



**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE
BERMAIN TANAH LIAT TK B DI TK ISLAM AL HIDAYAH
MRANGGEN-DEMAK TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

**Oleh
Maria Indah Setyowati
NPM 19156163**

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



**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE
BERMAIN TANAH LIAT TK B DI TK ISLAM AL HIDAYAH
MRANGGEN-DEMAK TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI SEMARANG Untuk Memenuhi Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Maria Indah Setyowati
NPM 19156163**

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

SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE
BERMAIN TANAH LIAT TK B DI TK ISLAM AL HIDAYAH
MRANGGEN-DEMAK TAHUN AJARAN 2021/2022**

Disusun dan diajukan oleh

MARIA INDAH SETYOWATI

NPM 19156163

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

Semarang, Agustus 2022

Pembimbing I,

Pembimbing II,



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

Mila Karmila, S.Pd., M.Pd.
NPP. 108501283

SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE
BERMAIN TANAH LIAT TK B DI TK ISLAM AL HIDAYAH
MRANGGEN-DEMAK TAHUN AJARAN 2021/2022**

**Yang disusun dan diajukan oleh :
MARIA INDAH SETYOWATI
NPM 19156163**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Agustus 2022
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji

Ketua,



**Siti Fitriana, S.Pd., M.Pd. Kom
NPP. 097901230**

Sekretaris,



**Dr. H. Anita Chandra D.S., M.Pd.
NPP. 097101236**

Penguji I

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



Penguji II

**Mila Karmila, S.Pd., M.Pd.
NPP. 108501283**



Penguji III

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



MOTO PERSEMBAHAN

MOTO :

1. “Allah akan meninggikan derajat bagi hambaNya yang menuntut ilmu dibandingkan dengan yang tidak menuntut ilmu” (Penulis)
2. “Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim” (HR. Ibnu Majah)
3. “Bukan ilmu yang seharusnya mendatangimu tapi kamu yang seharusnya mendatangi ilmu” (Imam Malik)

Persembahan :

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Kedua orang tuaku yang selalu mendoakan aku dan suamiku tercinta yang selalu mendukung aku
2. Almamaterku UNIVERSITAS PGRI Semarang

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Nama : Maria Indah Setyowati
NPM : 19156163
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 2022

Yang Membuat Pernyataan,



Maria Indah Setyowati
NPM 19156163

ABSTRAK

MARIA INDAH SETYOWATI, NPM 19156163. “ Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Tanah Liat TK B di TK Islam Al Hidayah Mranggen-Demak Tahun Ajaran 2021/2022”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan UNIVERSITAS PGRI Semarang 2022.

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah rendahnya kemampuan kreativitas anak, kurangnya keinginan anak untuk menciptakan hal baru da ketidakmampuannya dalam bereksplorasi dan berimajinasi, sehingga kreativitas pada anak kurang maksimal. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain dengan tanah liat TK B di TK Islam Al Hidayah Mranggen-Demak Tahun Ajaran 2021/2022.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan pada semester II selama 6 pertemuan dalam 2 minggu yang di mulai dari tanggal 25 Maret 2022 sampai dengan 8 April 2022. Subyek penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 15 siswa yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Prosedu penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 dua siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu 1) membuat perencanaan, 2) melakukan tindakan, 3)mengadakan pengamatan tindakan, 4) merefleksi hasil pengamatan tindakan, setiap siklus dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Data yang telah dikumpulkan dalam penelitian tersebut dianalisis dengan menggunakan Teknik diskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan kreativitas dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode bermain tanah liat. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah anak yang mempunyai kreativitas dalam setiap kali pertemuan baik dalam siklus I maupun siklus II. Pada awal tindakan terdapat 2 anak (13%) yang kreativitasnya dalam membentuk dengan penilaian berkembang sesuai harapan. Sedangkan akhir tindakan terdapat 12 anak (80%) yang sudah menunjukkan kreativitas membentuknya dengan penilaian berkembang sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas anak di TK Islam Al Hidayah Mranggen Demak Tahun Ajaran 2021/2022 dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode bermain tanah liat.

PRAKATA

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Tanah Liat di TK Islam Al Hidayah Mranggen Demak Tahun Ajaran 2021/2022” ini disusun sebagai syarat untuk memenuhi gelar sarjana Pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan serta kesulitan-kesulitan. Namun berkat bimbingan, bantuan 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 Ibu Dr. Sri Suciati M.Hum, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Ibu Siti Fitriana, S.Pd, M.Pd, Kons yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Ibu Dr. Ir. Anita Chandra Dewi, M.Pd, yang telah menyetujui skripsi penulis.
4. Pembimbing I Ibu Dwi Prasetyawati, D.H, S.Pd, M.Pd, yang telah mengarahkan penulis dengan ketekunan dan kecermatan.
5. Pembimbing II Ibu Mila Karmila, S.Pd, M.Pd, 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. Kepala Sekolah TK Islam Al Hidayah Mranggen Demak Ibu Astutik, S.E, yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di instansi yang dipimpinnya.
8. Teman teman dari Kelompok Kami yang telah banyak memberi dorongan dan semangat kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan ini sampai akhir

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

Semarang, 2022

Penulis

Maria Indah Srtyowati

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR	i
SAMPUL DALAM.....	ii
LEMBAR PESETUJUAN.....	.iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATAviii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Kreativitas	7
1. Pengertian Kreativitas	7
2. Ciri-Ciri Kreativits	8
3. Tahap-tahap Kreativitas	9
4. Manfaat Perilaku Kreativ	9
5. Factor Pendukung Pengembangan Kreativitas	10
6. Faktor Penghambat Perkembangan Kreativitas	13
B. Bermain	15
1. Pengertian Bermain	15
2. Tahap Perkembangan Bermain	16
3. Manfaat Bermain	17
C. Tanah Liat	19
1. Pengertian Tanah Liat	19
2. Karakteristik Tanah Liat	20
3. Macam Tanah Liat	21
D. Penelitian Yang Relevan	23
E. Kerangka Berfikir	27
F. Hipotesis Tindakan	29
BAB III METODELOGI PENELITIAN	30
A. Setting Penelitian	30
B. Subject Penelitian	31

C. Sumber Data	31
D. Prosedur atau Siklus Penelitian	31
E. Metodologi Pengumpulan Data	33
F. Instrumen Penelitian	34
G. Indikator Penelitian	36
BAB 1V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Deskripsi Kondisi Awal	38
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	38
2. Kondisi Awal Penelitian (Pro Siklus)	40
B. Deskripsi Hasil Siklus I	42
C. Deskripsi Hasil Siklus II.....	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kondisi Awal Kreativitas membentuk pada anak	41
2. Hasil Observasi Siklus I	47
3. Hasil Observasi Siklus II	55
4. Peningkatan Kreativitas Anak antara Pra Siklus, Siklus I, Siklus II ...	58

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Hasil Observasi Pra Siklus	41
2. Hasil Observasi pada Siklus I	48
3. Hasil Observasi pada Siklus II	56
4. Peningkatan antara Pra siklus, Siklus I, Siklus	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar Gedung TK Islam Al Hidayah Mranggen Demak	39
2. Gambar 4.1 Pertemuan Pertama di Siklus I dengan kegiatan Guru Menunjukkan gambar buah anggur.....	43
3. Gambar 4.2 Pertemuan Kedua di Siklus I dengan Kegiatan Membentuk Buah Pisang dengan media tanah liat	45
4. Gambar 4.3 Pertemuan Ketiga di Siklus I Dengan Kegiatan Guru Memperlihatkan Panen Buah Mangga	46
5. Gambar 4.4 Pertemuan Pertama di Siklus II Dengan Kegiatan Anak Berkreativitas Membentuk Buah Jeruk	51
6. Gambar 4.5 Pertemuan Kedua di Siklus II Dengan Kegiatan Anak Bebas Berkreativitas Membentuk	52
7. Gambar 4.6 Pertemuan Ketiga di Siklus II Anak menunjukkan Hasil Karya	53

LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	66
Lampiran 2 Surat Keterangan Ijin Penelitian Di TK Islam Al Hidayah	67
Lampiran 3 Daftar Nama Anak Kelompok B TK Islam Al Hidayah	68
Lampiran 4 Lembar Observasi	69
Lampiran 5 Lembar wawancara	76
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	77
Lampiran 7 Foto-Foto Kegiatan	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas merupakan suatu tuntutan pendidikan dan kehidupan yang sangat penting pada saat ini. Kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam suatu kehidupan. Anak usia dini memiliki kreativitas yang sangat penting untuk di kembangkan oleh para pendidik. Hal tersebut tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, menjelaskan tugas pendidikan anak usia dini harus dapat mengembangkan bidang pengembangan yaitu pembiasaan diri yang meliputi sikap spiritual, sikap social, pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan pada bidang pengembangan kemampuan dasar mengembangkan enam aspek perkembangan yaitu meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, social emosional dan seni Permendikbud No 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (STPPA)

Menurut hasil survey nasional pendidikan di Indonesia (Republik.co.id-29 Juni 2015 10:12 WIB), menunjukkan bahwa system pendidikan formal di Indonesia pada umumnya masih kurang memberi peluang bagi pengembangan kreativitas. Pernyataan ini menunjukkan bahwa kreativitas pada anak usia dini belum dikembangkan secara optimal. Oleh karena itu potensi dan kreativitas anak perlu dikembangkan melalui upaya pendidikan, baik pendidikan di lingkungan rumah, di sekolah, maupun di

masyarakat luas. Upaya meningkatkan kreativitas ini perlu dilakukan karena anak usia dini memerlukan bimbingan agar kreatifitas yang dimiliki dapat ditingkatkan sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Menurut Graves (Rachmawati dan Kurniati, 2012:44) menyatakan manfaat kreativitas adalah proses dimana anak-anak melakukan eksplorasi terhadap lingkungan sekitarnya. Anak juga mengobservasi lingkungannya yang menurut anak baru dan asing, anak akan cepat menanggapi dan merespons dengan mendengarkan apa yang anak dengar, ketika anak tidak mengetahui sesuatu yang menurut anak baru, anak akan berusaha mencari tahu dan anak juga dapat membuat benda-benda yang ada di sekitarnya.

Sejalan dengan Maslow dalam Mulyasa (2012:92-93) di ungkapkan juga pendidikan anak usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk mengembangkan kreativitas. Dengan dikembangkannya kreativitas pada saat pendidikan anak usia dini sangat baik karena anak pada usia tersebut masa **golden age**. Oleh karena itu diperlukan adanya program-program permainan dan pembelajaran yang dapat memelihara dan mengembangkan potensi kreatif anak. Hal ini didasarkan pada beberapa alasan yaitu, 1) Kreatifitas merupakan manifestasi setiap individu. 2) Kreatifitas merupakan kemampuan untuk mencari berbagai macam - macam kemungkinan dalam menyelesaikan masalah. 3) Kegiatan kreatif tidak hanya bermanfaat bagi perkembangan pribadi dan lingkungannya, tetapi dapat memberikan kepuasan pada anak. 4) Kreativitas memungkinkan setiap anak usia dini mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya. Kreativitas alami

seorang anak usia dini terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar. Hal ini terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan ke orang tua dan gurunya terhadap sesuatu yang dilihatnya. Mengingat pentingnya perkembangan kreativitas maka diperlukan dukungan yang besar dari para pendidik anak usia dini dan orang tua untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak. Salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak yaitu membentuk dengan berbagai media. Menurut Saputra (2005:116), kegiatan membentuk dapat mengembangkan keterampilan kedua tangan. Mengembangkan kecepatan koordinasi dan gerakan tangan dan melatih penguasaan emosi.

Dari realita di sekolah khususnya TK Islam Al Hidayah Mranggen Demak, sebenarnya sudah melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas membentuk dengan plastisin namun anak cepat bosan dan juga plastisin cepat mengeras bila di simpan terlalu lama. Dan dalam pengembangan kreativitas yang sudah dilakukan belum menunjukkan peningkatan yang cukup baik, walaupun guru sudah melakukan berbagai upaya melalui berbagai kegiatan kreativitas, namun upaya tersebut belum mampu mengembangkan kreativitas anak secara menyeluruh. Hal tersebut di buktikan dengan mengajak anak berkreasi dengan plastisin namun dari 18 anak hanya 4 anak yang mampu membuat kreasi sendiri dan mengembangkan dari yang sudah di contohkan guru, yang 5 anak dapat mencontoh dari yang sudah ada tanpa memberi tambahan bentuk lain, yang selebihnya perlu bimbingan dan arahan guru dalam melakukan kegiatan membentuk. Berbagai

upaya telah dilakukan guru dalam meningkatkan kreativitas anak didik secara signifikan namun hanya beberapa anak didik yang dapat mengerjakan tugasnya. Hal ini berarti kreativitas anak masih rendah. Guru juga mencoba menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi supaya pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik minat untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

Berdasarkan latar belakang masalah yang terjadi penulis berupaya melakukan penelitian Tindakan kelas mengenai bagaimana meningkatkan kreativitas anak yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Tanah Liat TK B di TK Islam Al Hidayah, Mranggen Demak“.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kemampuan anak dalam kegiatan kreativitas membentuk berkurang.
2. Rendahnya kreativitas anak saat menggunakan metode tanah liat.
3. Kurang minatnya anak dalam kegiatan mengeksplorasi alam.
4. Kurangnya menggunakan media tanah liat yang digunakan dalam kegiatan kreativitas yang merupakan salah satu alternatif dalam mengembangkan kreativitas anak.
5. Dalam metode pembelajaran sering menggunakan lembar kerja atau buku-buku paket pelajaran.

6. Kurangnya ide dalam kegiatan pembelajaran yang mengembangkan kreativitas membentuk.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti ini hanya membatasi pada upaya meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain tanah liat TK B di TK Islam Al Hidayah, Mranggen, Demak berdasarkan indicator KD 2,3 “Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif”.

D. Rumusan Masalah

Mengacu pada uraian latar belakang masalah serta, hasil identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : “Bagaimana pengaruh bermain tanah liat terhadap kreativitas anak kelompok B TK Islam Al Hidayah, Mranggen, Demak ?”.

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kreativitas anak

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain tanah liat TK B di TK Islam Al Hidayah Mranggen Demak.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai dasar untuk melakukan penelitian selanjutnya.
 - b. Menambah wawasan dan meningkatkan kreativitas pada anak.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi anak, dapat meningkatkan kreativitas
 - b. Bagi guru, diharapkan sebagai masukan untuk memperhatikan media yang lebih variative dalam meningkatkan kreativitas anak
 - c. Bagi sekolah, memberikan masukan yang positif kepada penyelenggara dan pengelola sekolah untuk memperbaiki proses dan hasil belajar siswa, meningkatkan mutu Pendidikan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah suatu pola tingkah laku siswa yang aktif, memiliki keingintahuan yang besar, yang tidak bisa diam dalam suatu hal serta dorongan untuk berkembang dalam diri sendiri maupun orang lain. Menurut Rogers dalam Munandar (2014:18) bahwa Kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Selanjutnya menurut Reni Akbar dalam Husein (2017:82) Kreativitas adalah kemampuan seseorang melahirkan sesuatu yang baru atau kombinasi hal yang sudah ada sehingga terkesan ada. Sedangkan menurut Yohana, (2013:25), Kreativitas merupakan pengalaman mengekspresikan identitas individu dalam bentuk terpadu antar hubungan sendiri, alam dan orang lain.

Dengan demikian dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan kreativitas merupakan suatu pola perilaku siswa untuk menciptakan pemikiran sehingga menghasilkan ide – ide, kegiatan yang unik dan menarik minat banyak orang atau sebagai kemampuan gagasan baru dalam upaya pemecahan masalah.

2. Ciri – ciri Kreativitas

Ciri – ciri Kreativitas adalah 1.) siswa yang memiliki keingintahuan yang besar. 2.) siswa yang dapat mengatur waktu dan disiplin, 3.) siswa yang aktif bertanya, 4.) siswa yang banyak mengeluarkan ide atau pendapatnya sendiri. Sebagaimana dikatakan Guild Ford dalam Istirani & Pulungan (2017:133) mendeskripsikan 5 ciri kreativitas : 1.) Kelancaran : kemampuan memproduksi banyak ide, 2.) Keluwesan: kemampuan untuk megajukan bermacam – macam pendekatan jalan pemecahan masalah, 3.) Keaslian : Kemampuan untuk melahirkan gagasan yang original sebagai hasil pemikiran sendiri, 4.) Penguraian : kemampuan menguraikan sesuatu secara terperinci, 5.) Perumusan : Kemampuan untuk mengkaji kembali suatu persoalan melalui cara yang berbeda dengan yang sudah lazim. Menurut Supriyadi (2010:15) mengatakan bahwa kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya. Kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variable emosi dan kesehatan mental sahat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

3. Tahap-tahap Kreativitas

Orang yang kreatif berhasil mencapai ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, hal atau produk baru, biasanya sesudah melewati beberapa tahap

Tahap-tahap kreatifitas menurut Ngalmun, dkk (2013.19) sebagai berikut :

- a. Tahap pencerahan, yaitu tahapan ketika sebuah gagasan baru muncul dalam pikiran, seakan – akan dari ketiadaan untuk menjawab tantangan kreatif yang sedang dihadapi.
- b. Tahap pelaksanaan pembuktian yaitu tahap seseorang membentuk ide atau gagasan baru, untuk menyakinkan bahwa gagasan tersebut dapat di terapkan.

Dari uraian di atas dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa tahapan kreativitas merupakan tingkat keberhasilan dalam mencapai ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, hal atau produk baru.

4. Manfaat Perilaku Kreatif

Ada beberapa proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, sebagaimana yang dipaparkan oleh Panes (dalam Nursito, 2000:14) sebagai berikut :

- a. *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.

- b. *Flexibility* (Keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa.
- c. *Originality* (Keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa.
- d. *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.

5. Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa seorang anak yang mendapat rangsangan (dengan melihat, mendengar, dan bergerak) akan lebih berpeluang lebih cerdas di banding dengan sebaliknya. .Salah satu bentuk rangsangan yang sangat penting adalah kasih sayang. Dengan kasih sayang anak akan memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik. Kreativitas sangat terkait dengan kebebasan pribadi. Artinya, Seorang anak harus memiliki kepercayaan diri yang tinggi, sebelum berkreasi. Sedangkan pondasi untuk membangun rasa aman dan kepercayaan diri adalah dengan kasih sayang.

Empat hal yang diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas yaitu :

Pertama: Memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya, serta suasana psikologis.**Kedua :** Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses

apapun yang di lihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreaetivitasnya.**Ketiga:** Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas artinya, ketika ingin anak menjadi kreatif, maka dibutuhkan juga guru yang kreatif dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak.**Keempat:** Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak :

a. Rangsangan mental

Dalam pengembangan kreativitas ada satu ungkapan yang menyatakan jika ingin melihat apa yang bisa dilakukan oleh anak-anak, anda harus berhenti memberi mereka berbagai hal. Hal ini berarti para pendidik harap siap untuk menerima apapun karya anak. Dukungan mental bagi anak sangat diperlukan. Adanya dukungan mental anak akan merasa dihargai dan diterima keberadaannya sehingga ia akan berkarya dan memiliki keberanian untuk memperlihatkan kemampuannya. Tanpa dukungan mental positif bagi anak maka kreativitas tidak akan terbentuk.

b. Iklim dan kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan di sekitar anak berpengaruh besar dalam menumbuhkan kreativitas. Lingkungan sempit, pengap, menjemukan, akan terasa muram, tidak bersemangat dan mengumpulkan ide yang cemerlang. Kreativitas dengan sendirinya akan mati dan tidak berkembang dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung.

Chrry mengemukakan kondisi lingkungan yang harus diciptakan untuk menumbuhkan jiwa kreatif, yaitu ruang apik, tidak penuh dengan barang yang tidak perlu, serta ventilasi yang cukup.

c. Peran Guru

Guru adalah tokoh bermakna dalam kehidupan anak. Guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya juga figure yang senang melakukan kegiatan kreatif dalam hidupnya. Beberapa hal yang dapat mendukung peran guru dalam mengembangkan kreativitas siswanya adalah guru yang percaya diri, berani mencoba hal yang baru, dan memberikan contoh kepada anak didik serta menyadari keragaman karakteristik siswa, memberikan kesempatan pada siswa untuk berekspresi dan bereksplorasi, dan selalu berfikir positif tinking.

d. Peran Orang Tua

Utami munandar menjelaskan beberapa sikap orang tua yang menunjang tumbuhnya kreativitas, sebagai berikut :

- 1) Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan.
- 2) Memberiwaktu kepada anak untuk berfikir, merenung, dan berkhayal.
- 3) Membolehkan anak mengambil keputusan sendiri.
- 4) Mendorong anak untuk menjajaki dan mempertanyakan hal-hal.

- 5) Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang di coba, dilakukan, dan apa yang dihasilkan.
- 6) Menunjang dan mendorong kegiatan anak.
- 7) Menikmati keberadaanya bersama anak.
- 8) Memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak.
- 9) Mendorong kemandirian anak dalam bekerja.
- 10) Menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan anak.

Sikap orang tua yang tidak menunjang kreativitas adalah :

- 1) Mengatakan pada anak bahwa ia dihukum jika melakukan kesalahan.
- 2) Tidak membolehkan anak marah kepada orang tua
- 3) Tidak membolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua.

6. Faktor Penghambat Perkembangan Kreativitas.

Menurut Musbikin (2007:7) mengemukakan beberapa factor yang dapat menghambat perkembangan kreativitas anak, yaitu :

- 1) Tidak adanya dorongan bereksplorasi
- 2) Jadwal yang terlalu ketat
- 3) Terlalu menekankan kebersamaan keluarga
- 4) Tidak boleh berkhayal
- 5) Orang tua konservatif
- 6) Over protektif
- 7) Disiplin otoriter
- 8) Penyediaan alat permainan yang terstruktur

Pendapat di atas, menyebutkan bahwa factor yang menghambat kreativitas anak yaitu tidak ada dorongan bereksplorasi, di mana anak tidak mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi atau menjelajah lingkungannya (mengenal, dan menemukan hal-hal yang baru) sehingga dapat menghambat pemikiran kreativeitas anak untuk berkembang.

Melarang anak untuk menghayal juga dapat menghambat berkembangnya daya imajinasi anak sehingga dapat memadamkan kreativitas anak. Disiplin otoriter cenderung menuntut anak untuk patuh terhadap segala aturan atau keputusan orang tua, maka yang muncul adalah anak menjadi kurang memiliki inisiatif untuk melakukan sesuatu dan hal itu dapat menghambat kreativitaasnya, dan penyediaan alat permainan yang terstruktur menghilangkan peluang anak untuk berfikir kreatif, karena anak tidak dapat menuangkan imajinasinya untuk membentuk, memodifikasi, dan menciptakan suatu karya melalui media tersebut.

Jadi dapat disimpulkan bahwa factor-factor pendukung dan penghambat kreativitas hendaknya diperhatikan dan dipahami oleh guru agar seorang guru dapat memberikan stimulasi yang tepat sehingga kreativitas anak dapat berkembang baik. Dan harapannya dengan memahami factor penghambat kreativitas tersebut para guru PAUD dapat meminimalisir kesalahan dalam memberikan stimulasi pada anak didiknya.

B. Bermain

1. Pengertian Bermain

Senang merupakan tujuan utama dari suatu aktivitas bermain. Hurlock (1978:320) menyatakan bahwa bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru. Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berfikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreatifitas anak (Kurnia dalam Jurnal *Educhild: Pendidikan dan social* 1(1),77-85,2012).

Bermain bagi anak usia dini dapat digunakan untuk mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, Kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas (Mulyasa 2014:166 dalam Jurnal *Tarbawi* Vol.13.No.2.Juli – Desember 2016/29)

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan menyenangkan yang memberikan kegembiraan. Melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri

dan dapat berimajinatif. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak.

2. Tahap Perkembangan Bermain

Bermain memiliki beberapa tahapan. Tahapan tersebut disesuaikan dengan kondisi social anak-anak. Parten mengemukakan 6 tahapan bermain bagi anak usia dini, yaitu :

- a) *Unooccupied*, anak memperhatikan dan melihat segala sesuatu yang menarik perhatiannya dan melakukan gerakan-gerakan bebas dalam bentuk tingkah laku yang terkontrol.
- b) *Solitary*, anak dalam sebuah kelompok tengah asyik bermain sendiri-sendiri dengan bermacam-macam alat permainan, sehingga tidak terjadi kontak antara satu sama lain dan tidak peduli terhadap apapun yang terjadi.
- c) *Onlooker*, anak melihat dan memperhatikan serta melakukan komunikasi dengan anak-anak lain namun tidak ikut terlibat dalam aktifitas bermain yang tengah terjadi.
- d) *Parallel*, anak-anak bermain dengan alat-alat permainan yang sama, tetapi tidak terjadi kontak antara satu dengan yang lain atau tukar menukar alat main.
- e) *Associative*, anak bermain bersama saling pinjam alat permainan tetapi permainan itu tidak mengarah pada satu tujuan, tidak ada pembagian peran dan pembagian alat main,

f) *Cooperative*, anak-anak bermain dalam kelompok yang terorganisir, dengan kegiatan–kegiatan konstruktif dan membuat sesuatu yang nyata, dimana setiap anak mempunyai pembagian peran sendiri. Pada tahap bermain jenis *cooperative* terdapat satu atau dua anak yang bertugas sebagai pemimpin atau pengarah jalannya permainan. (Desmita, 2013:142-143) Tahap perkembangan bermain yang di kemukakan oleh Mildred Parten ini lebih menekankan pada aspek sosialisasi anak dalam bermain. Artinya, bahwa kegiatan bermain merupakan gambaran proses sosialisasi yang dilalui anak sejak lahir, masa bayi, masa kanak – kanak dan masa anak pra sekolah hingga masa anak sekolah awal.

3. Manfaat Bermain

Bermain memberikan banyak manfaat untuk anak antara lain :

(Asep Ardiyanto 2017 <https://journal.upgris.ac.id> unduh 30 April 2021 03.30 WIB, Bermain sebagai sarana pengembangan krrreativitas anak usia dini)

a. Mendapatkan kegembiraan dan hiburan.

Kegembiraan atau emosi yang positif sangat bermanfaat untuk tumbuh kembang anak dan pembentukan karakternya. Kehidupan anak – anak yang dipenuhi kegembiraan dan kebahagiaan juga akan menjauhkan anak dari stress. Hal ini bermanfaat untuk kesehatan fisik dan mental, juga untuk prestasi akademis mereka.

b. Mengembangkan kecerdasan intelektual.

Hal ini karena dengan bermain dan mengeksplorasi lingkungan sekitar anak dapat belajar tentang bentuk, warna, suara, tekstur, fenomena alam, dunia satwa, dunia flora, suhu, cahaya dan sebagainya.

c. Mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan, seperti menggunting, melipat, menarik garis, mewarnai dan menggambar. Dengan kemampuan motorik halus yang berkembang dengan baik, anak akan dapat menulis dengan baik disamping penguasaan berbagai keterampilan lainnya.

d. Mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

Motorik kasar adalah gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antara anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar sebagian atau seluruh anggota tubuh. Misalnya berjalan, berlari, melompat, mengangkat, dan mengayunkan tangan.

e. Meningkatkan kemampuan anak untuk berkonsentrasi.

Sejumlah permainan menuntut anak untuk berkonsentrasi penuh ketika memainkannya. Hal ini bermanfaat untuk melatih konsentrasi anak. Konsentrasi sangat dibutuhkan anak untuk keberhasilan belajar dan penyelesaian berbagai tugas.

f. Meningkatkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah.

Banyak sekali permainan yang menuntut anak memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dan berfikir logis untuk memenangkan atau menyelesaikan permainan tersebut. Kemampuan memecahkan masalah dan berfikir logis sangat diperlukan anak untuk menguasai berbagai materi pelajaran di sekolah dan menyelesaikan berbagai problem yang anak-anak hadapi dalam kehidupan sehari-hari, bahkan hingga anak dewasa kelak.

C. Tanah Liat

1. Pengertian Tanah Liat

Tanah liat atau lempung adalah partikel mineral berkerangka dasar silikat yang berdiameter kurang dari 5 mikrometer. Lempung mengandung leburan silica dan/ atau aluminium yang halus. Unsur – unsur ini, silicon, oksigen, dan aluminium adalah unsur yang paling banyak menyusun kerak bumi. Lempung terbentuk dari proses pelapisan batuan silica oleh asam karbohidrat dan sebagian dihasilkan dari aktivitas panas bumi (<https://ilmugeografi.com>)

Lempung membentuk gumpalan keras saat kering dan lengket apabila basah terkena air. Sifat ini ditentukan oleh jenis mineral lempung yang mendominasinya. Mineral lempung di golongan berdasarkan susunan lapisan oksida silicon dan oksida aluminium yang

membentuk kristalnya. Golongan 1:1 memiliki lapisan satu oksida silikon dan satu oksida aluminium, sementara golongan 2:1 memiliki dua lapis golongan oksida silikon yang mengampit satu lapis oksida aluminium.

Mineral lempung golongan 2:1 memiliki sifat elastis yang kuat, menyusut saat kering dan memuai saat basah. Karena perilaku inilah beberapa jenis tanah dapat membentuk kerutan – kerutan atau “pecah – pecah” bila kering.

2. Karakteristik Tanah Liat

Seperti yang kita tahu, tanah liat memiliki sifat dasar lunak sehingga mudah dibentuk. Dan memang benar salah satu sifat utama tanah liat adalah bentuknya yang lengket ketika basah dan mengeras ketika kering. Namun, lebih daripada itu tanah liat juga memiliki karakteristik yang lain. Berdasarkan *Lee Colloge Library*, berikut adalah di antaranya,

a. Bersifat Lengket

Salah satu ciri – ciri utama dari tanah liat adalah sifatnya yang lengket. Tanah liat umumnya lengket ketika basah sehingga mudah untuk merubah bentuknya. Namun, tanah liat bisa menjadi gumpalan keras ketika sudah kering. Hal ini dikarenakan kandungan jenis mineral lempung yang banyak terdapat dalam tanah liat.

b. Sulit menyerap air

Tanah liat memiliki sifat sulit menyerap air, sehingga lebih banyak diperuntukkan sebagai bahan untuk bangunan. Atas dasar ini juga tanah liat tidak disarankan sebagai lapisan tanah untuk media tanaman.

c. Warnanya abu-abuan

Umumnya tanah liat tidak memiliki warna yang terlalu gelap atau terang. Warna tanah liat cenderung hanya berwarna hitam keabu-abuan. Namun beberapa jenis tanah liat memiliki warna dasar kuning kemerahan yang kebanyakan digunakan oleh pengrajin tanah liat.

d. Dapat berubah menjadi butiran halus

Karena sifatnya yang menggumpal dan keras ketika kering, butiran-butiran kecil dari tanah liat bisa terpecah jika tidak menyatu dengan bentukan awalnya. Butiran ini umumnya seperti kerikil dan pasir yang umum ditemukan disekitar tanah liat ketika kering. (<https://id.m.wikipedia.org> 30 April 2021 05.15 WIB)

3. Macam Tanah Liat

Tanah liat merupakan jenis tanah yang terdapat di Indonesia dengan jumlah yang lumayan banyak. Tanah liat banyak digunakan oleh manusia untuk membuat berbagai macam kerajinan dan juga dimanfaatkan untuk membuat batu bata dan juga genting rumah. Jenis

tanah liat dapat dibedakan menjadi 2 macam (<https://ilmugeografi.com>)

yaitu :

a. Tanah Liat Primer

Tanah liat primer merupakan tanah liat yang berasal dari pelapukan batuan feldspatik yang dihasilkan oleh tenaga endogen yang tidak berpindah dari batuan induk atau batuan asalnya. Tanah liat primer disebut pula tanah liat residu. Tanah liat sekunder memiliki sifat lebih murni di bandingkan tanah liat sekunder. Hal ini karena tanah liat primer ini tidak berpindah dari tempat asalnya, yakni batuan yang mengalami pelapukan. Tanah liat primer memiliki beberapa cirri atau karakteristik yang membedakannya dengan tanah liat sekunder.

b. Tanah Liat Sekunder

Tanah liat sekunder disebut juga tanah liat sedimen atau endapan. Tanah liat sekunder merupakan tanah liat hasil pelapukan batuan feldspatik yang berpindah jauh dari batuan induknya karena dibawa oleh tenaga eksogen, sehingga menyebabkan butiran-butiran dari tanah liat tersebut lepas dan mengendap di daerah-daerah seperti lembah, sungai, rawa, ataupun danau. Tanah liat sekunder jumlahnya lebih banyak dari pada tanah liat primer.

D. Penelitian Yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan merupakan deskripsi hubungan antara masalah yang diteliti dengan kerangka teoritik yang dipakai, sertahubungannya dengan penelitian ini adalah sebagai bahan atau kritik terhadap penelitian yang ada baik mengenai kelebihan maupun kekurangannya sekaligus sebagai bahan perbandingan terhadap kajian yang terdahulu. Untuk menghindari pengulangan hasil temuan yang membahas permasalahan yang sma baik dalam bentuk skripsi, buku, dan dalam bentuk lainnya, maka peneliti akan memaparkan karya-karya yang relevan dalam penelitian.

- 1) Penelitian dari *Journal On Early Childhood Education Research* (JOECHER) ISSN: 2685-6034 (print) 2685-6174 (online) 2019 oleh Ayu Maisarah, Muchamad Eka Mahmud, Wildan Saugi yang berjudul Metode Bermain Plastisin Tanah Liat pada anak kelompok B2 TK IT Salsabila Samarinda. Hasil tindakan kelas ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui media plastisis tanah liat pada pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III terjadi peningkatan. Pada pra siklus I diperoleh angka sebesar 9% dengan kategori Belum Berkembang (BB), siklus I diperoleh angka sebesar 27% dalam kategori Belum Berkembang (BB), siklus II naik menjadi 47% dalam kategori Mulai Berkembang (MB) atau cukup, sedangkan pada siklus III mengalami kenaikan menjadi 93% dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSH). Hal ii menunjukkan bahwa metode

bermain plastisin tanah liat dapat meningkatkan kreatifitas anak usia dini.

- 2) Skripsi Ana Nursifa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan 2019 dengan judul Peningkatan Kreativitas Melalui Permainan *Clay* pada PAUD Al Musfiroh Cidokom-Bogor. Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan bahwa penerapan permainan *clay* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Peningkatan kreativitas anak dapat dilihat dari presentase pra tindakan dengan raata-rata 32,08%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I terdapat peningkatan dalam kemampuan kreativitas dengan presentase 52,30%, namun peningkatan tersebut belum sesuai dengan presentase keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75% dan pada siklus II presentase keberhasilan meningkat menjadi 78,46%. Peningkatan ini dilihat dari kemampuan anak dalam beberapa indikator kreativitas meliputi kelancaran, keluwesan, keaslian dan penguraian dalam kegiatan membentuk menggunakan *clay*.
- 3) Jurnal PTK dari Fitriyana PG PAUD, FKIP, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda dengan judul Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Media Playdough Di KB Matahari Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kutai Kartanegara Tahun Ajaran 2016/2017. Pembelajaran melalui metode bermain media playdough dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas anak pada pada anak didik KB Matahari Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kertanegara. Hal ini

ditujukan oleh rata rata ketuntasan pencapaian kemampuan kreativitas anak pada sebelum tindakan adalah 20% menjadi 50% pada siklus I dan setelah beberapa perbaikan pada siklus II mencapai 80%.

- 4) Skripsi dari Eni Yulianti mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul skripsi Mengembangkan Kreativitas anak melalui Bermain Teknik Membentuk Berbasis Tematik di TK Tunas Harapan Kecamatan Merbau Mataram Lampung Selatan. Dari data perkembangan kreativitas anak melalui teknik membentuk di TK Tunas Harapan Lampung Selatan diketahui dari 18 anak terdapat 5 anak Belum Berkembang, 9 anak Mulai berkembang, 4 anak Berkembang Sesuai Harapan dan 0 anak Berkembang Sangat Baik. Dengan presentasi Belum Berkembang 28%, Mulai Berkembang 50%, Berkembang Sesuai Harapan 22%, serta Berkembang sangat Baik 0%. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan menunjukkan bahwasanya Mengembangkan Kreativitas anak Melalui Bermain teknik membentuk sangat penting.
- 5) Jurnal PTK <http://jim.unsyiah.ac.id> paud, Penelitian oleh Mirna Sari, Yusuf Aziz, Yuhasriati dengan judul Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Di TK Satu Atap SDN Lamlehu Kabupaten Aceh Besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Satu Atap SDN Lamlehu Kabupaten Aceh Besar. Pada prasiklus terdapat 10 orang anak yang

keaktivitasnya Belum Berkembang (BB), dan 4 orang anak yang keaktivitasnya Mulai Berkembang (MB). Pada siklus I terdapat 6 orang anak yang keaktivitasnya Mulai Berkembang (MB), sudah mampu membentuk 2 macam bentuk buah yang berbeda, dan 8 orang anak yang keaktivitasnya Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sudah mampu tiga macam bentuk buah yang berbeda. Pada siklus II terdapat 1 orang anak yang keaktivitasnya Mulai Berkembang (MB), sudah dapat membentuk dua macam bentuk buah yang berbeda, 4 orang anak keaktivitasnya Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sudah mampu membentuk tiga macam bentuk 3 macam bentuk buah yang berbeda dan 9 orang anak keaktivitasnya Berkembang Sangat Baik (BSB), mampu membentuk 4 atau lebih macam bentuk buah yang berbeda. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa Bermain Plastisin dapat meningkatkan keaktivitas anak di TK Satu Atap SDN Lamlheu Kabupaten Aceh Besar. disarankan kepada pendidik agar bermain plastisin dapat di terapkan dalam pembelajaran di Tk untuk mengembangkan kretivitas anak.

Berdasarkan data di atas, peneliti menggunakan hasil penelitian tersebut sebagai referensi dan mengkaji lebih dalam tentang penggunaan metode eksperimen untuk meningkatkan kemampuan keaktivitas pada anak didik,

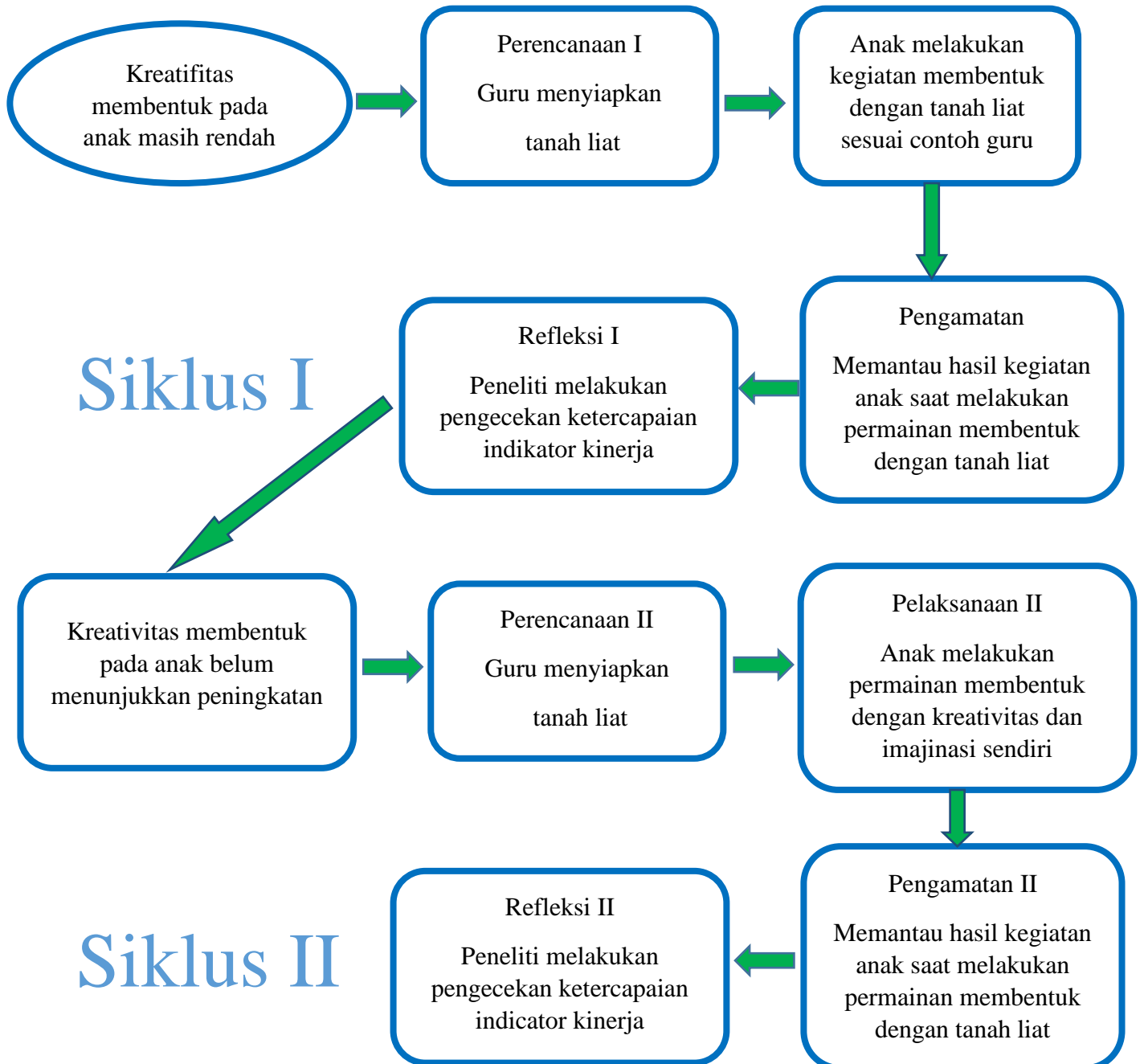
E. Kerangka Berfikir

Kegiatan belajar kreativitas khususnya bermain tanah liat di TK Islam Al Hidayah Demak, masih kurang maksimal. Kreativitas membentuk tanah liat pada anak TK B belum berkembang secara maksimal. Kegiatan yang monoton setiap harinya membuat anak tidak dapat terlihat aktif serta kreatif dalam kegiatan belajar mengajar, penggunaan media yang digunakan dalam pembelajaran juga belum berinovasi sehingga anak mudah bosan saat pelaksanaan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan ketidakmampuan anak dalam berimajinasi dan bereksplorasi saat berkreasi dengan tanah liat.

Salah satu cara yang dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu dengan bermain menggunakan tanah liat.

Gambar 2.1

Bagan kerangka berfikir



F. HIPOTESIS TINDAKAN

Melalui bermain tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain tanah liat di TK Islam Al Hidayah Mranggen-Demak.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas di laksanakan di TK Islam Al Hidayah kecamatan Mranggen kabupaten Demak, tempat penulis melakukan penelitian, sehingga penulis terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Penulis juga dapat mencermati jalannya penelitian secara langsung dan berbagai permasalahan yang muncul dalam pembelajaran, sehingga tujuan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kreativitas anak dapat tercapai dengan baik.

2. Waktu Penelitian

Penulis merencanakan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada semester II Tahun Ajaran 2021/2022 mulai dari bulan Maret 2022. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari atas kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Alasan peneliti ini di laksanakan pada tahun ajaran 2021/2022. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena dalam penelitian kualitatif memerlukan beberapa penelitian yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

B. Subject Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Tk Islam Al hidayah kecamatan Mranggen kabupaten Demak tahun ajaran 2021/2022. Subjek penelitian adalah siswa umur 5 s/d 6 tahun, kelompok B yang berjumlah 15 anak terdiri dari 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki.

C. Sumber Data

Data pada dasarnya adalah fakta yang diberi nama dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini sumber data dipilih masih bersifat sementara. Sumber data yang pertama diperoleh dari guru TK Islam Al Hidayah Mranggen Demak. Sumber data yang kedua diperoleh dari wawancara dengan kepala sekolah untuk memperkaya data. Sumber data yang ketiga diperoleh dari siswa sebagai obyek penelitian.

D. Prosedur atau Siklus Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Prosedur yang akan di tempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1. Siklus Penelitian

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Perencanaan	a. Guru menyusun RPPH b. Guru memberikan materi pokok tentang kreativitas dengan tanah liat	a. Guru menyusun RPPH b. Guru memberikan materi pokok tentang kreativitas dengan tanah liat

Keterangan	Siklus I	Siklus II
	c. Guru menyiapkan bahan untuk kegiatan untuk pemebelajaran (tanah liat)	c. Guru menyiapkan bahan untuk kegiatan pembelajaran (tanah liat)
Pelaksanaan	<p>a. Guru mengkondisikan anak untuk mulai pembelajaran</p> <p>b. Guru memberikan kegiatan yang berkaitan dengan materi</p> <p>c. Guru memberikan pengarahan dalam melaksanakan kegiatan kreativitas dengan tanah liat</p> <p>d. Guru memberikan contoh cara membentuk dengan tanah liat</p> <p>e. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba membuat kreativitas dengan tanah liat</p> <p>f. Selesai berkreasi dan bermain anak merapikan mainannya</p> <p>g. Recalling atau mengingat kembali apa yang anak lakukan</p>	<p>a. Guru mengkondisikan anak untuk mulai pembelajaran</p> <p>b. Guru memberikan kegiatan yang berkaitan dengan materi</p> <p>c. Guru memberikan pengarahan dalam melaksanakan kegiatan kreativitas dengan tanah liat</p> <p>d. Guru memberikan contoh cara membentuk dengan tanah liat</p> <p>e. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba membuat kreativitas dengan tanah liat</p> <p>f. Selesai berkreasi dan bermain anak merapikan mainannya</p> <p>g. Recalling atau mengingat kembali apa yang anak lakukan</p>

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Observasi	a. Guru mengamati anak dan memberikan bantuan serta pendampingan saat anak bermain kreativitas membentuk dengan tanah liat b. Aspek yang diamati pada anak meliputi anak dapat melakukan keterampilan dalam kreativitas dengan tanah liat	a. Guru mengamati anak saat melakukan kegiatan kreativitas membentuk dengan tanah liat b. Aspek yang diamati pada anak adalah kemampuan anak dalam kreativitas dengan tanah liat
Refleksi	Peneliti mengoreksi keberhasilan penelitian tindakan kelas (PTK) berdasarkan ketercapaian indicator kinerja. Apabila belum tercapai maka dilaksanakan siklus selanjutnya	Peneliti mengoreksi keberhasilan penelitian tindakan kelas (PTK) berdasarkan ketercapaian indicator kinerja. Hasil belajar sudah mencapai indicator yang ditentukan . kinerja guru sudah sesuai dengan kriteria kinerja guru yang baik.

E. Metodologi Pengumpulan Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi terhadap kemampuan anak dalam berkreaitivitas bermain dengan tanah liat.

1. Metode observasi

Arikunto (2013:129) Observasi adalah kegiatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Data yang digunakan yaitu data tentang kemajuan siswa. Observasi dilakukan sendiri, didalam maupun diluar kelas. Dalam observasi peneliti akan mencatat keadaan siswa selama proses belajar mengajar guru dan anak kedalam lembar observasi. Pada lembar observasi terdapat penilaian yang menggunakan skor berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang merupakan pengembang indicator kreativitas.

2. Metode wawancara

Abdurrahmat Fathoni (2011:105) wawancara adalah teknik pengumpulan data proses Tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, yang artinya pertanyaa datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancara. Oleh karena itu Peneliti mengajukan sejumlah pertanyaan kepada guru (sebagai observer) dengan menggunakan pedoman wawancara untuk memperoleh data tentang kemampuan anak didik dalam berkreativitas

3. Metode Dokumentasi

Hadi (2015:110) Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang keadaan guru, peserta didik, dan dokumen-dokumen yang terkait dengan kurikulum yang diberlakukan.

F. Instrumen Penelitian

Instrument tindakan kelas ini menggunakan instrument berupa dokumentasi dari lembar observasi. Instrument dokumentasi berupa data anak (nama dan jenis kelamin), foto kegiatan anak pada saat kegiatan bermain dengan tanah liat, perangkat pembelajaran berupa kurikulum, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

lembar observasi berupa pernyataan-pernyataan tertulis yang merupakan pengembangan indicator kreativitas yang mencakup aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, keterperincian, kepekaan (Rachmawati dan Kurniati 2014:14)

Tabel 3.2
Instrumen Penelitian Kreativitas dalam bermain Tanah liat

Indikator	Aspek kreativitas	instrumen	BB	MB	BSH	BSB
Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (tanah liat) (KD 4.15)	Kelancaran	Anak mampu memunculkan ide				
	Keluwesan	Anak mampu mencoba dengan cara lain				
	Keaslian	Anak mampu menyelesaikan hail karya Anak mampu merapikan maianan				
	Kepekaan					

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Kemampuan kecerdasan anak dalam meningkatkan kreativitas bermain tanah liat diukur dengan menggunakan analisis kualitatif yang merupakan bentuk angka dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Rumus : } P = \frac{Fx100\%}{N}$$

keterangan : P = Presentase yang diharapkan

F = Hal yang dicapai anak didik

N = Jumlah anak didik

G. Indikator Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi indicator keberhasilan. Adapun indicator keberhasilannya yakni

1. Guru dapat mengelola proses pembelajaran melalui kegiatan meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain di TK Islam Al Hidayah Mranggen - Demak.
2. Anak kelompok B TK Islam AL Hidayah Mranggen Demak, setelah mengikuti proses pembelajaran kegiatan meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain tanah liat dengan indicator keberhasilan Berkembang Sangat Baik (BSB) mencapai $\geq 80\%$ di lembar observasi.

Dalam PTK ini yang akan dilihat adalah indicator kinerjanya, diperlukan indikator sebagai berikut :

Tabel 3.3
Presentase Taraf Keberhasilan Kegiatan Observasi

No	Rentang Skor	Kategori
1	75% - 100%	Sangat Baik (Berkembang Sangat Baik)
2	50% - 75%	Baik (Berkembang Sesuai Harapan)
3	25% - 50%	Cukup (Mulai Berkembang)
4	0% - 25%	Kurang (Belum Berkembang)

Sumber: Sigit, Hardiyanti (2020:263)

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80% kreativitas anak melalui metode bermain tanah liat pada anak kelompok B TK Islam Al Hidayah kecamatan Mranggen kabupaten Demak meningkat. Hal ini terlihat pada presentase pencapaian pada semua indikator yang tertera dalam instrument penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

1. Diskripsi Lokasi Penelitian

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah TK Islam Al Hidayah yang beralamatkan di dusun Bengkung RT 01 RW 01 kelurahan Kebonbatur Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. TK Islam Al Hidayah merupakan Lembaga Pendidikan swasta yang berdiri pada tanggal 14 Maret 1999 dan telah memiliki NSS (Nomor Statistik Sekolah) dengan nomor 003032101047, NPSN (Nomor Pokok Statistik Nasional) dengan nomor 20346458, dan NIS (Nomor Induk Sekolah) dengan nomor 000470 dan kepala sekolah saat ini adalah Ibu Astutik, S.E.

Pelaksanaan pembelajarana di TK Islam AL Hidayah Mranggen Demak menggunakan metode kelompok yang didukung dengan berbagai macam fasilitas dan permainan edukatif. Selain itu tenaga pengajar di TK Isalam Al Hidayah Mranggen Demak adalah tenaga yang mumpuni dibidangnya dan bertitel sarjana pendidik PAUD. Dengan demikian diharapkan peserta didik benar-benar dapat mengikuti pemebelajaran dengan maksimal di TK Islam Al Hidayah Mranggen Demak terdiri dari dua kelompok usia, yaitu kelompok A usia 4-5 tahun dan kelompok B usia 5-6 tahun dengan satu kepala sekolah dan empat orang pengajar.

Gedung TK Islam Al Hidayah Mranggen Demak



Gambar 4.1 Tampak Depan Gedung TK Islam Al Hidayah



Gambar 4.2 Gedung sisi Kanan TK Islam Al Hidayah



Gambar 4.3 Tempat bermain out door TK Islam Al Hidayah

2. Kondisi Awal Penelitian (Pra siklus)

Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum pelaksanaan tindakan penelitian adalah mengetahui kondisi awal anak dengan melakukan observasi awal atau pra tindakan. Kegiatan pra tindakan dilakukan pada bulan Maret 2022. Hal yang diamati dalam hal pra tindakan ini adalah kemampuan anak dalam berkreaitivitas dengan menggunakan tanah liat. Kreativitas anak dalam membentuk kurang berkembang dengan baik. Anak hanya mampu menirukan bentuk sesuai dengan yang di contohkna guru di kelas.

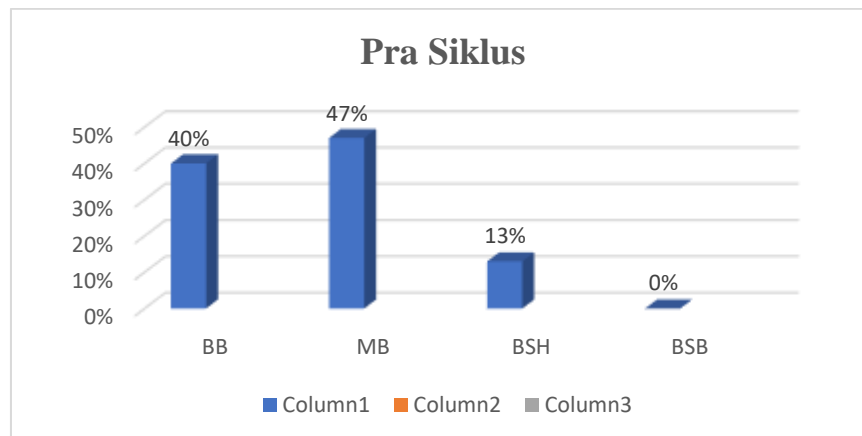
Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu, guru dalam mengajarkan kegiatan membentuk menggunakan media yang kurang menarik. Guru mengajak anak untuk Bersama-sama mengenal tanah liat yang banyak terdapat di sekitar lingkungan rumah. Struktur tanah liat yang mudah di bentuk diharapkan mampu meningkatkan kreativitas anak dalam kegiatan membentuk. Alasan inilah yang mendorong peneliti untuk lebih meningkatkan kreativitas anak dalam kegiatan membentuk pada anak TK B di TK Islam AL Hidayah Mranggen Demak. Penelitian tindakan kelas ini di lakukan pada kelompok B yang berjumlah 15 anak, terdiri 7 anak perempuan, 8 anak laki-laki.

Sebelum Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan peneliti melakukan observasi pada anak didik guna mengamati kondisi awal hasil belajar anak didik dalam kemampuan kreativitas membentuk dengan tanah liat anak pada kelompok B. Data hasil observasi kemampuan kreativitas pada anak.

Tabel 4.1 Kondisi Awal Kreativitas Membentuk Pada Anak

Indikator	Nilai kemampuan kreativitas	Jumlah anak	Tingkat keberhasilan
Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (tanah liat) (KD 4.15)	BB	6	40%
	MB	7	47%
	BSH	2	13%
	BSB	0	0%
	persentase		100%

Berdasarkan tabel di atas hasil lembar observasi kondisi awal dapat dilihat dalam grafik di bawah ini :

**Grafik 4.1 Hasil Observasi Pra siklus**

Berdasarkan hasil observasi kondisi kreativitas awal anak sebelum tindakan seperti diuraikan pada tabel di atas , diketahui terdapat 6 anak (40%) yang Belum Berkembang, 7 anak (47%) mampu mencapai indikator Mulai Berkembang, dan 2 anak (13%) mampu mencapai indikator

Berkembang Sesuai Harapan. Akan tetapi belum terdapat anak dalam pencapaian indicator Berkembang Sangat Baik.

Dari tabel di atas dapat ditegaskan bahwa kemampuan kreativitas anak belum terlatih dengan baik, di mana aspek di atas belum dapat dilakukan anak dengan maksimal. Kemampuan kreativitas anak yang tuntas dengan indicator Berkembang Sesuai Harapan hanya 2 anak (13%) dari total jumlah anak 15 orang. Dengan keadaan ini menjadikan landasan untuk peneliti berupaya untuk mengembangkan kreativitas anak dengan bermain tanah liat.

B. Deskripsi Hasil Siklus I

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua siklus. Siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan yaitu Senin, 28 Maret 2022, Rabu 30 Maret 2022, Jumat 1 April 2022. Dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan. Adapun kegiatan pada siklus I meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang 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 di mulai dengan mengkondisikan peserta didik dan menjelaskan tujuan pembelajaran dengan media tanah liat. Langkah-langkah pembelajaran dalam peningkatan kreativitas pada anak adalah sebagai berikut

a. Pertemuan hari Pertama

Pelaksanaan penelitian pada siklus I di TK Islam Al Hidayah Mranggen Demak dilaksanakan pada hari Senin tanggal 28 Maret 2022, pertemuan I dengan tema Tanaman dan sub tema jenis-jenis buah. (buah anggur) dengan membentuk buah anggur. Peneliti melaksanakan kegiatan sesuai dengan RPPH yang sudah disiapkan yaitu menyiapkan alat dan media kegiatan, menjelaskan tujuan kegiatan yang akan dilakukan dengan melakukan kegiatan apersepsi di awal kegiatan dengan menunjukkan gambar buah anggur dan meminta anak untuk membuat buah anggur dengan media tanah liat yang sudah disiapkan oleh peneliti.



Gambar 4.1 Guru menunjukkan gambar buah anggur

Hasil penelitian pada pertemuan pertama di siklus I menunjukkan kemampuan kreativitas anak dalam membentuk dengan tanah liat belum sesuai harapan. Hal tersebut ditunjukkan dari presentase anak yang kemampuannya yang Belum Berkembang sebanyak 6 anak (40%), Masih Berkembang sebanyak 6 anak (40 %), Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 3 anak (20%). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hampir semua anak kemampuan kreativitasnya dalam membentuk dengan tanah liat belum berkembang sesuai harapan.

b. Pertemuan kedua

Pada pertemuan kedua masih dengan tema tanaman dan sub tema buah-buahan (buah pisang) dengan membentuk buah pisang. Pelaksanaan pada hari Rabu tanggal 30 Maret 2022. Dalam pelaksanaan kegiatan peneliti juga menyiapkan alat dan media tanah liat untuk kegiatan seperti di hari pertama dengan menjelaskan tujuan kegiatan. Menunjukkan beberapa bentuk buah dan menunjuk beberapa anak untuk menyebutkan manfaat buah dan kandungan vitamin dalam buah tersebut. Anak juga menyebutkan nama buah serta warna buah.



Gambar 4.2 Kegiatan membuat bentuk buah pisang

Pada pelaksanaan kegiatan bermain dengan tanah liat di hari kedua ini anak-anak lebih bersemangat dan lebih serius dari pertemuan sebelumnya. Kreativitas anak di hari kedua ini sudah terlihat perkembangannya. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi dan penilaian yang menunjukkan peningkatan. Untuk anak yang mulai berkembang yang semula 6 anak menjadi 7 anak (47%), yang sudah mulai berkembang dari 6 anak menjadi 7 anak (47%), dan anak yang semula belum berkembang sebanyak 6 anak setelah kegiatan di hari kedua ini hanya terdapat 5 anak (33%) yang belum berkembang. Hal ini dapat dikatakan bahwa kegiatan di hari kedua ini sudah mengalami sedikit peningkatan dalam kreativitas anak dengan bermain tanah liat, namun hasilnya masih kurang maksimal.

c. Pertemuan hari ketiga

Pada pertemuan ketiga ini di laksanakan pada hari Jumat 1 April 2022 , peneliti menyiapkan RPPH dengan tema yang sama tentang tanaman dengan sub tema buah-buahan dengan membuat bentuk buah

mangga. Peneliti kembali menyiapkan alat dan media untuk kegiatan anak. Peneliti membawa contoh buah mangga dan memberikan penjelasan tentang buah mangga dan kandungan vitamin yang terdapat dalam buah mangga. Peneliti juga menyebutkan macam-macam buah mangga yang banyak terdapat di sekitar kita. Peneliti memperlihatkan video perkebunan yang saat panen buah mangga.



Gambar 4.3 Guru memperlihatkan video panen buah mangga

Dalam pertemuan ketiga ini, anak-anak di minta untuk membuat buah mangga dan juga ujungnya buah mangga di beri daun yang berbahan dari tanah liat juga. Kegiatan ini berjalan cukup lancar dan anak-anak melakukannya dengan lebih antusias. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi dan penilaian kreativitas anak dengan media tanah liat yang mereka buat yaitu terdapat 8 anak (53%) dengan kriteria yang masih berkembang, 4 anak (27%) dengan kriteria berkembang sesuai harapan, dan masih terdapat 3 anak (20%) yang belum berkembang

3. Observasi

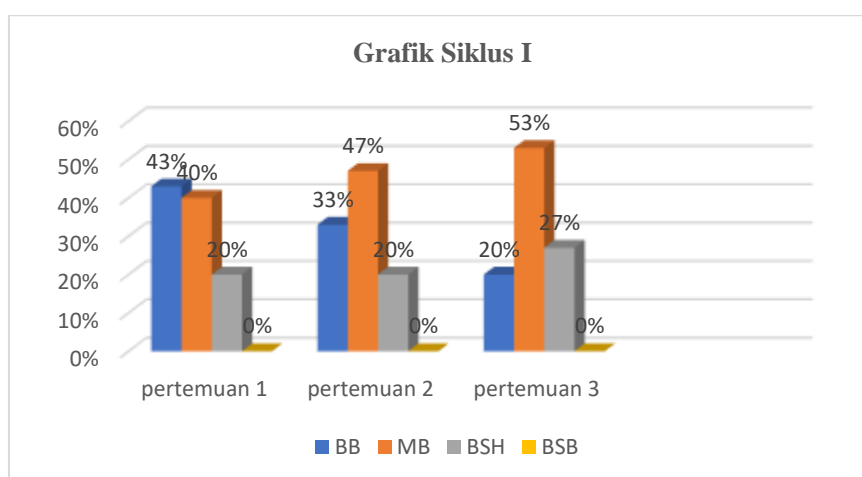
Observasi dilaksanakan secara bersamaan dengan proses belajar mengajar. Selama proses penelitian pada tahap siklus I berlangsung, peneliti mengobsevasi, mengamati, dan melihat perkembangan kreativitas anak dengan indicator mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media, melakukan gerakan matipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media dari 15 anak yang diteliti sehingga terkumpul data yang disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.2
Hasil Observasi Siklus I

indikator	Nilai kreativitas anak	Siklus I					
		Presentase dalam setiap pertemuan					
		1		2		3	
Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media		Jumlah anak	Presentase	Jumlah anak	Presentase	Jumlah anak	Presentase
	BB	6	43%	5	33%	3	20%
	MB	6	43%	7	47%	8	53%
	BSH	3	20%	3	20%	4	27%
	BSB	0	0%	0	0%	0	0%
Jumlah		15	100%	15	100%	15	100%

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data bahwa kreativitas anak dalam bermain dengan media tanah liat mengalami kenaikan mulai pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ke tiga dari yang semula masih

berkembang 43% menjadi 53%. Nilai kemampuan anak yang sesuai dengan harapan juga mengalami kenaikan dari 20% menjadi 26%. Hal tersebut berbanding terbalik dengan presentase jumlah anak dengan kemampuan yang belum berkembang menunjukkan penurunan dari 43% menjadi 20%. Dari peningkatan kreativitas anak dengan tema tanaman sub tema buah-buahan dapat divisualisasi dalam grafik dibawah ini :



Grafik 4.2 Hasil observasi siklus I

Berdasarkan data grafik di atas menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan pertama hasil observasi kemampuan kreativitas anak mengalami banyak peningkatan sampai ke pertemuan ketiga dengan kriteria berkembang sesuai harapan dari 20% telah meningkat menjadi 27%.

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 kreativitas anak mengalami peningkatan dari 20% menjadi 26%. Hal tersebut

masih jauh dari indicator keberhasilan yang diharapkan yaitu 80%.

Berdasarkan hasil refleksi ditemukan bahwa

- a. Keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan bermain dengan tanah liat masih kurang, di karenakan ada beberapa anak yang merasa risi dengan media tanah liat yang di pergunakan oleh peneliti.
- b. Penguasaan materi oleh peneliti dalam mengenalkan bermain dengan tanah liat pada kegiatan membentuk masih kurang.
- c. Bentuk kurang bervariasi, sehingga anak mulai terasa jenuh dan terlihat bosan pada akhir pertemuan di siklus I
- d. Peneliti harus menyiapkan strategi agar anak lebih aktif dalam meningkatkan kreativitasnya dengan bermain tanah liat

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

C. Diskripsi Hasil Siklus II

Pada kegiatan di siklus II ini dilaksanakan 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin 4 April 2022, pertemuan kedua pada hari Rabu 6 April 2022 dan pertemuan ketiga hari Jumat 8 April 2022. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses penelitian siklus II meliputi tahap pertemuan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang diuraikan sebagai berikut :

1. Perencanaan

Pada kegiatan di siklus II ini peneliti merencanakan tindakan yang lebih cermat pada penelitian di siklus II ini. Perencanaan dimulai dari penyusunan RPPH yang pada siklus II dengan tema yang sama yaitu tanaman dengan sub tema buah-buahan. Peneliti menyiapkan 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

Pelaksanaan penelitian pada siklus II di TK Islam Al Hidayah Mranggen Demak dilaksanakan pada hari Senin tanggal 4 April 2022. Pertemuan pertama dengan tema tanaman dengan sub tema jenis buah-buahan, dengan membuat bentuk buah jeruk. Peneliti menyiapkan media tanah liat sebagai media pembelajaran. Anak didik di minta membuat bentuk buah jeruk lebih dari satu. Satu anak membuat 3 buah bentuk buah jeruk dengan besar kecilnya buah jeruk yang berbeda. Hal tersebut dilakukan untuk anak didik mengerti perbedaan besar kecilnya sebuah benda.



Gambar 4.3 Anak berkekrativitas membentuk buah jeruk

Pada pertemuan hari pertama siklus II ini anak-anak terlihat sudah mulai menunjukkan kreativitasnya, hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian pada pertemuan pertama di siklus II ini yang menunjukkan perkembangan sesuai harapan. Hal tersebut ditunjukkan dari persentase anak yang kemampuannya berkembang sangat baik terdapat 5 anak, (33%) berkembang sesuai harapan mencapai 7 anak (47%), yang mulai berkembang 3 anak (20%) dan belum berkembang masih terdapat 0 anak (0%).

b. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan hari Rabu 6 April 2022. Dalam penelitian ini peneliti juga sudah mempersiapkan RPPH seperti pada hari pertama. Pada pertemuan kedua penelitian ini dengan tema tanaman sub tema buah-buahan. Di awal kegiatan peneliti telah menyiapkan tanah liat sebagai media pembelajaran. Anak didik di beri kebebasan untuk berimajinasi dalam membentuk tanah liat sebanyak yang anak inginkan. Dalam kegiatan ini anak sudah mulai merasa nyaman

bermain dengan tanah liat, sehingga banyak anak yang membuat bentuk buah lebih dari 3 buah. Imajinasi mereka ada yang membentuk buah apel dan buah apel yang sudah di belah. Membuat boneka salju, membuat ekspresi wajah, membuat orang, membuat huruf.



Gambar 4.6 Anak bebas berkreasi

Dari hasil observasi dan penilaian pertemuan hari kedua siklus II didapatkan hasil persentase anak yang berkembang pesat. Terdapat 2 anak (14%) mulai berkembang. Peningkatan di perkembangan yang sangat baik sebanyak 8 anak (53%) yang semula hanya 5 anak, dan Terdapat penurunan di berkembang sesuai harapan yang semula 7 anak, sekarang menjadi 5 anak (33%).

c. Pertemuan ketiga 7 April 2022

Pertemuan hari terakhir siklus II dilaksanakan pada hari Jumat 8 April 2022 peneliti masih menyiapkan RPPH sebagai acuannya dengan tema tanaman sub tema buah-buahan. Dalam kegiatan terakhir ini peneliti meminta anak didik untuk membuat semua bentuk buah yang telah digunakan selama penelitian ini, dan anak berkreasi sendiri sesuai dengan imajinasinya sendiri. Dalam kegiatan ini anak didik juga diminta untuk mengembangkan cara penyajian buah tersebut. Ada yang membuat kranjang dari tanah liat, ada juga yang membuat piring dari tanah liat untuk meletakkan hasil dari bentuk buah yang di buat tadi.



Gambar 4.7 Anak menunjukkan hasil karya

Pada siklus II pertemuan ketiga ini diperoleh hasil pencapaian peningkatan dalam bekreativitas anak dengan media tanah liat mampu mencapai hasil yang di harapkan. Anak mulai mampu mengembangkan idenya dan memecahkan masalah disetiap kegiatan bermain dengan tanah liat.

Hasil observasi dan penelitian menunjukkan 12 anak (80%) berkembang sangat baik (BSB), dan 3 anak (20%) berkembang sesuai harapan (BSH). Dalam pertemuan ketiga siklus II ini kemampuan anak yang belum berkembang dan mulai berkembang sudah tidak muncul lagi.

3. Observasi

Dalam proses penelitian di siklus II ini diketahui bahwa ketuntasan kreatifitas anak melalui bermain tanah liat dengan kriteria indikator BSH dan BSB yang dicapai anak di TK Islam Al Hidayah Mranggen Demak memenuhi rata-rata peningkatan menjadi 80% dibandingkan dengan tindakan pada siklus I yaitu 40%. Dengan demikian peningkatan yang signifikan dari sebelum tindakan tersebut sudah mencapai hasil yang diharapkan. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain tanah liat tidak dilanjutkan pada siklus ketiga. Dari ke 15 anak yang diteliti sehingga terkumpul data yang disajikan dalam tabel berikut :

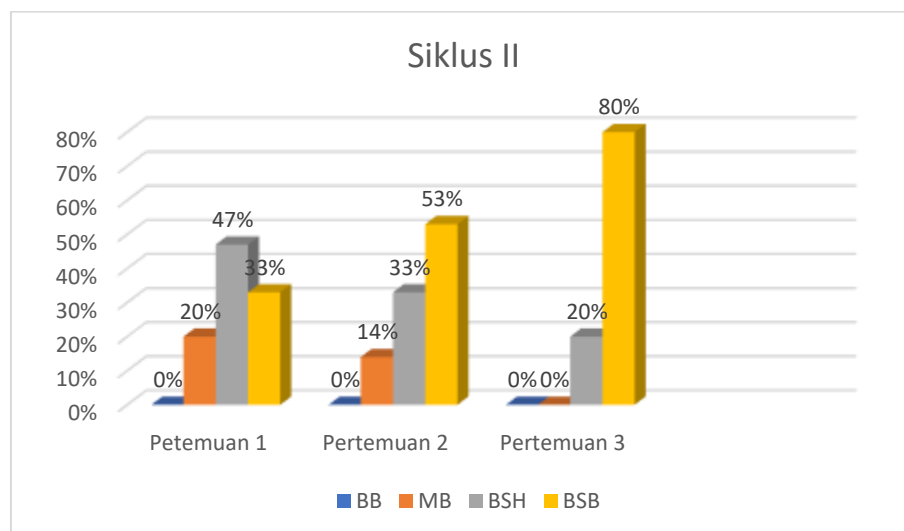
Tabel 4.3 Hasil Observasi Siklus II

indikator	Nilai kreativitas	Siklus II					
		Pesentase dalam setiap pertemuan					
		1		2		3	
Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (tanah liat)		Jumlah anak	Persentase	Jumlah anak	Persentase	Jumlah anak	Persentase
	BB	0	0%	0	0%	0	0%
	MB	3	20%	2	14%	0	0%
	BSH	7	47%	5	33%	3	20%

	BSB	5	33%	8	53%	12	80%
JUMLAH		15	100%	15	100%	15	100%
							%

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data bahwa Perbaikan yang dilakukan terhadap kendala yang muncul pada siklus I, menghasilkan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan kreatifitas anak yang di capai anak pada kegiatan di siklus II. Mulai dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ke tiga di siklus II ini di ketahui bahwa perkembangan kreativitas anak meningkat dari 33% menjadi 80%.

Dari peningkatan kreativitas anak dapat dievaluasi dalam grafik di bawah ini :



Grafik 4.3 hasil observasi kreativitas anak pada siklus II

Berdasarkan data grafik di atas menunjukkan bahwa observasi siklus II dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga menunjukkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) dari 33% meningkat menjadi 80% pada pertemuan ketiga. Hal ini dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti berhasil meningkatkan kreativitas anak dengan indicator yang ditentukan yaitu Berkembang sangat baik (BSB).

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 siklus II perkembangan kreativitas bermain dengan media tanah liat di TK Islam Al Hidayah Mranggen Demak mengalami peningkatan dari 20% menjadi 27 % pada kriterian berkembang sesuai harapan (BSH) meningkat menjadi kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 33% dipertemuan pertama siklus II meningkat menjadi 80% pada pertemuan terakhir di siklus II. Hal tersebut berarti peningkatan kreativitas anak dalam bermain dengan media tanah liat sudah berhasil mencapai indicator yang diharapkan.

Berdasarkan hasil refleksi ditemukan bahwa :

- a. Hampir semua anak sudah tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam kegiatan membentuk.
- b. Kelancaran, keluwesan, keaslian, dan kepekaan anak muncul dan anak mampu berimajinasi dan memunculkan ide dalam berkreativitas.

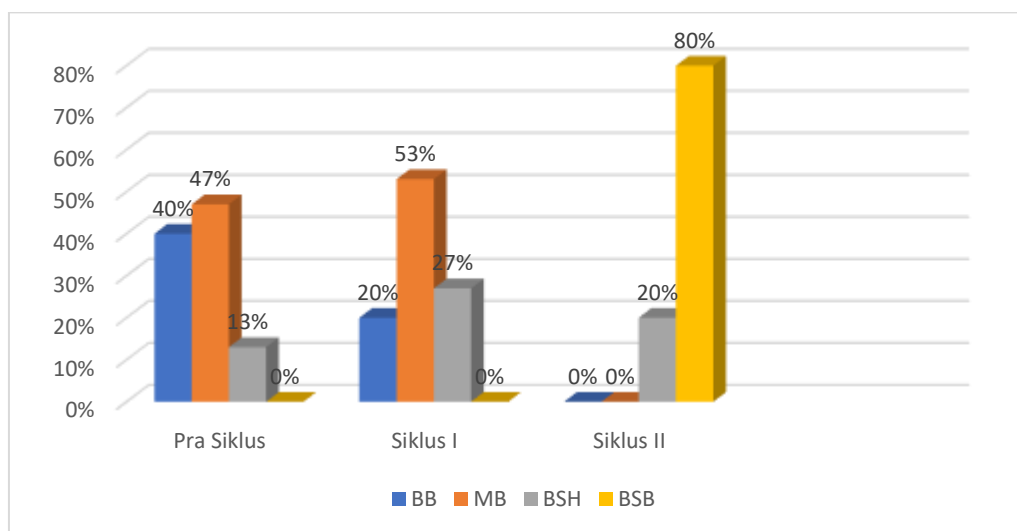
- c. Peneliti telah berhasil menerapkan penggunaan media tanah liat dalam meningkatkan kreativitas anak dalam bermain.
- d. Peneliti dapat menggunakan media tanah liat untuk lebih memaksimalkan kemampuan kreativitas anak dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pada penelitian tindakan kelas siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan (BSB) dengan indikator keberhasilan 80%, oleh karena itu penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Tanah Liat di TK Islam Al Hidayah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak di hentikan sampai siklus II ini. Adapun perbandingan presentase antara pra siklus, siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut :

Tabel 4.4
Peningkatan Kreativitas anak antara Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

Indikator	Tingkatan pencapaian	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	BB	40%	20%	0%
	MB	47%	53%	0%
	BSH	13%	27%	20%
	BSB	0%	0%	80%
Jumlah		100%	100%	100%

Berdasarkan tabel di atas hasil peningkatan kreativitas bermain melalui metode tanah liat pra siklus, siklus I dan siklus II dapat di gambarkan dalam grafik di bawah ini :



Grafik 4.4 Peningkatan antara pra siklus, siklus I, dan siklus II

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

- 1) Penelitian dari Siti Sholan Idza (2015) S1 thesis, Universitas Mataram dengan judul Pembelajaran Menggunakan Media Tanah Liat Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Di Taman Bermain Kreativa Mataram Tahun Pelajaran 2015/2016, dalam penelitian ini menunjukkan hasil yaitu pada pengembangan tahap I memperoleh nilai rata-rata adalah 61,80%, tahap II memperoleh nilai rata-rata 70,74% dan tahap III memperoleh nilai rata-rata 80,20%, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.
- 2) Penelitian dari Ayu Maesarah, Muchammad Eka Mahmud, Wildan Saugi IAIN Samarinda

dengan judul Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat, hasil peneliatian tindakan kkelas menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui media plastisin tanah liat pada siklus pra siklus, siklus I, siklus II, siklus III terjadi peningkatan. Pada pra siklus diperoleh angka sebesar 9% dengan kategori Belum Berkembang (BB), siklus I diperoleh angka sebesar 27% dalam ketegori belum berkembang (BB), pada siklus II naik menjadi 47% dalam kategori mulai berkembang (MB), sedangkan pada siklus III mengalami kenaikan menjadi 93% dalam kategpri berkembang sangat baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa bermain plastisin tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. 3) Penelitian dari Fetriani, (2014) dengan judul Upaya Meningkatkan Imajinasi dan Krativitas Anak Melalui Metode Bermain Tanah Liat. Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok B1 berjumlah 12 orang. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus. Siklus I hasil proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas sebesar 55%, yang terdiri dari 7 orang anak mampu menyelesaikan tugasnya. Siklus I belum berhasil. Hasil penelitian ini meningkat pada siklus II, yaitu hasil pembelajran yang dilakukan di luar kelas dengan pemberian hadiah mencapai 83% dimana jumlah anak yang berhasil mnyelesaikan tugas sebanyak 10 orang dan yang belum berhasil mnyelesaikan tugas sebanyak 2 orang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui metode bermain

tanah liat dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak. 4) Penelitian oleh Dwi Istati Rahayu dan Mulianah Khaironi (2018) dengan judul Kreativitas Anak Dan Clay Tanah Liat. Subyek penelitian ini adalah peserta didik dari PAUD Pade Angen Tenges-Enges sebanyak 12 siswa dari usia 5-6 tahun. Hasil penelitian pada pengembangan tahap pertama menunjukkan rata-rata perkembangan kreativitas anak adalah 61,8% dengan presentase ketuntasan pembelajaran 90%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan tanah liat dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan kreativitas anak dengan metode bermain tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Islam Al Hidayah kecamatan Mranggen kabupaten Demak tahun pelajaran 2021/2022.

Hasil pengamatan aktivitas anak pada setiap siklus sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada antusias anak dalam kegiatan bermain sambil belajar, perhatian anak pada guru, sikap anak dalam menerima arahan dari guru, perhatian anak mendengarkan penjelasan materi dari guru, ketertarikan anak pada media pembelajaran, keaktifan anak bertanya dan menjawab pertanyaan, partisipasi anak dalam kegiatan bercerita sebagai upaya meningkatkan kemampuan kreativitas bermain tanah liat sudah baik.

Peningkatan kemampuan kreativitas bermain tanah liat dari pra siklus sampai siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Pada pra siklus yang termasuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) 0 anak atau 0%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak atau 13%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 7 anak atau 47%, dan Belum Berkembang (BB) sebanyak 6 anak atau 40%.

Peningkatan kemampuan kreativitas bermain tanah liat dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I yang termasuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 anak atau 0%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 anak atau 27%, Mulai

Berkembang (MB) sebanyak 8 anak atau 53%, dan Belum Berkembang (BB) sebanyak 3 anak atau 20%. Pada siklus II yang termasuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 12 anak atau 80%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 anak atau 20%, kategori Mulai Berkembang (MB) 0 anak atau 0% dan Belum Berkembang (BB) sebanyak 0 anak atau 0%. Secara umum dapat disimpulkan bahwa metode bercerita dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak dalam bermain dengan media tanah liat pada kelompok B TK Islam Al Hidayah kecamatan Mranggen kabupaten Demak tahun pelajaran 2021/2022.

Dari hasil tersebut maka indikator keberhasilan pada penelitian ini dikatakan berhasil pada siklus II. Indikator keberhasilan yang telah ditetapkan pada penelitian ini adalah 80% anak mampu meningkatkan kreativitas bermain melalui media tanah liat dengan baik.

B. Saran

Berdasarkan dengan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat mengajukan saran kepada beberapa pihak, agar kegiatan bermain dengan tanah liat, sebaiknya dilakukan hal-hal sebagai berikut :

1. Sekolah

- a. Sekolah hendaknya dapat mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas guru untuk mengembangkan kemampuan berkegiatan dengan tanah liat, maka kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna apabila menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

- b. Sekolah diharapkan dapat meningkatkan sarana dan prasarana yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas anak didik.
- c. Sekolah diharapkan mengikutsertakan guru untuk mengikuti diklat pelatihan atau studi banding ke sekolah lain.

2. Guru

- a. Guru dapat memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan berbagai media pembelajaran, sehingga dapat memotivasi dan menarik minat belajar anak.
- b. Guru dapat mengoptimalkan media pembelajaran yang ada dan dapat membuat media pembelajaran yang sederhana sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan baik dan efisien.
- c. Guru harus mampu mengkondisikan anak dengan baik agar pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.
- d. Guru diharapkan dapat meningkatkan perilaku disiplin anak didik sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

3. Orang Tua

Orang tua diharapkan lebih memperhatikan hasil belajar anak di sekolah dan memotivasi anak untuk lebih giat lagi belajar di rumah. Orang tua diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru ataupun sekolah yang dapat meningkatkan mutu dan kualitas anak didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asep Ardiyanto 2017 journal <https://journal.upgris.ac.id> , *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas AnakUsia Dini* di unduh 03 Mei 2021
- Ayu Maisaroh, Muchammad Eko Mahmud, Wildan Sangi, Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Samarinda, *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat*.Journal <https://doi.org/10.37985/joe.v1i1.1>
- Intan Rahayu dan Farida Mayar Universitas Negeri Padang, *Pengaruh Tanah Liat Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 29 Tanjung Aur Padang*, Al Hikmah Indonesian Journal Of Ealy Childhood Islamic Education 2019 di unggah tanggal 22 Juni 2021
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Rpublik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Uia Dini
- Qonita Haibah 2017, *Pengaruh Bermain Play Dough terhadap kreativitas Membentuk Geometri Anak Pada Kelompok B di RA As-Syuhada Pedurungan Semarang Tahun Ajaran 2016/2017*, skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang
- Republic.co.id 29 Juni 2015 *tentang Survey Nasional System Pendidikan di Indonesia*
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniawati, 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* . Jakarta: Kencana
- Sutriningsih 2018, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Dalam Melukis Melalui Media Benang Pada Kelompok A KB Bhakti Pertiwi Ngadirejo Batang Tahun Ajaran 2017/2018*, Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang

LAMPIRAN

Lampiran 1

BIODATA PENULIS

Nama : Maria Indah Setyowati

Tempat Tanggal Lahir : Semarang 14 April 1974

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat Rumah : Perum Arion Mas 5 Blok D7
Kelurahan Kebonbatur Kecamatan Mranggen
Kabupaten Demak.

Email : mariaindah879@gmail.com

Nomor Telepon/HP/WA : 085100955852

Status : Nikah

Pekerjaan : Guru PAUD

Instansi : TK Islam Al Hidayah

Alamat Instansi : Jl. Bengkung RT 01 RW 01 Kelurahan Kebonbatur
Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak

Hobi : Membaca, Menari

Semboyan Hidup : Berbuat baiklah tanpa perlu alasan



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL-MUKLISIN
KB/TK ISLAM AL HIDAYAH
JL. BENGKUNG RT 01 RW 01 KEBONBATUR MRANGGEN-DEMAK

Surat Keterangan
Nomor : 421.1/15/TKIA/IV/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala TK Islam Al Hidayah Bengkung RT 01 RW 01 Kebonbatur Mranggen Demak Jawa Tengah, menyatakan bahwa yang bernama :

Nama : Maria Indah Setyowat
NPM : 19156163
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Program Study : PG-PAUD

Benar-benar telah melakukan penelitian di TK Islam Al Hidayah untuk judul skripsi “UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE BERMAIN TANAH LIAT TK B” semester II dari tanggal 28 Maret 2022 sampai dengan tanggal 8 April 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Demak, April 2022
Kepala TK Islam Al Hidayah

Astutik, S.E

Lampiran 3

DAFTAR NAMA ANAK KELOMPOK B
TK ISLAM AL HIDAYAH

NO	NAMA ANAK	JENIS KELAMIN	USIA
1	Stifana	Perempuan	6 tahun
2	Hafiza	Perempuan	5 tahun
3	Azzka	Laki-Laki	6 tahun
4	Arjuna	Laki-Laki	5 tahun
5	Bryan	Laki-Laki	5 tahun
6	Nouval	Laki-Laki	6 tahun
7	Radit	Laki-Laki	5 tahun
8	Khya	Perempuan	5 tahun
9	Elsa	Perempuan	6 tahun
10	Dirga	Laki-Laki	6 tahun
11	Azalea	Perempuan	6 tahun
12	Yusifa	Perempuan	5 tahun
13	Keysha	Perempuan	6 tahun
14	Akbar	Laki-Laki	6 tahun
15	Dabith	Laki-Laki	6 tahun

Lampiran 4

LEMBAR OBSERVASI PRA SIKLUS

NAMA ANAK	Anak mampu memunculkan ide	Anak mampu mencoba dengan cara lain	Anak mampu menyelesaikan hasil karya	Anak mampu merapikan mainannya	Penilaian
Stifana	BB	BB	MB	MB	MB
Hafiza	BB	MB	BB	MB	MB
Azka	BB	BB	MB	MB	MB
Arjuna	BB	BB	BB	MB	MB
Brian	BB	BB	BB	BB	BB
Nouval	BB	BB	BB	BB	BB
Radit	BB	BB	BB	BB	BB
Khya	BB	BB	BB	BB	BB
Elsa	BB	MB	MB	MB	MB
Dirga	BB	BB	MB	MB	MB
Azalea	BB	MB	BSH	BSH	BSH
Yusifa	MB	MB	BSH	BSH	BSH
Keysha	BB	BB	BB	BB	BB
Akbar	BB	BB	BB	BB	BB
Dabit	BB	BB	MB	MB	MB

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Lembar Observasi Siklus I hari Pertama

NAMA ANAK	Anak mampu memunculkan ide	Anak mampu mencoba dengan cara lain	Anak mampu menyelesaikan hasil karya	Anak mampu merapikan mainannya	Penilaian
Stifana	MB	MB	BB	BSH	MB
Hafiza	BB	MB	BB	MB	MB
Azka	MB	MB	MB	MB	MB
Arjuna	BB	MB	BB	MB	MB
Brian	BB	BB	BB	BB	BB
Nouval	BB	BB	BB	BB	BB
Radit	BB	MB	BB	BB	BB
Khya	BB	BB	BB	MB	BB
Elsa	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
Dirga	BB	MB	MB	MB	MB
Azalea	MB	MB	BSH	BSH	BSH
Yusifa	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
Keysha	BB	BB	BB	MB	BB
Akbar	BB	BB	BB	MB	MB
Dabit	MB	MB	MB	MB	MB

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Lembar Observasi Siklus I hari ke dua

NAMA ANAK	Anak mampu memunculkan ide	Anak mampu mencoba dengan cara lain	Anak mampu menyelesaikan hasil karya	Anak mampu merapikan mainannya	Penilaian
Stifana	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
Hafiza	BB	MB	MB	MB	MB
Azka	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
Arjuna	MB	MB	MB	BB	MB
Brian	BB	BB	BB	BB	BB
Nouval	BB	MB	MB	MB	MB
Radit	BB	BB	BB	BB	BB
Khya	BB	BB	BB	MB	BB
Elsa	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
Dirga	BB	BB	BB	MB	BSH
Azalea	MB	MB	BB	MB	MB
Yusifa	BB	BB	MB	MB	MB
Keysha	MB	MB	MB	BB	MB
Akbar	BB	MB	BB	BB	BB
Dabit	MB	BB	MB	MB	MB

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Lembar observasi Siklus I hari ke tiga

NAMA ANAK	Anak mampu memunculkan ide	Anak mampu mencoba dengan cara lain	Anak mampu menyelesaikan hasil karya	Anak mampu merapikan mainannya	Penilaian
Stifana	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
Hafiza	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
Azka	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
Arjuna	BSH	MB	MB	MB	MB
Brian	BB	BB	BB	MB	BB
Nouval	MB	MB	MB	MB	MB
Radit	MB	BB	BB	BB	BB
Khya	MB	MB	MB	MB	MB
Elsa	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
Dirga	MB	MB	MB	MB	MB
Azalea	MB	MB	BB	MB	MB
Yusifa	BB	BB	MB	MB	MB
Keysha	MB	MB	MB	MB	MB
Akbar	BB	MB	BB	BB	BB
Dabit	MB	BB	MB	MB	MB

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Lembar observasi siklus II hari pertama

NAMA ANAK	Anak mampu memunculkan ide	Anak mampu mencoba dengan cara lain	Anak mampu menyelesaikan hasil karya	Anak mampu merapikan mainannya	Penilaian
Stifana	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB
Hafiza	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB
Azka	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB
Arjuna	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB
Brian	BB	BB	MB	MB	MB
Nouval	MB	MB	BSH	BSH	BSH
Radit	MB	BB	MB	MB	MB
Khya	MB	MB	BSH	BSH	BSH
Elsa	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
Dirga	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
Azalea	MB	MB	MB	BSH	BSH
Yusifa	MB	MB	BSH	BSH	BSH
Keysha	BSH	MB	MB	BSH	BSH
Akbar	MB	MB	BB	MB	MB
Dabit	MB	MB	BSH	BSH	BSH

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Lembar observasi siklus II hari ke dua

NAMA ANAK	Anak mampu memunculkan ide	Anak mampu mencoba dengan cara lain	Anak mampu menyelesaikan hasil karya	Anak mampu merapikan mainannya	Penilaian
Stifana	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
Hafiza	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
Azka	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
Arjuna	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
Brian	MB	BB	MB	MB	MB
Nouval	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
Radit	MB	BB	MB	MB	MB
Khya	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
Elsa	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
Dirga	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
Azalea	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
Yusifa	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB
Keysha	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB
Akbar	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
Dabit	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Lembar Observasi siklus II hari ke tiga

NAMA ANAK	Anak mampu memunculkan ide	Anak mampu mencoba dengan cara lain	Anak mampu menyelesaikan hasil karya	Anak mapu merapikan mainannya	Penilaian
Stifana	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
Hafiza	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
Azka	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
Arjuna	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
Brian	MB	MB	BSH	BSH	BSH
Nouval	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
Radit	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
Khya	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB
Elsa	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
Dirga	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
Azalea	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
Yusifa	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
Keysha	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
Akbar	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB
Dabit	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Lampiran 5

Lembar wawancara

Nama Guru : Ainul Fuadiyah

NO	Indikator Pertanyaan	Narasi
1.	Bagaimana dengan Perkembangan kereativitas anak di TK Islam Al Hidayah ?	Sebelumnya kreativitas anak masih belum berkembang secara maksimal
2.	Bagaimana cara mengembangkan kreativitas di Tk Islam Al Hidayah ?	Dengan menyuruh anak bermain plastisin bebas sesuai ide atau menggunakan LK.
3.	Mengapa dengan menggunakan media lembar kerja tidak dapat mengembangkan perkembangan kreatifitas anak secara maksimal?	Karena hanya dengan menggunakan LK rasa percaya diri dan ide-ide serta imajinasi anak-anak menjadi tertahan.
4.	Mengapa dengan media tanah liat bisa meningkatkan kreativitas anak ?	Karena dengan menggunakan media tanah liat anak lebih senang dan tertarik serta lebih ekspresif.
5.	Mengapa anak lebih menyukai model pembelajaran dengan media tanah liat ?	Anak lebih menyukai karena dengan menggunakan media tanah liat merupakan hal baru juga serta pengalaman baru bagi anak.

Lampiran 6



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)
TK ISLAM AL HIDAYAH MRANGGEN - DEMAK
Tahun Ajaran 2021/2022**

Semester/ Bulan/ Minggu : II/ Maret/ 4/2022

Hari/ Tanggal : Senin, 28 Maret 2022

Kelompok usia : B (Usia 5-6 Tahun)

Tema/sub tema : Tanaman/ Jenis buah/ buah Anggur

KD : 1.1 – 1.2 – 2.3 – 2.4 -2.10 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 4.6

Materi : - Macam – macam tanaman jenis buah
- Melestarikan tanaman
- Berkreasi dengan bahan alam (tanah liat)
- Berkebun
- Dapat bekerja kelompok
- Mengucap terima kasih
- Pengenalan bentuk - bentuk buah anggur

Kegiatan main : kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Buah – buahan (miniature / sungguhan)
- Pensil
- Kertas
- Tanah liat

Karakter : Peduli social

PROSES KEGIATAN

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam buah
3. Berdiskusi tentang manfaat buah bagi tubuh
4. Lomba mengelompokkan buah-buahan dari plastic
5. Mengenalkan kegiatan bermain dengan tanah liat

B. INTI

1. Mengelompokkan buah yang berbentuk bulat
2. Meniru menulis nama buah anggur

3. Membuat buah anggur dari tanah liat
4. Menghitung jumlah butiran buah anggur

C. ISTIRAHAT

1. Cuci tangan
2. Berdoa
3. Makan bekal

D. 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 di diskusikan Bersama.
4. Menceitakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Pengeutan pengetahuan yang di dapat anak

E. PENUTUP

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

F. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri tanaman buah sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam buah-buahan
 - b. Dapat menyebutkan bentuk buah-buahan
 - c. Dapat menghitung jumlah buah dengan benar
 - d. Dapat menyebutkan manfaat buah bagi tubuh manusia
 - e. Dapat menulis nama-nama buah yang berbentuk bulat

Mengetahui
Kepala TK Islam Al Hidayah

Guru Kelas

(Astutik, S.E)

(Maria Indah S)



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)
TK ISLAM AL HIDAYAH
Tahun ajaran 2021/2022**

Semester/Bulan/Minggu	: II/Maret/4/2022
Hari/tanggal	: Rabu, 30 Maret 2022
Kelompok usia	: B (usia 5-6 tahun)
Tema/Sub tema	: Tanaman/buah/buah pisang
KD	: 1.1 – 1.2 – 2.3 – 2.4 – 2.10 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 4.6
Materi	: - Macam-macam tanaman jenis buah - Melestarikan tanaman - Berkreasi dengan bahan alam (tanah liat) - Berkebun - Mengucap terima kasih - Pengenalan bentuk-bentuk buah - Pertumbuhan tanaman buah - Pengenalan huruf vocal dan konsonan
Kegiatan main	: kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - buah pisang - Tanah liat - Pensil - Kertas - Timbangan mainan
Karakter	: Cinta damai

PROSES KEGIATAN

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam buah
3. Berdiskusi tentang vitamin yang terkandung dalam buah
4. Mengenalkan kegiatan bermain tanah liat

B. INTI

1. Mengisi pola bentuk lingkaran pada gambar buah pisang
2. Menimbang buah mainan dengan timbangan mainan
3. Melengkapi huruf vocal nama buah-buahan
4. Membentuk buah pisang dengan media tanah liat

C. ISTIRAHAT

1. Cuci tangan
2. Berdoa Bersama
3. Makan bekal

D. RECALLING

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

E. 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. Menerapkan SOP penutupan

F. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri tanaman buah sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam-macam buah-buahan
 - b. Dapat menyebutkan vitamin yang terkandung dalam buah pisang
 - c. Dapat menggambar bentuk buah-buahan
 - d. Dapat berjalan kesamping dengan membawa beban di kepala
 - e. Dapat melengkapi huruf vocal nama pisang
 - f. Dapat menimbang buah pisang dengan timbangan mainan

Mengetahui
Kepala TK Islam Al Hidayah

Guru kelas

(Astutik, S.E)

(Maria Indah S)



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)
TK ISLAM AL HIDAYAH MRANGGEN – DEMAK
Tahun ajaran 2021/2022**

Semester/Bulan/Minggu	: II/April/1/2022
Hari/tanggal	: Jumat, 1 April 2022
Kelompok usia	: B (usia 5-6 tahun)
Tema/Sub tema	: Tanaman/buah-buahan/ buah mangga
KD	: 1.1 – 1.2 – 2.3 – 2.4 – 2.10 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 4.6
Materi	: - Macam-macam tanaman jenis buah-buahan - Melestarikan tanaman - Berkreasi dengan bahan alam (tanah liat) - Berkebun - Dapat bekerja kelompok - Mengucapkan terima kasih - Pengenalan bentuk buah mangga
Kegiatan main	: kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: -Buah mangga - Tanah liat - Pensil - Kertas
Karakter	: Peduli social

PROSES KEGIATAN

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam buah
3. Berdiskusi manfaat buah mangga bagi tubuh manusi
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Melihat youtube kebun buah mangga dan panen buah mangga
2. Meniru menulis buah mangga
3. Bermain membentuk buah mangga dengan media tanah liat
4. Menghitung semua buah mangga yang telah di buat
5. Mengelompokkan buah mangga dari tanah liat sesuai dengan besar kecilnya

C. ISTIRAHAT

1. Cuci tangan
2. Berdoa Bersama
3. Makan bekal

D. RECALLING

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

E. PENUTUP

1. Menanyakan perasaanya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling di sukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hai
5. Penerapan SOP penutupan

F. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri tanaman buah sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam buah-bauahan
 - b. Dapat menyebutkan bentuk buah-buahan
 - c. Dapat menyebutkan manfaat buah bagi tubuh
 - d. Dapat menghitung jumlah buah dengan benar
 - e. Dapat menulis buah mangga

Mengetahui
Kepala TK Islam Al Hidayah

Guru kelas

(Astutik, S.E)

(Maria Indah S)



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)
TK ISLAM AL HIDAYAH MRANGGEN – DEMAK
Tahun Ajaran 2021/2022**

Semester/Bulan/Minggu	: II/April/2
Hari/tanggal	: Senin, 4 April 2022
Kelompok usia	: B (usia 5-6 tahun)
Tema/Sub tema	: Tanaman/Buah-buahan/buah jeruk
KD	: 1.1 – 1.2 – 2.3 – 2.4 – 2.10 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 4.6
Materi	: - Macam macam tanaman jenis buah - Melestarikan tanaman - Berkreasi dengan bahan alam (tanah liat) - Berkebun - Dapat bekerja kelompok - Mengucap terima kasih - Pengenalan bentuk-bentuk buah
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Gambar buah jeruk - Tanah liat - Daun daunan - Pensil - kertas
Karakter	: Peduli social

PROSES KEGIATAN

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam buah
3. Berdiskusi tentang manfaat buah bagi tubuh manusia
4. Lomba membuat buah jeruk dari tanah liat
5. Menegenalkan kegiatan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membuat buah jeruk dengan media tanah liat
2. Satu anak membuat 3 buah jeruk dari tanah liat dari ukuran besar, sedang, kecil
3. Menceritakan cara menanam buah jeruk

4. Menghitung buah jeruk dari masing-masing kelompok

C. ISTIRAHAT

1. Cuci tangan
2. Berdoa Bersama
3. Makan bekal

D. 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 di dapat anak

E. PENUTUP

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

F. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri tanaman buah sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam-macam buah-buah
 - b. Dapat menyebutkan bentuk buah-buahan
 - c. Dapat menyebutkan manfaat buah bagi tubuh manusia
 - d. Dapat menghitung jumlah buah dengan benar
 - e. Dapat menulis buah jeruk dengan benar
 - f.

Mengetahui
Kepala TK Islam Al Hidayah

Guru kelas

(Astutik, S.E)

(Maria Indah S)



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)
TK ISLAM AL HIDAYAH MRANGGEN – DEMAK
Tahun ajaran 2021/2022**

Semester/Bulan/Minggu	: II/April/2
Hari/tanggal	: Rabu, 6 April 2022
Tema/sub tema	: Tanaman/buah-buahan/buah apel
KD	: 1.1 – 1.2 – 2.3 – 2.4 – 2.10 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 4.6
Materi	: -Macam-macam tanaman jenis buah <ul style="list-style-type: none">- Mencoba hal baru- Tenggang rasa- Dapat bekerja kelompok- Pengenalan bentuk-bentuk buah- Pertumbuhan tanaman buah- Perbedaan warna buah
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: -tanah liat <ul style="list-style-type: none">- Gambar buah apel- Pensil- Kertas
Karakter	: Demokrasi

PROSES KEGIATAN

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam buah
3. Berdiskusi tentang vitamin dalam buah
4. Menyebutkan macam-macam warna buah apel
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membuat bentuk buah apel dari tanah liat
2. Anak diminta bebas berkreasi dengan tanah liat
3. Montase bentuk buah apel

C. ISTIRAHAT

1. Cuci tangan
2. Berdoa
3. Makan bekal

D. RECALLING

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

E. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan 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

F. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri tanaman buah ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam-macam buah
 - b. Dapat menceritakan cara makan buah yang benar
 - c. Dapat membuat bentuk buah dengan bagus dan rapi
 - d. Dapat menceritakan selama kegiatan dengan media tanah liat

Mengetahui
Kepala TK Islam Al Hidayah

Guru kelas

(Astutik, S.E)

(Maria Indah)



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)
TK ISLAM AL HIDAYAH MRANGGEN - DEMAK
Tahun Ajaran 2021/2022**

Semester/Bulan/Minggu : II/April/2
Hari/tanggal : Jumat, 8 April 2022
Kelompok usia : B (usia 5-6 tahun)
Tema/Sub tema : Tanaman/buah-buahan
KD : 1.1 – 1.2 – 2.3 – 2.4 – 2.13 – 3.6 – 3.11 – 4.11- 3.13 – 4.13
Materi : - Macam-macam tanaman buah
- Melestarikan tanaman
- Berkreasi dengan bahan alam (tanah liat)
- Koordinasi motoric halus
- Pengenalan bentuk buah-buahan
- Mengulang kalimat
- Kerja kelompok
Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - tanah liat
- Air
- Pensil
- Kertas
Karakter : Peduli lingkungan

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam buah-buahan
3. Berdiskusi manfaat menanam buah-buahan
4. Mengucapkan terima kasih setelah mendapat sesuatu
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membentuk macam-macam buah dengan tanah liat
2. Menceritakan buah apa saja yang dibuat
3. Meniru pola bentuk kranjang untuk tempat buah
4. Mengisi piring plastic dengan buah dari tanah liat

C. ISTIRAHAT

1. Cuci tangan
2. Berdoa Bersama
3. Makan bekal

D. 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

E. PENUTUP

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

F. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri macam-macam buah-buahan sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan manfaat buah-buahan bagi tubuh kita
 - b. Dapat menyebutkan bentuk buah-buahan
 - c. Dapat menulis nama bbuah
 - d. Dapat menyebutkan manfaat air

Mengetahui
Kepala TK Isalam Al Hidayah

Guru kelas

(Astutik, S.E)

(Maria Indah S)

Foto Kegiatan Siklus I

Di Hari Pertama guru menunjukkan gambar buah anggur



Di Hari Kedua membuat bentuk buah pisang



Di Hari Ketiga guru mengajak anak melihat vidio panen buah mangga



Foto kegiatan Siklus II

Di hari pertama anak membuat bentuk buah jeruk



Di hari ke dua anak di ajak membuat kreativitas sendiri sesuai imajinasinya



Di Hari Ketiga anak membuat semua bentuk buah yang telah dipelajari



Hasil Kreativitas Anak



PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Pembimbing I

Nama : Dwli Prasetiyawati D.H. Spd. Mpd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
	9 April 2021	BAB I	
	8 April 2021	Revisi BAB I	
	24 April 2021	BAB II	
	30 April 2021	Revisi BAB II	
	8 May 2021	Revisi BAB II	
	14 Mei 2021	Revisi BAB II	
	5 Juni 2021	BAB III	
	13 Juni 2021	BAB III	
	23 Juni 2021	Revisi BAB III	
	2 Juli 2021	Acc proposal	
	15 April 2022	BAB I & d V	
	22 April 2022	pevisi BAB I & d V	
	18 Mei 2022	Revisi	
	19 Mei 2022	pevisi melengkapi lampiran.	
	19 Mei 2022	Acc	

PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Pembimbing II

Nama : Mila Karmila, Spd, Mpd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
	19 Mei 2021	Revisi - acc	
	9 April 2021	revisi BAB I	
	26 April '21	revisi BAB II	
	9 Mei '21	revisi BAB III	
	15 Mei '21	Revisi BAB III	
	6 Juni '21	revisi BAB IV	
	26 Juni '21	revisi BAB IV	
	16 April '22	revisi BAB I & V	
	10 Mei '22	revisi Daftar foto	
	16 Mei '22	revisi lampiran	
	18 Mei '22	Revisi Daftar pustaka	
	19 Mei '22	Acc skripsi	