir luwes (fleksibel)	Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.			
	Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.			
	Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah.			

<b>Aspek Kreativitas</b>	<b>Indikator</b>	<b>Baik</b>	<b>Cukup</b>	<b>Kurang</b>
3. Keterampilan berpikir orisinal	Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.			
	Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri.			
	Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.			
4. Keterampilan memperinci (mengelaborasi)	Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan.			
	Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana.			
	Menambahkan atau memperinci detil-detil dari suatu obyek atau gagasan.			

**KETERANGAN:**

Baik : Apabila kemampuan sudah berkembang dengan baik

Cukup : Apabila kemampuan sudah berkembang dengan cukup

Kurang : Apabila kemampuan sudah berkembang dengan masih kurang

**E. Validasi Data**

Proses pengumpulan data dari penelitian ini divalidasi dengan di lakukan triangulasi sebagai berikut :

1. Triangulasi Sumber, yaitu memastikan sumber data (kelompok A PAUD TPQ Al Furqan tahun ajaran 2020/2021 dan guru (teman sejawat) sudah sesuai.

2. Triangulasi metode, yaitu memastikan metode yang digunakan yaitu metode observasi, unjuk kerja dan dokumentasi yang sudah sesuai dengan aturan yang berlaku dalam penerapannya.
3. Triangulasi alat, yaitu memastikan alat pengumpulan data yang digunakan berupa lembar observasi dan lembar wawancara sudah sesuai.

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

Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu metode pemerolehan data yang menggambarkan kenyataan sesuai data yang diperoleh. Analisis data ini dilakukan pada tahap refleksi dan hasil analisis data digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan bahan perencanaan lebih lanjut (Anggoro, 2011 : 16-17).

Kemudian data yang berupa skor tersebut dicari nilai rata-rata dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Asrul dkk, 2015 : 176) yaitu:

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$M$  = Mean atau Nilai Rata-rata

$\sum x$  = Jumlah seluruh skor

$N$  = Banyak Subjek

Konversi nilai rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif berdasarkan kriteria tabel berikut (Widoyoko, 2014).

Tabel 3.2

## Klasifikasi Kategori Tingkatan Dan Presentase

No	Rata-rata Skor	Kriteria
1	$\bar{x} > 3$	Baik
2	$2,25 < \bar{x} \leq 2,90$	Cukup
3	$1,50 < \bar{x} \leq 2,25$	Kurang
4	$\bar{x} \leq 1,50$	Tidak Baik

**G. Indikator Kinerja**

Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi indikator keberhasilan. Adapun indikator keberhasilan yaitu :

1. Guru terampil mengelola proses pembelajaran dalam kegiatan membuat cap pada anak usia 4-5 tahun yang ditandai dengan aktifitas guru dalam kategori baik di lembar observasi.
2. Peserta didik PAUD TPQ Al Furqan mencapai 75 % mengalami ketuntasan belajar dalam pembelajaran yang ditandai dengan perolehan tanda bintang.
3. Klasifikasi kategori tindakan dan presentase, data tersebut diinterpretasikan ke dalam tiga tingkatan.

Menurut Arikunto (1992: 208) yaitu:

**Tabel 3.3**  
**Kategori Penilaian**

No	Kategori	Nilai Presentasi
1.	Baik	76-100%
2.	Cukup	56-75%
3.	Kurang	45-55%

#### **H. Prosedur penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini peneliti bertindak sebagai guru pengampu dalam kegiatan bermain membuat cap yang melakukan tindakan dan penanggung jawab penuh penelitian ini. Peneliti dibantu oleh seorang kolaborator (guru lain) sebagai observer. Pada tindakan ini dilaksanakan dalam dua siklus yang sudah dianggap mampu memenuhi kepuasan peneliti dalam mencapai hasil yang diinginkan dan mengatasi persoalan yang ada.

Tabel 3.4 prosedur penelitian

No	Aktivitas	Siklus I	Siklus II
1.	<b>Perencanaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyusun RPPM dan RPPH.</li> <li>2. Guru menentukan bentuk kegiatan /materi yang akan dilaksanakan.</li> <li>3. Guru menentukan waktu pelaksanaan.</li> <li>4. Guru mempersiapkan peralatan yang akan digunakan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyusun RPPM dan RPPH.</li> <li>2. Guru menentukan bentuk kegiatan /materi yang akan dilaksanakan.</li> <li>3. Guru menentukan waktu pelaksanaan.</li> <li>4. Guru mempersiapkan peralatan yang akan digunakan.</li> </ol>
2.	<b>Tahap pelaksanaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengkondisikan anak.</li> <li>2. Guru menyampaikan aturan belajar membuat cap.</li> <li>3. Guru memberikan apersepsi atau pengantar belajar membuat cap.</li> <li>4. Guru mempersilahkan anak untuk melihat bahan dan memegang alat yang akan digunakan membuat cap.</li> <li>5. Guru menjelaskan cara belajar membuat cap dengan tema Binatang.</li> <li>6. Guru mempersilahkan kepada anak-anak untuk memulai membuat.</li> <li>7. Guru mencatat tahapan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengkondisikan anak.</li> <li>2. Guru menyampaikan aturan belajar membuat cap.</li> <li>3. Guru memberikan apersepsi atau pengantar belajar membuat cap.</li> <li>4. Guru mempersilahkan anak untuk melihat bahan dan memegang alat yang akan digunakan membuat cap.</li> <li>5. Guru menjelaskan cara belajar membuat cap dengan Tema Tanaman.</li> <li>6. Guru mempersilahkan kepada anak-anak untuk memulai membuat.</li> </ol>

No	Aktivitas	Siklus I	Siklus II
		<p>saat anak melaksanakan kegiatan.</p> <p>8. Guru memberikan penguatan setelah anak belajar membuat.</p>	<p>7. Guru mencatat tahapan saat anak melaksanakan kegiatan.</p> <p>8. Guru memberikan penguatan setelah anak belajar membuat.</p>
3.	<b>Tahap Observasi</b>	<p>1. Guru mengamati anak dan melakukan pendampingan saat kegiatan.</p> <p>2. Guru mengamati dan memperhatikan tahapan belajar yang dilakukan siswa dalam membuat cap dengan tema Binatang.</p>	<p>1. Guru mengamati anak dan melakukan pendampingan saat kegiatan.</p> <p>2. Guru mengamati dan memperhatikan tahapan belajar yang dilakukan siswa dalam membuat cap dengan tema Tanaman.</p>
4.	<b>Refleksi</b>	<p>Peneliti mengevaluasi keberhasilan penelitian tindakan kelas, berdasarkan ketercapaian indikator kinerja yang ingin dicapai. Apabila belum sesuai dengan siklus selanjutnya</p>	<p>Peneliti mengevaluasi keberhasilan penelitian tindakan kelas, berdasarkan ketercapaian indikator kinerja yang ingin dicapai. Apabila belum sesuai dengan siklus selanjutnya</p>

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Kondisi Awal**

Penelitian ini dilakukan di PAUD TPQ Al-Furqan terletak di Desa Kangkung tepatnya di Dk Krajan Rt 3 Rw 2 Kangkung Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. Disuatu pelosok pedesaan yang tergolong strategis. ,di samping itu kalau ditinjau dari lingkungan masyarakat Kangkung maka sangatlah mendukung. PAUD TPQ Al-Furqan dibawah naungan yayasan PAUD TPQ Al-Furqan yang berbasis Al-Qur'an, yang dipimpin oleh Bapak Abdul Muid Elco, sehingga pembelajaran tentang agama islam terutama pembelajaran Al-Qur'an di PAUD TPQ Al-Furqan sangat diutamakan.

Sekolah PAUD TPQ Al-Furqan memiliki 1 ruang guru,1 aula dan 4 ruang kelas yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Jumlah tenaga pendidik PAUD TPQ Al-Furqan 13 orang dan 1 pengelola PAUD. Dan jumlah keseluruhan peserta didik di PAUD TPQ Al-Furqan adalah 189 anak.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan pada anak PAUD TKQ-A yang berjumlah 16 anak dengan jumlah laki-laki 7 anak dan jumlah perempuan 9 anak. Sebagian besar anak dikelas ini berusia 4 - 5 tahun. Penerapan penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kreativitas membuat cap di PAUD TKQ-A Al Furqan.



**Gambar 4.1 Gedung PAUD TPQ Al-Furqan kangkung Mranggen Demak**

Penelitian ini dimulai dengan melakukan kegiatan awal (pra siklus) untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam berkomunikasi secara lisan. Kegiatan awal ini sangat penting dilakukan karena data yang diperoleh pada kegiatan awal ini akan digunakan sebagai pembandingan antara sebelum tindakan dengan sesudah tindakan. Sehingga akan memudahkan peneliti dalam mengukur terjadinya peningkatan kemampuan kreativitas dalam mengecap pada anak.

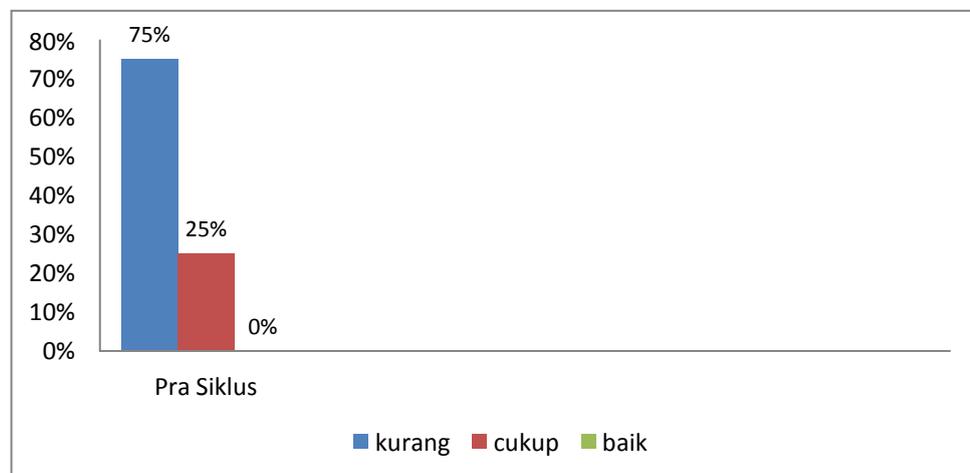
Hasil data kondisi awal yang dilakukan pada hari sabtu, 17 April 2021 dari lembar observasi mengenai kreativitas membuat cap adalah 4 anak (25%) mempunyai kemampuan cukup, sedangkan 12 anak (75 %) mempunyai kemampuan yang kurang. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru rekan sejawat yang dilakukan oleh peneliti, kemampuan dalam kreativitas membuat cap belum mampu mencapai indikator yang diharapkan. Untuk itu peneliti berusaha mengatasi masalah tersebut melalui penggunaan membuat cap. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan tindakan dengan 2 siklus. Data hasil observasi dalam kreativitas membuat cap pada kelompok

TKQ-A PAUD TPQ Al-Furqan disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.1 Kondisi Awal dalam kreativitas Membatik Cap**

Indikator	Nilai kemampuan berkomunikasi	Jumlah anak	Prosentase	Keterangan
Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.	Kurang	12	75 %	
	Cukup	4	25 %	
	Baik	-	-	
		16	100%	

Dari hasil observasi awal kemampuan dalam berkreaitivitas membatik cap anak dapat divisualisasikan grafik di bawah ini:



**Grafik 4.1 Hasil Observasi Pra Siklus**

## B. Deskripsi Hasil Siklus I

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua siklus yang masing-masing siklusnya dilakukan pengulangan sebanyak 3 kali dalam 3 hari

berturut-turut. pelaksanaan siklus I pada Senin 19 April 2021, Selasa 20 April 2021 dan Rabu 21 April 2021.

Adapun kegiatan pembelajaran pada siklus I meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang akan diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan peneliti menyusun dan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang mencakup semua kegiatan pembelajaran, menyiapkan media dan alat peraga untuk pembelajaran, menentukan metode, dan teknik mengajar, mengalokasikan waktu, serta menyiapkan lembar pengamatan dan penilaian.

#### 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I dimulai dengan mengkondisikan peserta didik dan menjelaskan tujuan pembelajaran dengan membuat cap.

Langkah-langkah pembelajaran dalam peningkatan kemampuan berkomunikasi secara lisan adalah sebagai berikut:

##### a. Pertemuan Pertama (19 April 2021)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 19 April 2021. Peneliti melaksanakan kegiatan sesuai dengan RPPH yang sudah disiapkan yaitu menyiapkan alat dan media kegiatan, menjelaskan tujuan kegiatan yang akan dilakukan dengan melakukan apersepsi di awal kegiatan, menunjukkan alat dan peraga berkaitan dengan tema Binatang, bercerita tentang macam macam binatang, kemudian peneliti meminta anak untuk mengecap bentuk binatang dengan tema yang sudah ditentukan. Dari hasil

permainan membuat cap kemudian peneliti menilai berdasarkan indikator pada lembar observasi yang telah disiapkan.



**Gambar 4.2 Peralatan bermain mengecap tentang tema binatang sub tema "binatang pemakan daun" pada pertemuan 1 siklus I**



**Gambar 4.3 Kegiatan bermain membuat cap tentang tema binatang sub tema binatang pemakan daun pada pertemuan 1 siklus I**

Hasil penilaian pada pertemuan pertama di siklus I menunjukkan kemampuan anak dalam membuat cap belum sesuai harapan. Hal tersebut ditunjukkan dari prosentase anak yang kemampuannya berkembang baik adalah 2 anak (12,5%), berkembang cukup adalah 4 anak (25%), dan yang kurang adalah 10 anak (62,5%). Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa hampir semua anak belum mempunyai kemampuan dalam berkreaitivitas dalam membuat..

b. Pertemuan Kedua (20 April 2021)

Pada pertemuan hari kedua peneliti masih menggunakan tema yang sama dengan hari pertama yaitu binatang dengan sub tema “binatang pemakan daun”. Dalam pelaksanaan kegiatan peneliti juga menyiapkan alat dan media untuk kegiatan, melakukan apersepsi seperti hari pertama dengan menjelaskan tujuan kegiatan, menunjukkan peralatan yang akan digunakan, selanjutnya mempersilahkan anak untuk membuat cap sesuai arahan yang diberikan oleh peneliti.



**Gambar 4.4 Kegiatan bermain membuat cap tentang tema binatang sub tema binatang pemakan daun pada pertemuan 2 siklus I**

Pada pelaksanaan kegiatan membuat cap di hari kedua anak-anak lebih bersemangat dan menunjukkan antusiasme yang cukup baik. Anak-anak terlihat lebih aktif dari pertemuan sebelumnya. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi dan penilaian yang menunjukkan peningkatan. Untuk anak yang mampu berkreaitivitas dalam membuat cap dengan baik dari 2 anak menjadi 4 anak (25%), anak yang mempunyai kemampuan cukup dari 4 anak menjadi 5 anak (31,25%), dan yang mempunyai kemampuan

yang masih kurang dari 10 turun menjadi 7 anak (43,75%). Hal ini dapat dikatakan sudah mengalami perubahan kemampuan anak dalam berkreaitivitas dalam membatik cap namun belum maksimal.

c. Pertemuan Ketiga (21 April 2021 )

Pada pertemuan ketiga, peneliti menyiapkan RPPH dengan sub tema yang sama tentang binatang. Peneliti kembali menyiapkan alat dan media untuk kegiatan anak, melakukan apersepsi dengan menjelaskan tujuan kegiatan, menunjukkan gambar macam macam bintang dan kemudian peneliti kembali meminta anak untuk bermain membatik cap sesuai dengan tema.



**Gambar 4.5 Kegiatan bermain membatik cap tentang tema binatang sub tema binatang pemakan daun pada pertemuan 3 siklus I**

Dalam pertemuan hari ketiga kegiatan berjalan lancar dan menunjukkan motivasi anak dalam berkreaitivitas membatik cap sudah lebih baik lagi dari 2 pertemuan sebelumnya. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi dan penilaian kemampuan membatik cap baik yaitu 6 anak (37,5%) dengan

kemampuan membuat cap cukup 7 anak (43,75%) dengan kemampuan membuat cap 3 anak (18,75%) masih kurang.

### 3. Observasi

Selama proses penelitian pada tahap siklus I berlangsung, peneliti mengobservasi, mengamati, dan melihat perkembangan kemampuan membuat cap dengan indikator yang diobservasi adalah aspek kreativitas dalam Keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes (fleksibel), keterampilan berpikir orisinal, keterampilan memprinci(mengelaborasi) dari ke 16 anak yang diteliti sehingga terkumpul data yang disajikan dalam table berikut:

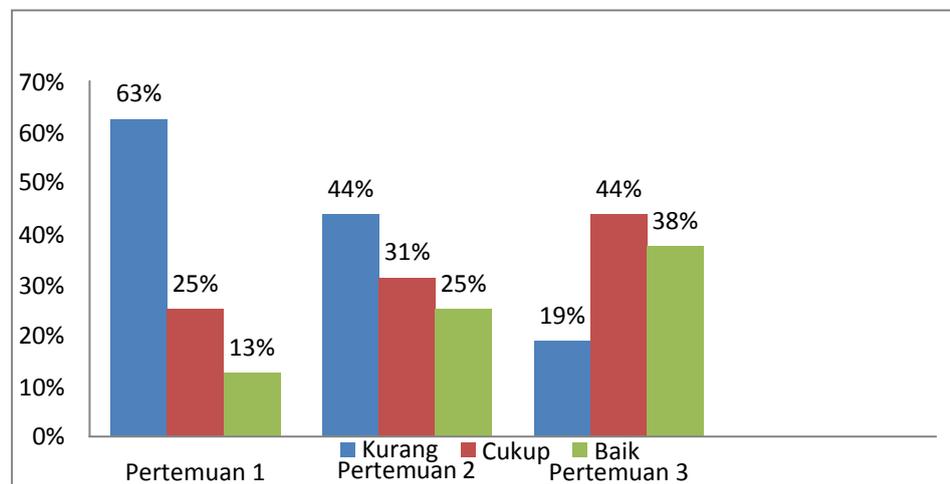
**Tabel 4.2 Hasil Observasi Siklus I Kemampuan Berkreativitas dalam membuat cap**

Indikator	Nilai kemampuan Berkreativitas dalam membuat cap	Siklus I Prosentase dalam setiap pertemuan					
		1		2		3	
		Jmlh anak	prosentase	Jmlh anak	Prosentase	Jmlh anak	Prosentase
Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.	Kurang	10	62,5%	7	37,5%	3	18,75%
	Cukup	4	25%	5	31,25%	7	43,75%
	Baik	2	12,5%	4	25%	6	37,5%
Jumlah		16	100%	16	100%	16	100%

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh data bahwa kemampuan berkreativitas membuat cap berdasarkan anak yang mempunyai

kemampuan yang kurang dalam berkreaitivitas membuat cap mengalami penurunan mulai pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga dari 62,5% menjadi 18,75%. Nilai kemampuan anak yang cukup juga mengalami kenaikan dari 25% menjadi 43,75%. Nilai kemampuan berkreaitivitas membuat cap anak yang baik juga mengalami kenaikan dari 12,5% menjadi 37,5%.

Dari peningkatan kemampuan membuat cap dapat divisualisasi dalam grafik di bawah ini:



**Grafik 4.2 Hasil Observasi Kemampuan Kemampuan Membuat Cap Siklus I**

Berdasarkan data grafik di atas menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan pertama hasil observasi Kemampuan Membuat Cap yang baik dari 13% telah meningkat menjadi 38% pada pertemuan ketiga.

#### 4. Refleksi

Refleksi merupakan koreksi terhadap tindakan yang telah dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus I.

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga, Kemampuan Membuat Cap pada anak mengalami peningkatan dari 13% menjadi 38% Hal tersebut masih jauh dari indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu 75%. Berdasarkan hasil refleksi ditemukan bahwa:

- a. Motivasi anak dalam mengikuti kegiatan bermain Membuat Cap masih belum maksimal. Hal ini dikarenakan kurangnya rasa percaya diri dengan hasil karya sendiri.
- b. Ada beberapa anak yang masih mengalami kesulitan dalam bermain Membuat Cap sehingga hasil kreativitas yang dihasilkan belum maksimal.
- c. Peneliti harus lebih memotivasi anak agar lebih aktif, kreatif dan merasa senang pada kegiatan yang dilakukan.
- d. Peneliti harus menyiapkan strategi agar anak lebih maksimal dalam pembelajaran membuat cap.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pada penelitian tindakan kelas siklus I masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan, sehingga perlu dilakukan siklus selanjutnya.

### **C. Deskripsi Hasil Siklus II**

Siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan hari Senin, 26 April 2021, pertemuan kedua hari Selasa, 27 April 2021, dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 28 April

2021. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses penelitian siklus II meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi yang diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Menindaklanjuti kekurangan yang ada pada siklus I, peneliti merencanakan tindakan yang lebih cermat pada pelaksanaan penelitian siklus II. Perencanaan dimulai dari penyusunan RPPH yang pada siklus II dengan tema yang sama yaitu “Tanaman” dengan sub tema “Tanaman Hias” dalam meningkatkan kreativitas membuat Cap pada anak. Peneliti juga menyiapkan alat dan media pembelajaran untuk anak, menggunakan metode sesuai yang direncanakan, dan mengalokasikan waktu. Peneliti juga menyiapkan lembar observasi dengan rencana indikator yang ingin dicapai.

2. Pelaksanaan

- a. Pertemuan Pertama (26 April 2021)

Peneliti melaksanakan tindakan siklus II sesuai dengan RPPH yang sudah disusun sebelumnya. Pada saat pelaksanaan peneliti dibantu oleh guru rekan sejawat sebagai observer pelaksanaan kegiatan dengan metode membuat Cap untuk meningkatkan kreativitas membuat Cap pada anak. Pertemuan hari pertama pada siklus kedua dengan tema “Tanaman” dengan sub tema “Tanaman Hias”, peneliti menyiapkan perlengkapan bermain membuat Cap berupa alat mengecap (pewarna, piring, botol, busa,

kapas, spons, cutton bad), Kemudian peneliti melakukan apersepsi dengan menjelaskan tujuan kegiatan dan mulai menceritakan tentang tanaman, fungsi serta macam-macam bentuk tanaman.. Selanjutnya peneliti mempersilahkan untuk membuat cap sesuai imajinasi anak.



**Gambar 4.5 Perlatan kegiatan bermain membuat cap**



**Gambar 4.5 Kegiatan bermain membuat cap tentang tema tanaman sub tema tanaman hias pada pertemuan 1 siklus I**

Pada pertemuan hari pertama siklus II anak-anak terlihat sudah menunjukkan pemahaman dengan tujuan kegiatan, hal tersebut dapat dilihat dari anak mulai kreativitas dengan lebih aktif dan menunjukkan hasil penilaian kemampuan kreativitas membuat Cap dengan baik 9 anak (68,75%), kemampuan berkreativitas

membatik Cap cukup juga 5 anak (31,25%), dan 2 anak (12,5%) dengan kemampuan berkreaitivitas membatik Cap masih kurang.

b. Pertemuan Kedua (27 April 2021)

Pertemuan hari kedua pada siklus II peneliti juga melaksanakan telah menyiapkan RPPH seperti pada hari pertama dengan tema “Tanaman” dengan sub tema “Tanaman Hias”. Dalam pelaksanaan kegiatan peneliti masih dibantu oleh guru rekan sejawat sebagai observer kegiatan yang dilakukan anak dan peneliti. Di awal kegiatan peneliti telah menyiapkan perlengkapan bermain membatik Cap berupa alat mengecap (pewarna,piring, botol, busa, kapas, spons, cutton bad), Kemudian peneliti melakukan apersepsi dengan menjelaskan tujuan kegiatan dan mulai menceritakan tentang tanaman, fungsi serta macam-macam bentuk tanaman.. Selanjutnya peneliti mempersilahkan untuk membatik cap sesuai imajinasi anak.



**Gambar 4.6 Kegiatan bermain membatik cap tentang tematanaman sub tema tanaman hias pada pertemuan 2 siklus II**

Pada saat kegiatan bermain membuat Cap berlangsung, anak mulai aktif berkreaitivitas dari hari sebelumnya. Dari hasil observasi dan penilaian pertemuan hari kedua siklus II didapatkan hasil anak dengan kemampuan kreativitas membuat Cap dengan baik berjumlah 11 anak (68,75%), dengan kemampuan berkomunikasi secara lisan dengan cukup berjumlah 4 anak (25%), dan 1 anak (6,25%) dengan kemampuan berkreaitivitas membuat Cap masih kurang.

Hasil penilaian tersebut telah mengalami kenaikan namun masih belum sesuai indikator yang diharapkan

c. Pertemuan Ketiga (28 April 2021)

Pertemuan hari terakhir siklus II peneliti menyiapkan RPPH dengan sub tema “Tanaman Hias”. Dalam menyiapkan media bermain batik cap, peneliti juga menyiapkan gambar tanaman yang akan dibuat contoh dalam bermain membuat cap dengan tujuan anak dapat berkreaitivitas serta lebih aktif sesuai tema. Setelah apersepsi dan menjelaskan tentang membuat cap, kemudian peneliti meminta anak kembali bermain membuat cap sesuai dengan tema.



**Gambar 4.7 Kegiatan bermain membuat cap tentang tematanaman sub tema tanaman hias pada pertemuan 3 siklus II**

Di hari ketiga anak menunjukkan keaktifan dan kelancaran yang jauh lebih baik dari hari-hari sebelumnya dalam melakukan kegiatan membuat cap. Anak mulai berkreaitivitas dalam Keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes (fleksibel), kertrampilan berpikir orisinil, kertrampilan memprinci(mengelaborasi).

Hasil observasi dan penilaian menunjukkan 13 anak (81,25%) dengan kemampuan berkreaitivitas dalam membuat cap baik dan 3 anak (18,75%) dengan kemampuan berkomunikasi secara lisan yang cukup. Sedangkan pada pertemuan ketiga ini kemampuan anak yang kurang dalam berkreaitivitas dalam membuat cap sudah tidak muncul. Bisa dikatakan semua anak sudah dapat berkreaitivitas dalam membuat cap.

### 3. Observasi

Dalam proses penelitian pada setiap pertemuan di siklus II, peneliti mengobservasi, mengamati, dan melihat perkembangan

kemampuan berkekrativitas membuat cap dengan indikator pada lembar observasi aspek adalah aspek kreativitas dalam Keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes (fleksibel), kertrampilan berpikir orisinil, kertrampilan memprinci(mengelaborasi) dari ke 16 anak yang diteliti sehingga terkumpul data yang disajikan dalam table berikut:

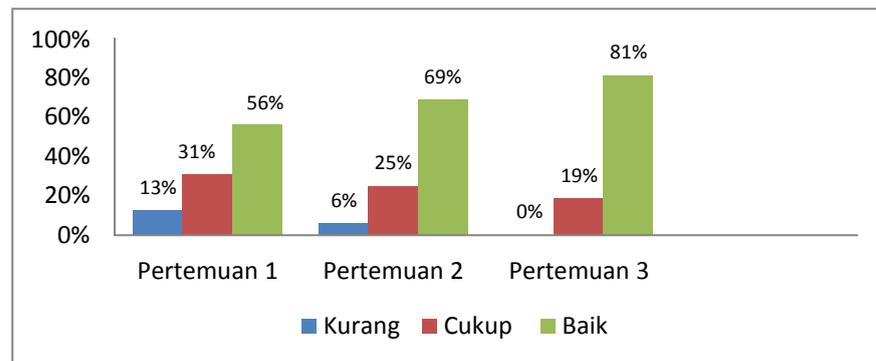
**Tabel 4.3 Hasil Observasi Siklus II Kemampuan Berkekrativitas Membuat Cap**

Indikator	Nilai kemampuan Berkekrativitas dalam membuat cap	Siklus II Prosentase dalam setiap pertemuan					
		1		2		3	
		Jmlh anak	Prosentase	Jmlh anak	Prosentase	Jmlh anak	Prosentase
Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.	Kurang	2	12,5%	1	6,25%	0	0%
	Cukup	5	31,25%	4	25%	3	18,75%
	Baik	9	56,25%	11	68,75%	13	81,25%
Jumlah		16	100%	16	100%	16	100%

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data bahwa kemampuan berkekrativitas membuat cap anak yang mempunyai kemampuan baik mengalami kenaikan mulai pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga dari 56,25% menjadi 81,25%. Sebaliknya nilai kemampuan anak cukup mengalami penurunan dari 31,25% menjadi 18,75%. Demikian juga jumlah anak dengan kemampuan kurang juga

mengalami penurunan dari 12,5% menjadi 0%.

Dari peningkatan kemampuan berkekrativitas membuat cap dapat divisualisasi dalam grafik di bawah ini:



**Grafik 4.3 Hasil Observasi Kemampuan Berkekrativitas Membuat Cap pada Siklus II;**

Berdasarkan data grafik di atas menunjukkan bahwa hasil observasi siklus II pada pertemuan pertama kemampuan berkekrativitas membuat cap dengan kriteria baik dari 56% telah meningkat menjadi 81% pada pertemuan ketiga. Hal ini dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti berhasil meningkatkan kemampuan berkekrativitas membuat cap sesuai dengan indikator yang ditentukan

#### 4. Refleksi

Refleksi dari tindakan pada siklus II adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari penelitian yang telah dilakukan. Berdasarkan perbandingan hasil observasi pra siklus, penelitian siklus I, dan penelitian pada siklus II perkembangan kemampuan berkekrativitas membuat cap dengan baik mengalami peningkatan dari 15% menjadi 30% pada siklus I, dan 81% pada siklus II. Hal tersebut berarti peningkatan kemampuan

berkreativitas membuat cap sudah berhasil mencapai indikator yang diharapkan. Berdasarkan hasil refleksi ditemukan bahwa:

- a. Motivasi dan rasa percaya diri anak dalam berkreativitas membuat cap sudah baik.
- b. Hampir semua anak sudah tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam berkreativitas membuat cap.
- c. Peneliti telah berhasil menerapkan metode sosiodrama dalam meningkatkan kemampuan berkreativitas membuat cap.
- d. Peneliti dapat menerapkan metode membuat untuk lebih memaksimalkan anak dalam berkreativitas membuat cap dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pada penelitian tindakan kelas siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan, sehingga penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan telah berhasil.

#### **D. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode membuat dapat meningkatkan kemampuan berkreativitas membuat cap pada anak kelompok TKQ-A PAUD TPQ Al-Furqan Tahun Pelajaran 2021/2022. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap kegiatan berkreativitas membuat cap pada siklus I yang mengalami peningkatan pada

siklus II.

Pada awalnya perkembangan kemampuan berkeaktivitas membuat cap pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Motivasi dan rasa percaya diri anak dalam berkeaktivitas membuat cap masih belum maksimal, hal ini terlihat dari masih adanya anak yang belum aktif dalam memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah. Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa terdapat 6 anak dengan kemampuan baik dalam berkeaktivitas membuat cap atau 38%. Dari hasil tersebut peneliti berusaha membuat perencanaan yang lebih menarik lagi pada siklus II agar mampu memotivasi anak dalam mengikuti kegiatan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berkeaktivitas membuat cap pada anak.

Pada pelaksanaan kegiatan di siklus II kemampuan berkeaktivitas membuat cap sudah menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan keaktifan anak dalam mengembangkan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita.. Berdasarkan hasil berkeaktivitas membuat cap dengan metode membuat cap pada siklus II ada sebanyak 13 anak dengan kemampuan yang baik dengan prosentase 81%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan.

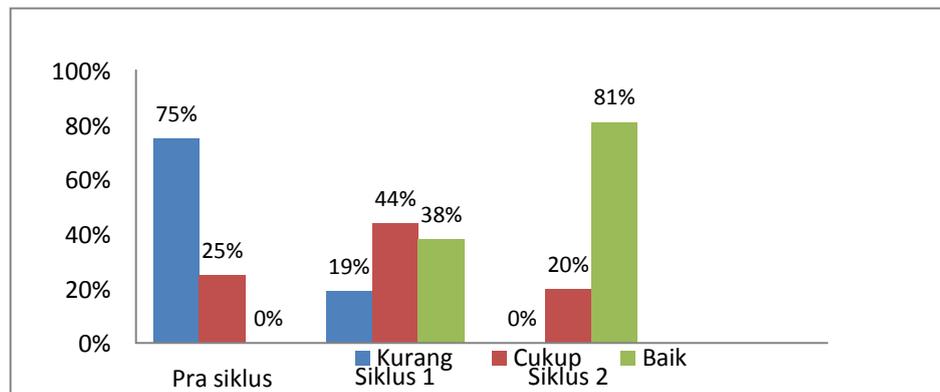
Melalui observasi yang dilakukan pada proses pembelajaran ini menghasilkan data peningkatan kemampuan berkeaktivitas membuat cap dari kondisi awal (pra siklus), siklus I, dan siklus II yang dirangkum dalam tabel

berikut ini:

**Tabel 4.4 Peningkatan Kemampuan Berkreativitas Membatik Cap Antara Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II**

Indikator	Keterangan	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Berkomunikasi secara lisan pada anak	Kurang	75 %	19%	0%
	Cukup	25 %	44%	19%
	Baik	-	38%	81%
<b>Jumlah</b>		<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel diatas, hasil peningkatan kemampuan berkomunikasi secara lisan pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat digambarkan dengan grafik di bawah ini:



**Grafik 4.4 Peningkatan Kreativitas Antara Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

Penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Dela Marisa (2019) mengungkapkan bahwa Dengan salah satu metode yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak adalah melalui seni membatik yaitu dengan mengecap dari buah belimbing dapat menciptakan pengalaman-pengalaman juga ide-ide baru yang mereka temui, menumbuhkan sikap rasa percaya diri untuk perkembangan anak secara optimal di TK Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020.

Penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Alfiyatur Rochmah (2020) mengungkapkan bahwa pengaruh kegiatan membatik jumpitan sebagai alternatif dalam memberi rangsangan sebagai upaya mengasah kemampuan motorik halus pada anak didik terutama bagi anak usiadini pada Kelompok A Di Tk Labschool Unesa

Penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Kania Puspitasari (2014) mengungkapkan bahwa kegiatan membatik dapat meningkatkan Serta menstimulasi kemampuan motorik halus anak Kelompok A TK Al-Hikmah II Kabupaten Bandung Tahun Pelajaran 2014-2015.

Perbedaan tingkat kreativitas pada anak dikemukakan oleh Munandar (2012) mengenai ketika anak mengembangkan keterampilan kreatif, maka anak tersebut juga lebih menghasilkan ide-ide yang inovatif dan jalan keluar dalam menyelesaikan masalah serta meningkatkan kemampuan dalam mengingat sesuatu.

Berdasarkan uraian mengenai hasil penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berkekrativitas anak ditinjau dari metode membatik pada anak usia 4-5 tahun dimana tingkat keterampilan berkekrativitas dapat ditingkatkan dengan metode membatik.. Dengan demikian penelitian ini dapat mendukung dan melengkapi peneletian tentang penggunaan metode membatik dalam meningkatkan kemampuan berkekrativitas pada anak.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa melalui metode membuat cap dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok TKQ-A PAUD TPQ Al-Furqan Kangkung Mranggen. Hal ini didukung oleh adanya peningkatan persentase kemampuan kreativitas membuat cap pada anak dengan kriteria penilaian baik. Persentase kemampuan kreativitas membuat cap dengan penilaian baik pada kondisi awal (pra siklus) sebesar 0%. Kemudian pada siklus I persentase meningkat menjadi 38% dan pada siklus II persentase meningkat lagi menjadi 81% dan mampu mencapai indikator pencapaian yang telah ditentukan.

Kemampuan kreativitas semakin aktif setelah dilakukannya penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti. Metode yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas pada anak, pada penelitian ini berupa metode membuat cap. Hasil observasi pada siklus I pertemuan ketiga telah menunjukkan adanya peningkatan walaupun belum bisa mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Kemudian penelitian harus berlanjut pada siklus II supaya kemampuan kreativitas pada anak mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Hasil observasi pada siklus II pertemuan ketiga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan sehingga mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

## **B. Saran**

Berdasarkan keberhasilan peneliti pada penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan kemampuan kreativitas melalui metode membuat cap pada anak kelompok TKQ-A PAUD TPQ Al-Furqan Kangkung Mranggen, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru PAUD**

- a. Guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan metode dalam pembelajaran di sekolah. Sebab ada banyak sekali metode pendukung yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas. Tentunya dengan memperhatikan tahapan-tahapan metode tersebut dengan benar bagi anak-anak usia dini.
- b. Guru harus menyadari pentingnya kreativitas sejak usia dini. Sehingga anak lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak.
- c. Bagi peneliti

Peneliti berikutnya dapat melakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini tentunya dengan mengembangkan aspek-aspek lain yang belum ada pada penelitian ini. Sehingga akan kesempurnaan hasil dari penelitian ini.

### **2. Bagi Sekolah**

Salah satu metode pembelajaran yang menarik bagi anak usia 4-5 tahun adalah metode membuat. Oleh karena itu, metode pembelajaran

tersebut dapat diterapkan di sekolah dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia 4-5 tahun. Sekolah dapat memberi fasilitas berupa alat dan bahan yang diperlukan untuk pelaksanaan pembelajaran yang lebih menyenangkan untuk anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, Muhammad. 2015. *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: Media Akademi) h. 90.
- Harso, A. T. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi.
- Hidayah, N. (2016). *Upaya meningkatkan kemampuan membatik cap dengan media cap sederhana di SMPN 10*.
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta), h. 25.
- Musman dan Arini, 2011 . *Batik Warisan Adiluhung Nusantara* ( Yogyakarta: Andi).
- Natsir, 2013. *Jagat Kerajinan Tangan*, ( Jakarta: Bumi Aksara, h. 55-56.)
- Partiyem, 2014. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Kegiatan Bermain Plastisin Kelompok B Paud Sumber Bening Kecamatan Sepuluh Rejang*: Universitas Bengkulu, h. 1.
- Prasetyo, 2012. <https://baladewabatikjepara.blogspot.com/2019/04/Pengertian-batik-menurut-ahli.html>.
- Rachmawati, Y. & Kurniati, E. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana, hal.5
- Septiana, A. 2018. *Mengembangkan Kemampuan Motoric Halus Anak Melalui Seni Membatik di Taman Kanak-Kanak Permata Bunda Kemilang bandar Lampung*. Artikel Lampung (Di Akses 7 Juli 2020)
- Simatupang, Nurhayati. 2016, Meningkatkan Aktivitas Dan Kreativitas Mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani dan Olahraga, *Jurnal Pedagogik Keolahragaan*, Vol. 02 No 02, h. 55-56.
- Sudiby, Bambang. *Kurikulum 2010* ( Jakarta: Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, 17 September 2009), h. 2.
- Sugiono, 2013. <https://penelitianilmiah.com/teknik-pengumpulan-data/>
- Supriyati, 2011. <https://www.materi.carageo.com/pengertian-observasi-menurut-para-ahli/>
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini* Jakarta: Kencana .

- Yahya, Mohamad. 2013, Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal Edu-Islamiha*, Vol. 05 No. 01, h. 153.
- Yulianti, Tri Rosana. 2014. Peranan Orang Tua Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal Empowerment*.
- Yuliarti, Nasution, Lubis, 2018, Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Penerapan Mind Map Di RA Al-Kamal, *Jurnal Raudah*.
- Munandar Utami, 2012, Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, Jakarta:Rineka Cipta.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 Biodata Pribadi

BIODATA PRIBADI

Nama : Malikhah Azizah

Tempat Tanggal Lahir : Semarang, 24 Desember 1986

Jenis Kelamin : Perempuan

Alamat : Trimulyo, RT 5 RW 1

No Hp : 08813780882

NO	Tingkat	Sekolah	Masuk	Keluar
1.	SD	SDI Hasanuddin 04	1994	1999
2.	MTS	Assyarifah	1999	2002
3.	MA	Futuhiyyah 02	2002	2005



NPSN :69932371

**Yayasan Pendidikan Pesantren Al-Furqan**  
**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BERBASIS AL-QUR'AN**  
**TPQ - PAUD AL-FURQAN**

Kangkung-Mranggen-Demak Kode Pos 59567

SK Ijin Operasional Dindikbud Kabupaten Demak No :421.11/1295/2018

Sekretariat : YPP AL-FURQAN Desa Kangkung Kec. Mranggen Kab. Demak HP.089 668 496 110

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 029/PAUD.T.11/IV/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini, Pengelola PAUD TPQ AL Furqan Kangkung Mranggen menerangkan bahwa:

Nama : Malikhah Azizah

NPM : 18156108

Program Studi : PG-PAUD

Adalah mahasiswa Universitas PGRI Semarang yang telah melakukan Penelitian Tindakan Kelas di PAUD TPQ Al Furqan dengan Judul“UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BATIK CAP DI PAUD TPQ AL FURQAN KANGKUNG MRANGGEN DEMAK”

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Semarang, 29 April 2021

Pengelola

PAUD TPQ Al Furqan



Mu'arofah, S.Pd.I

## Lampiran 3 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS  
PAUD TPQ AI-FURQAN MRANGGEN DEMAK

No	HARI, TANGGAL	PTK
1.	Senin, 19 April 2021	Siklus I Hari 1
2.	Selasa, 20 April 2021	Siklus I Hari 2
3.	Rabu, 21 April t 2021	Siklus I Hari 3
4.	Senin, 26 April 2021	Siklus II Hari 1
5.	Selasa, 27 April 2021	Siklus II Hari 2
6.	Rabu, 28 April 2021	Siklus II Hari 3

## Lampiran 4

**Instrumen Penelitian**

<b>Aspek Kreativitas</b>	<b>Indikator</b>	<b>Baik</b>	<b>Cukup</b>	<b>Kurang</b>
1. Keterampilan berpikir lancar	Mencetuskan banyak gagasan, pertanyaan dan jawaban dalam menyelesaikan masalah.			
	Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.			
	Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari yang lain.			
2. Keterampilan berpikir luwes (fleksibel)	Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.			
	Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.			
	Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah.			
3. Keterampilan berpikir orisinal	Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.			
	Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri.			
	Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.			
4. Keterampilan memperinci (mengelaborasi)	Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan.			
	Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas			

<b>Aspek Kreativitas</b>	<b>Indikator</b>	<b>Baik</b>	<b>Cukup</b>	<b>Kurang</b>
	dengan penampilan yang kosong atau sederhana.			
	Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu obyek atau gagasan.			

## Lampiran 5 Daftar Nama Anak

**DAFTAR NAMA KELOMPOK A PAUD TPQ AL-FURQAN**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>
1	Abrisam
2	Adam
3	Dinda
4	Daffa
5	Reva
6	Afika
7	Kanza
8	Aqil
9	Dirgham
10	Daniel
11	Iqbal
12	Nabila
13	Nayla
14	Revi
15	Lana
16	Rizal

**LEMBAR OBSERVASI PRA SIKLUS**  
WAKTU : SABTU, 17 APRIL 2021

NO	Aspek Kreativitas	Indikator	Nama Anak															Penilaian			
			Abrisan	Adam	Myesha	Dinda	Daffa	Erika	Kanza	Aqil	Dirgham	Daniel	Iqbal	Lana	Rizal	Nabila	Nayla	Revi	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)
1	Keterampilan berpikir lancar	Mencetuskan banyak gagasan, pertanyaan dan jawaban dalam menyelesaikan masalah.	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	12	4	-
		Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	12	4	-
		Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari yang lain.	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	12	4	-
2	Keterampilan berpikir luwes (fleksibel)	Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	12	4	-
		Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	12	4	-
		Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah.	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	12	4	-
3	Keterampilan berpikir orisinal	Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	12	4	-
		Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri.	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	12	4	-
		Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	12	4	-
4	Keterampilan memperinci (mengelaborasi)	Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan.	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	12	4	-
		Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana.	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	12	4	-
		Menambahkan atau memperinci detil-detil dari suatu obyek atau gagasan.	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	12	4	-
Skor Total			12	12	12	12	12	12	24	12	12	12	12	12	12	24	24	24			
Nilai Rata-Rata			1,85	1,85	1,85	1,85	1,85	1,85	3,69	1,85	1,85	1,85	1,85	1,85	1,85	3,69	3,69	3,69			
Kriteria			K	K	K	K	K	K	C	K	K	K	K	K	C	C	C				

Lampiran 7 RPPH Siklus I Pertemuan 1



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**PAUD TPQ AI-FURQAN**  
**Kangkung Mranggen Demak**

---

Semester/Minggu ke/Hari ke : I/8 /1

Hari /tgl : Senin, 19 April 2020

Kelompok usia : A

Tema/sub tema/sub subtema : Binatang / binatang darat /pemakan daun

KD : 1. 1 – 1.2 – 2.2 – 2.6 – 2.13 – 3 .1 – 4 .1 – 3.9 – 4.9  
 – 3 .14 – 4 .14 – 3 .15 – 4 .15

Materi Kegiatan :

- Macam-macam binatang hidup di darat
- Gambar–gambar binatang hidup di darat
- Tidak menyakiti binatang
- Suara–suara binatang
- Gerak lagu
- Perkembangbiakan binatang
- Tertarik pada aktifitas seni

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Kegiatan main : Sentra seni

Alat dan bahan :

- Pewarna
- Kertas HVS
- Botol bekas
- Kapas
- Busa

- Spons
- cottunbad

Karakter : Rasa Ingin Tahu

### **Proses kegiatan**

#### **A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam – macam Binatang darat
3. Berdiskusi tentang binatang pemakan daun
4. Menyanyi lagu kupu kupu
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain membuat

#### **B. INTI**

1. Merangkai bentuk dari stik ice krim
2. Mengelompokkan binatang pemakan daun
3. Mengurutkan gambar ulat menjadi kupu – kupu
4. membuat cap dari barang bekas

#### **C. RECALLING:**

5. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
6. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
7. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
8. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
9. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### **D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Menghargai hasil karya orang lain
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan macam – macam binatang darat
  - b. Dapat menceritakan proses ulat menjadi kupu kupu
  - c. Dapat menyayi lagu kupu kupu
  - d. Dapat meniru gerakan kupu kupu ketika terbang
  - e. Dapat mengelompokkan binatang pemakan dedaunan
  - f. Dapat membuat cap gambar ulat

Kangkung, 18 April 2021

Mengetahui,

Pengelola PAUD

Guru Kelompok TKQ-A

MU'AROFAH S.Pd.I

MALIKHAH AZIZAH

**LEMBAR OBSERVASI SIKLUS I PERTEMUAN 1**  
WAKTU : SENIN, 19 APRIL 2021

NO	Aspek Kreativitas	Indikator	Nama Anak															Penilaian			
			Abrisam	Adam	Myesha	Dinda	Daffa	Erika	Kanza	Aqil	Dirgham	Daniel	Iqbal	Lana	Rizal	Nabila	Nayla	Revi	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)
1	Keterampilan berpikir lancar	Mencetuskan banyak gagasan, pertanyaan dan jawaban dalam menyelesaikan masalah.	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	3	2	3	10	4	2
		Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	3	2	3	10	4	2
		Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari yang lain.	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	3	2	3	10	4	2
2	Keterampilan berpikir luwes (fleksibel)	Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	3	2	3	10	4	2
		Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	3	2	3	10	4	2
		Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah.	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	3	2	3	10	4	2
3	Keterampilan berpikir orisinal	Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	3	2	3	10	4	2
		Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri.	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	3	2	3	10	4	2
		Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	3	2	3	10	4	2
4	Keterampilan memperinci (mengelaborasi)	Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan.	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	3	2	3	10	4	2
		Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana.	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	3	2	3	10	4	2
		Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu obyek atau gagasan.	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	3	2	3	10	4	2
Skor Total			12	12	12	24	12	12	24	12	12	12	12	24	12	36	24	36			
Nilai Rata-Rata			1,85	1,85	1,85	3,69	1,85	1,85	3,69	1,85	1,85	1,85	1,85	3,69	1,85	5,54	3,69	5,54			
Kriteria			K	K	K	C	K	K	C	K	K	K	C	K	B	C	B				

## Lampiran 9 RPPH Siklus I Pertemuan 2



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**PAUD TPQ AI-FURQAN**  
**Kangkung Mranggen Demak**

---

Semester/Minggu ke/Hari ke : I/8 /2

Hari /tgl : Selasa, 20 April 2020

Kelompok usia : A

Tema/sub tema/sub subtema : Binatang / binatang darat /pemakan daun

KD : 1. 1 – 1.2 – 2.2 – 2.6 – 2.13 – 3 .1 – 4 .1 – 3.9 – 4.9  
 – 3 .14 – 4 .14 – 3 .15 – 4 .15

Materi Kegiatan :

- Macam-macam binatang hidup di darat
- Gambar–gambar binatang hidup di darat
- Tidak menyakiti binatang
- Suara–suara binatang
- Gerak lagu
- Perkembangbiakan binatang
- Tertarik pada aktifitas seni

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Kegiatan main : Sentra seni

Alat dan bahan :

- Pewarna
- Kertas HVS
- Botol bekas
- Kapas
- Busa

- Spons
- cottunbad

Karakter : Rasa Ingin Tahu

### **Proses kegiatan**

#### **A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam – macam Binatang darat
3. Berdiskusi tentang binatang pemakan daun
4. Menyanyi lagu kupu kupu
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain membuat

#### **B. INTI**

1. Merangkai bentuk dari stik ice krim
2. Mengelompokkan binatang pemakan daun
3. Mengurutkan gambar ulat menjadi kupu – kupu
4. membuat cap dari barang bekas

#### **C. RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### **D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
6. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
7. Menginformasikan kegiatan untuk besok
8. Penerapan SOP penutupan

#### **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Menghargai hasil karya orang lain

- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
- a. Dapat menyebutkan macam – macam binatang darat
  - b. Dapat menceritakan proses ulat menjadi kupu kupu
  - c. Dapat menyanyi lagu kupu kupu
  - d. Dapat meniru gerakan kupu kupu ketika terbang
  - e. Dapat mengelompokkan binatang pemakan dedaunan
  - f. Dapat membuat cap gambar ulat

Kangkung, 19 April 2021

Mengetahui,

Pengelola PAUD

Guru Kelompok TKQ-A

MU'AROFAH S.Pd.I

MALIKHAH AZIZAH

**LEMBAR OBSERVASI SIKLUS I PERTEMUAN 2**  
**WAKTU : SELASA, 20 APRIL 2021**

NO	Aspek Kreativitas	Indikator	Nama Anak																Penilaian		
			Abrisam	Adam	Myesha	Dinda	Daffa	Erika	Kanza	Aqil	Dirgham	Daniel	Iqbal	Lana	Rizal	Nabila	Nayla	Revi	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)
1	Keterampilan berpikir lancar	Mencetuskan banyak gagasan, pertanyaan dan jawaban dalam menyelesaikan masalah.	1	1	2	2	1	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	7	5	4
		Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.	1	1	2	2	1	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	7	5	4
		Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari yang lain.	1	1	2	2	1	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	7	5	4
2	Keterampilan berpikir luwes (fleksibel)	Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	1	1	2	2	1	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	7	5	4
		Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.	1	1	2	2	1	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	7	5	4
		Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah.	1	1	2	2	1	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	7	5	4
3	Keterampilan berpikir orisinal	Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.	1	1	2	2	1	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	7	5	4
		Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri.	1	1	2	2	1	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	7	5	4
		Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.	1	1	2	2	1	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	7	5	4
4	Keterampilan memperinci (mengelaborasi)	Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan.	1	1	2	2	1	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	7	5	4
		Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana.	1	1	2	2	1	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	7	5	4
		Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu obyek atau gagasan.	1	1	2	2	1	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	7	5	4
Skor Total			12	12	24	24	12	24	36	12	24	24	12	24	36	36	36	36			
Nilai Rata-Rata			1,85	1,85	3,69	3,69	1,85	3,69	5,54	1,85	3,69	3,69	1,85	3,69	5,54	5,54	5,54	5,54			
Kriteria			K	K	K	C	K	C	B	K	C	K	K	C	B	B	B	B			

## Lampiran 11 RPPH Siklus I Pertemuan 3



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**PAUD TPQ AI-FURQAN**  
**Kangkung Mranggen Demak**

---

Semester/Minggu ke/Hari ke : I/8/3

Hari /tgl : Rabu, 21 April 2020

Kelompok usia : A

Tema/sub tema/sub subtema : Binatang / binatang darat / pemakan daun

KD : 1. 1 – 1.2 – 2.2 – 2.6 – 2.13 – 3. 1 – 4. 1 – 3.9 – 4.9  
 – 3. 14 – 4. 14 – 3. 15 – 4. 15

Materi Kegiatan :

- Macam-macam binatang hidup di darat
- Gambar–gambar binatang hidup di darat
- Tidak menyakiti binatang
- Suara–suara binatang
- Gerak lagu
- Perkembangbiakan binatang
- Tertarik pada aktifitas seni

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Kegiatan main : Sentra seni

Alat dan bahan :

- Pewarna
- Kertas HVS
- Botol bekas

- Kapas
- Busa
- Spons
- cottonbad

Karakter : Rasa Ingin Tahu

### **Proses kegiatan**

#### **A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam – macam Binatang darat
3. Berdiskusi tentang binatang pemakan daun
4. Menyanyi lagu kupu kupu
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain membuat

#### **B. INTI**

1. Merangkai bentuk dari stik ice krim
2. Mengelompokkan binatang pemakan daun
3. Mengurutkan gambar ulat menjadi kupu – kupu
4. membuat cap dari barang bekas

#### **C. RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### **D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Menghargai hasil karya orang lain
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan macam – macam binatang darat
  - b. Dapat menceritakan proses ulat menjadi kupu kupu
  - c. Dapat menyayi lagu kupu kupu
  - d. Dapat meniru gerakan kupu kupu ketika terbang
  - e. Dapat mengelompokkan binatang pemakan dedaunan
  - f. Dapat membuat cap gambar ulat

Kangkung, 20 April 2021

Mengetahui,

Pengelola PAUD

Guru Kelompok TKQ-A

MU'AROFAH S.Pd.I

MALIKHAH AZIZAH

**LEMBAR OBSERVASI SIKLUS I PERTEMUAN 2**  
**WAKTU : RABU, 21 APRIL 2021**

NO	Aspek Kreativitas	Indikator	Nama Anak																Penilaian			
			Abrisam	Adam	Myesha	Dinda	Daffa	Erika	Kanza	Aqil	Dirgham	Daniel	Iqbal	Lana	Rizal	Nabila	Nayla	Revi	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	
1	Keterampilan berpikir lancar	Mencetuskan banyak gagasan, pertanyaan dan jawaban dalam menyelesaikan masalah.	2	1	2	3	2	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	7	6
		Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.	2	1	2	3	2	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	7	6
		Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari yang lain.	2	1	2	3	2	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	7	6
2	Keterampilan berpikir luwes (fleksibel)	Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	2	1	2	3	2	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	7	6
		Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.	2	1	2	3	2	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	7	6
		Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah.	2	1	2	3	2	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	7	6
3	Keterampilan berpikir orisinal	Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.	2	1	2	3	2	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	7	6
		Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri.	2	1	2	3	2	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	7	6
		Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.	2	1	2	3	2	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	7	6
4	Keterampilan memperinci (mengelaborasi)	Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan.	2	1	2	3	2	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	7	6
		Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau	2	1	2	3	2	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	7	6
		Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu obyek atau gagasan.	2	1	2	3	2	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	7	6
Skor Total			24	12	24	36	24	24	36	12	24	24	12	24	36	36	36	36				
Nilai Rata-Rata			1,85	1,85	3,69	5,54	3,69	3,69	5,54	1,85	3,69	3,69	1,85	3,69	5,54	5,54	5,54	5,54				
Kriteria			C	K	C	B	C	C	B	K	C	C	K	C	B	B	B	B				

Lampiran 12 Lembar Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 3

## Lampiran 13 RPPH Siklus II Pertemuan 1



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**PAUD TPQ AI-FURQAN**  
**Kangkung Mranggen Demak**

---

Semester/Minggu ke/Hari ke : I/9/1

Hari /tgl : Senin, 26 April 2021

Kelompok usia : A

Tema/sub tema : Tanaman / tanaman Hias

KD : 1.1 – 1.2 – 2.2 – 2.3 – 2.4 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 4.6 –  
 3.11 – 4.11

Materi Kegiatan :

- Macam-macam tanaman hias
- Melestarikan tanaman
- Menyiram bunga
- Berkreasi dengan bahan alam
- Berkebun
- Mengucap terimakasih
- Pengenalan bentuk–bentuk bunga
- Mengulang kalimat sederhana

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Kegiatan main : Sentra seni

Alat dan bahan :

- Pewarna
- Kertas HVS
- Botol bekas

- Kapas
- Busa
- Spons
- Cottunbad
- Potongan kentang

Karakter : Rasa Ingin Tahu

### **Proses kegiatan**

#### **A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang atas nukmat Tuhan
3. Berdiskusi tentang macam–macam bunga
4. Menyanyi lagu semua bunga
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain membatik

#### **B. INTI**

1. Menyebutkan bagian–bagian bunga
2. Membatik gambar pohon
3. Meniru menulis nama–nama bunga
4. Mengurutkan gambar cara menanam bunga

#### **C. RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### **D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Menghargai hasil karya orang lain
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan macam – macam tanaman hias
  - b. Dapat menceritakan apa yang sudah dikerjakan
  - c. Dapat menyanyi lagu semua bunga
  - d. Dapat Mengurutkan gambar cara menanam bunga
  - e. Dapat Berkreasi dengan bahan yang sudah di sediakan

Kangkung, 25 April 2021

Mengetahui,

Pengelola PAUD

Guru Kelompok TKQ-A

MU'AROFAH S.Pd.I

MALIKHAH AZIZAH

**LEMBAR OBSERVASI SIKLUS II PERTEMUAN 1**  
WAKTU : SENIN, 26 APRIL 2021

NO	Aspek Kreativitas	Indikator	Nama Anak																Penilaian		
			Abrisam	Adam	Myesha	Dinda	Daffa	Erika	Kanza	Aqil	Dirgham	Daniel	Iqbal	Lana	Rizal	Nabila	Nayla	Revi	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)
1	Keterampilan berpikir lancar	Mencetuskan banyak gagasan, pertanyaan dan jawaban dalam menyelesaikan masalah.	3	2	2	3	2	2	3	1	3	2	1	3	3	3	3	3	2	5	9
		Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.	3	2	2	3	2	2	3	1	3	2	1	3	3	3	3	3	2	5	9
		Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari yang lain.	3	2	2	3	2	2	3	1	3	2	1	3	3	3	3	3	2	5	9
2	Keterampilan berpikir luwes (fleksibel)	Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	3	2	2	3	2	2	3	1	3	2	1	3	3	3	3	3	2	5	9
		Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.	3	2	2	3	2	2	3	1	3	2	1	3	3	3	3	3	2	5	9
		Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah.	3	2	2	3	2	2	3	1	3	2	1	3	3	3	3	3	2	5	9
3	Keterampilan berpikir orisinal	Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.	3	2	2	3	2	2	3	1	3	2	1	3	3	3	3	3	2	5	9
		Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri.	3	2	2	3	2	2	3	1	3	2	1	3	3	3	3	3	2	5	9
		Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.	3	2	2	3	2	2	3	1	3	2	1	3	3	3	3	3	2	5	9
4	Keterampilan memperinci (mengelaborasi)	Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan.	3	2	2	3	2	2	3	1	3	2	1	3	3	3	3	3	2	5	9
		Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana.	3	2	2	3	2	2	3	1	3	2	1	3	3	3	3	3	2	5	9
		Menambahkan atau memperinci detail-detil dari suatu obyek atau gagasan.	3	2	2	3	2	2	3	1	3	2	1	3	3	3	3	3	2	5	9
Skor Total			36	24	24	36	24	24	36	12	36	24	12	36	36	36	36	36			
Nilai Rata-Rata			1,85	3,69	3,69	5,54	3,69	3,69	5,54	1,85	5,54	3,69	1,85	5,54	5,54	5,54	5,54	5,54			
Kriteria			B	C	C	B	C	C	B	K	B	C	K	B	B	B	B	B			

Lampiran 14 Lembar Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 1

## Lampiran 15 RPPH Siklus II Pertemuan 2



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**PAUD TPQ AI-FURQAN**  
**Kangkung Mranggen Demak**

---

Semester/Minggu ke/Hari ke : I/9/2

Hari /tgl : Selasa, 27 April 2021

Kelompok usia : A

Tema/sub tema : Tanaman / tanaman Hias

KD : 1.1 – 1.2 – 2.2 – 2.3 – 2.4 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 4.6 –  
 3.11 – 4.11

Materi Kegiatan :

- Macam-macam tanaman hias
- Melestarikan tanaman
- Menyiram bunga
- Berkreasi dengan bahan alam
- Berkebun
- Mengucap terimakasih
- Pengenalan bentuk–bentuk bunga
- Mengulang kalimat sederhana

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Kegiatan main : Sentra seni

Alat dan bahan :

- Pewarna
- Kertas HVS
- Botol bekas

- Kapas
- Busa
- Spons
- Cottunbad
- Potongan kentang

Karakter : Rasa Ingin Tahu

### **Proses kegiatan**

#### **A. PEMBUKAAN:**

6. Penerapan SOP pembukaan
7. Berdiskusi tentang atas nukmat Tuhan
8. Berdiskusi tentang macam–macam bunga
9. Menyanyi lagu semua bunga
10. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain membatik

#### **B. INTI**

5. Menyebutkan bagian–bagian bunga
6. Membatik gambar pohon
7. Meniru menulis nama–nama bunga
8. Mengurutkan gambar cara menanam bunga

#### **C. RECALLING:**

6. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
7. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
8. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
9. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
10. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### **D. PENUTUP**

6. Menanyakan perasaannya selama hari ini
7. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
9. Menginformasikan kegiatan untuk besok
10. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

3. Sikap
  - c. Menghargai hasil karya orang lain
  - d. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
4. Pengetahuan dan ketrampilan
  - f. Dapat menyebutkan macam – macam tanaman hias
  - g. Dapat menceritakan apa yang sudah dikerjakan
  - h. Dapat menyanyi lagu semua bunga
  - i. Dapat Mengurutkan gambar cara menanam bunga
  - j. Dapat Berkreasi dengan bahan yang sudah di sediakan

Kangkung, 26 April 2021

Mengetahui,

Pengelola PAUD

MU'AROFAH S.Pd.I

Guru Kelompok TKQ-A

MALIKHAH AZIZAH

**LEMBAR OBSERVASI SIKLUS II PERTEMUAN 1**  
**WAKTU : SELASA, 27 APRIL 2021**

NO	Aspek Kreativitas	Indikator	Nama Anak															Penilaian			
			Abrisam	Adam	Myesha	Dinda	Daffa	Erika	Kanza	Aqil	Dirgham	Daniel	Iqbal	Lana	Rizal	Nabila	Nayla	Revi	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)
1	Keterampilan berpikir lancar	Mencetuskan banyak gagasan, pertanyaan dan jawaban dalam menyelesaikan masalah.	3	2	2	3	2	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	1	4	11
		Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.	3	2	2	3	2	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	1	4	11
		Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari yang lain.	3	2	2	3	2	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	1	4	11
2	Keterampilan berpikir luwes (fleksibel)	Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	3	2	2	3	2	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	1	4	11
		Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.	3	2	2	3	2	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	1	4	11
		Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah.	3	2	2	3	2	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	1	4	11
3	Keterampilan berpikir orisinal	Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.	3	2	2	3	2	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	1	4	11
		Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri.	3	2	2	3	2	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	1	4	11
		Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.	3	2	2	3	2	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	1	4	11
4	Keterampilan memperinci (mengelaborasi)	Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan.	3	2	2	3	2	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	1	4	11
		Memiliki rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana.	3	2	2	3	2	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	1	4	11
		Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu obyek atau gagasan.	3	2	2	3	2	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	1	4	11
Skor Total			36	24	24	36	24	36	36	12	36	36	12	36	36	36	36	36			
Nilai Rata-Rata			1,85	3,69	3,69	5,54	3,69	5,54	5,54	1,85	5,54	5,54	1,85	5,54	5,54	5,54	5,54	5,54			
Kriteria			B	C	C	B	C	B	B	C	B	B	K	B	B	B	B	B			

## Lampiran 17 RPPH Siklus II Pertemuan 3



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**PAUD TPQ AI-FURQAN**  
**Kangkung Mranggen Demak**

---

Semester/Minggu ke/Hari ke : I/9/3

Hari /tgl : Rabu, 28 April 2021

Kelompok usia : A

Tema/sub tema : Tanaman / tanaman Hias

KD : 1.1 – 1.2 – 2.2 – 2.3 – 2.4 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 4.6 –  
 3.11 – 4.11

Materi Kegiatan :

- Macam-macam tanaman hias
- Melestarikan tanaman
- Menyiram bunga
- Berkreasi dengan bahan alam
- Berkebun
- Mengucap terimakasih
- Pengenalan bentuk–bentuk bunga
- Mengulang kalimat sederhana

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Kegiatan main : Sentra seni

Alat dan bahan :

- Pewarna
- Kertas HVS
- Botol bekas

- Kapas
- Busa
- Spons
- Cottunbad
- Potongan kentang

Karakter : Rasa Ingin Tahu

### **Proses kegiatan**

#### **A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang atas nukmat Tuhan
3. Berdiskusi tentang macam–macam bunga
4. Menyanyi lagu semua bunga
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain membatik

#### **B. INTI**

1. Menyebutkan bagian–bagian bunga
2. Membatik gambar pohon
3. Meniru menulis nama–nama bunga
4. Mengurutkan gambar cara menanam bunga

#### **C. RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### **D. PENUTUP**

11. Menanyakan perasaannya selama hari ini
12. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
13. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
14. Menginformasikan kegiatan untuk besok
15. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Menghargai hasil karya orang lain
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan macam – macam tanaman hias
  - b. Dapat menceritakan apa yang sudah dikerjakan
  - c. Dapat menyanyi lagu semua bunga
  - d. Dapat Mengurutkan gambar cara menanam bunga
  - e. Dapat Berkreasi dengan bahan yang sudah di sediakan

Kangkung, 27 April 2021

Mengetahui,

Pengelola PAUD

Guru Kelompok TKQ-A

MU'AROFAH S.Pd.I

MALIKHAH AZIZAH

**LEMBAR OBSERVASI SIKLUS II PERTEMUAN 1**  
**WAKTU :RABU, 28 APRIL 2021**

NO	Aspek Kreativitas	Indikator	Nama Anak																Penilaian		
			Abrisam	Adam	Myesha	Dinda	Daffa	Erika	Kanza	Aqil	Dirgham	Daniel	Iqbal	Lana	Rizal	Nabila	Nayla	Revi	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)
1	Keterampilan berpikir lancar	Mencetuskan banyak gagasan, pertanyaan dan jawaban dalam menyelesaikan masalah.	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	—	3	13
		Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	—	3	13
		Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari yang lain.	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	—	3	13
2	Keterampilan berpikir luwes (fleksibel)	Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	—	3	13
		Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	—	3	13
		Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah.	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	—	3	13
3	Keterampilan berpikir orisinal	Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	—	3	13
		Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri.	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	—	3	13
		Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	—	3	13
4	Keterampilan memperinci (mengelaborasi)	Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan.	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	—	3	13
		Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana.	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	—	3	13
		Menambahkan atau memperinci detail-detil dari suatu obyek atau gagasan.	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	—	3	13
Skor Total			36	24	36	36	36	36	36	24	36	36	24	36	36	36	36	36			
Nilai Rata-Rata			1,85	3,69	5,54	5,54	5,54	5,54	5,54	3,69	5,54	5,54	3,69	5,54	5,54	5,54	5,54	5,54			
Kriteria			B	C	B	B	B	B	B	C	B	B	C	B	B	B	B	B			

## Lampiran 19

**DOKUMENTASI PENELITIAN**

Gambar 1. Kegiatan bermain membuat cap pada pertemuan 1 siklus I



Gambar 2. Kegiatan bermain membuat cap pada pertemuan 2 siklus I



Gambar 2. Kegiatan bermain membuat cap pada pertemuan 3 siklus I



Gambar 4. Kegiatan bermain membuat cap pada Pertemuan 1 Siklus II



Gambar 5. Kegiatan bermain membuat cap pada Pertemuan 2 Siklus II



Gambar 6. Kegiatan bermain membuat cap pada Pertemuan 3 Siklus II



**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU  
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG  
Jalan Lontar – Dr Cipto No I Semarang**

**REKAPITULASI PROSES BIMBINGAN SKRIPSI**

Waktu	Kegiatan	Paraf
4 Januari 2021	Pengajuan BAB I	1
16 Januari 2021	Revisi BAB I	1
23 Januari 2021	Acc BAB I	1
24 Maret 2021	Pengajuan BAB II dan BAB III	1
31 Maret 2021	Revisi BAB II dan BAB III	1
1 April 2021	Acc BAB II dan BAB III	1
9 September 2021	Pengajuan Bab IV dan Bab V	1
9 September 2021	Acc Bab IV dan Bab V	1
27 Oktober 2021	Lampiran - Lampiran	1

Mengetahui

Pembimbing I

Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd  
NPP 097901230

Mahasiswa

Malikhah Azizah  
NPM 108401280



**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU**  
**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**  
**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**  
 Jalan Lontar – Dr Cipto No I Semarang

**REKAPITULASI PROSES BIMBINGAN SKRIPSI**

Waktu	Kegiatan	Paraf
4 Januari 2021	Pengajuan BAB I	
16 Januari 2021	Revisi BAB I	
23 Januari 2021	Acc BAB I	
24 Maret 2021	Pengajuan BAB II dan BAB III	
31 Maret 2021	Revisi BAB II dan BAB III	
1 April 2021	Acc BAB II dan BAB III	
9 September 2021	Pengajuan BAB IV dan BAB V	
9 September 2021	Acc BAB IV dan BAB V	
27 Oktober 2021	Lampiran ?	

Mengetahui

Pembimbing II

Dwi Prasetiyawati, D.H., S.Pd., M.Pd  
 NPP 108401280

Mahasiswa

Malikhah Azizah  
 NPM 108401280