

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
STRATEGI PEMBELAJARAN TEAMS GAME TOURNAMENT
(TGT) MENGGUNAKAN MEDIA STIK ES KRIM DI
PAUD CINTA ANANDA DESA ARAMIYAH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

YULANDA ANGGARIA
1062016010

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
2021 M / 1442 H**

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SAINS ANAK
MELALUI MEDIA PUZZLE TANAMAN DI GP. PAYA
BUJOK TUNONG KOTA LANGSA**

Kata kunci : **kemampuan minat belajar sains, media puzzle tanaman**

- Anak usia dini
- Pendidikan anak usia dini
- Minat belajar
- Pembelajaran Sains
- Media puzzle
- Kenyataan di lapangan
- Penelitian yang relevan

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
STRATEGI PEMBELAJARAN TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT)
MENGUNAKAN MEDIA STIK ES KRIM DI PAUD CINTA ANANDA
DESA ARAMIYAH**

SKRIPSI

Telah Dinilai Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa
dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi
Sarjana (S-1) Dalam Ilmu Pendidikan dan Keguruan

Pada Hari / Tanggal

Kamis, 29 April 2021 M
17 Ramadhan 1442 H

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua



Dr. Zainal Abidin, MA

NIP. 19750603 200801 1 009

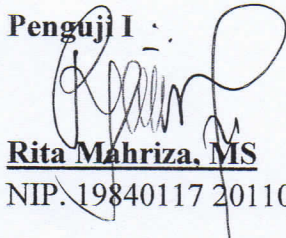
Sekretaris



Ade Tursina, M.Pd

NIP. 19911102 201903 2 020

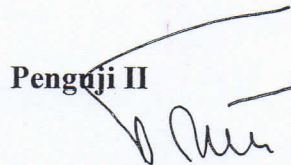
Penguji I



Rita Mahriza, MS

NIP. 19840117 2011010 2 008

Penguji II



Siti Habsari Pratiwi, M.Pd

NIP. 19880608 201503 2 004

Mengetahui :

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa



Dr. Zainal Abidin, MA

NIP. 19750603 200801 1 009

SKRIPSI

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa

Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Sebagian

Syarat-Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana

Dalam Ilmu Pendidikan Dan Keguruan

Di Ajukan Oleh :

YULANDA ANGGARIA

NIM : 1062016010

Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa

Program Strata Satu (S-1)

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini


Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dr. Zainal Abidin, MA
NIP. 1975060320080110009

Pembimbing II



Ade Tursina, M.Pd
NIP. 199111022019032020

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yulanda Anggaria
Tempat/Tanggal Lahir : Langsa, 16 Maret 1995
NIM : 1062016010
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PIAUD
Alamat : Desa Aramiyah, Dusun Bina Harapan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “ *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Strategi Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Menggunakan Media Stik Es Krim Di Paud Cinta Ananda Desa Aramiyah* “ adalah benar hasil usaha saya sendiri. Apabila kemudian hari ternyata terbukti plagiasi karya orang lain atau dibuat orang lain, maka akan dibatalkan dan saya siap menerima sanksi akademisi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya.

Langsa, 7 April 2021

Yang membuat pernyataan,

YULANDA ANGGARIA
NIM. 1062016010

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan kesehatan. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah memberikan teladan hidup yang baik kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “ **Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Strategi Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Menggunakan Media Stik Es Krim Di Paud Cinta Ananda Desa Aramiyah** “ Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa. Dalam proses penulisan sampai dengan terselesaikannya skripsi ini, tentunya banyak sekali pihak yang berkontribusi didalamnya. Maka dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesarbesarnya kepada berbagai pihak diantaranya :

1. Bapak Dr. H. Basri Ibrahim, MA selaku Rektor IAIN Langsa
2. Bapak Dr. Zainal Abidin, MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa.
3. Ibu Rita Mahriza, MS selaku Ketua Jurusan PIAUD yang dengan sabar memberi arahan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak Dr. Zainal Abidin, MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa sekaligus dosen pembimbing I yang dengan sabar

memberi bimbingan dan masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Ibu Ade Tursina, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar memberi bimbingan dan memberi masukan, juga doa dan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Ibu Rita Sari, M.Pd selaku Penasehat Akademik yang selalu memberikan arahan dan bimbingan selama masa perkuliahan.
7. Bapak Muslim, S.Ag M.Si dan Ibunda Ida Rosita A.Md yang selalu memberikan dukungan, motivasi, kepercayaan, dan memberi dukungan baik moril maupun materil kepada penulis.
8. Orang tua tercinta (Alm.Suradi), Ibunda Sumiati, T.chairil ikhwan sebagai adik , sosok pengganti ayah yang bersusah payah berjuang untuk keluarga, yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan penuh baik moril, maupun materil, kesabaran, pengorbanan kepada penulis.
9. Dosen – dosen PIAUD dan civitas akademik yang membantu penulis dari awal mendaftarkan diri di jurusan hingga akhir selesai mata kuliah. Serta segenap Staf IAIN Langsa.
10. Ibu Rozatul Jannah, S.Pd kepala sekolah Paud Cinta Ananda Desa Aramiyah yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut yang bertujuan mengumpulkan data – data yang diperlukan penulis.

11. Sahabat saya Novia Fadhila, Nuraisyah, dan Intan Desiana terimakasih atas waktu untuk saling bercerita, memotivasi, dan selalu ada dalam suka maupun duka.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan, dan dukungannya. Semoga kebaikan kalian dibalas oleh Allah SWT. Aamiin

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat digunakan sebagai tambahan informasi dan wacana bagi semua pihak yang membutuhkan.

Aamiin Ya Rabbal'Alamin.

Langsa, 22 Maret 2021

YULANDA ANGGARIA
1062016010

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| KATA PENGANTAR..... | i |
| DAFTAR ISI..... | iv |
| DAFTAR GAMBAR..... | vi |
| DAFTAR TABEL | vii |
| ABSTRAK | viii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identitas Masalah | 5 |
| C. Batasan Masalah..... | 6 |
| D. Rumusan Masalah | 6 |
| E. Tujuan Penelitian | 6 |
| F. Manfaat Penelitian | 7 |
| G. Definisi Operasional..... | 8 |
| H. Penelitian Relevan..... | 10 |
| BAB II KAJIAN TEORI | 13 |
| A. Anak Usia Dini..... | 13 |
| B. Kreativitas | 14 |
| C. Media Pembelajaran Stik | 21 |
| D. Langkah-langkah Pembelajaran Media Stik | 23 |
| E. Kelebihan dan Kekurangan Media Stik Es Krim | 24 |
| F. Strategi pembelajaran TGT | 25 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 28 |
| A. Lokasi dan Waktu Penelitian..... | 28 |
| B. Jenis dan Rancangan Penelitian | 28 |

| | |
|--|-----------|
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 46 |
| A. Gambaran Umum Paud Cinta Ananda Desa Aramiyah | 46 |
| B. Hasil Penelitian | 47 |
| C. Pembahasan Hasil Penelitian | 69 |
| BAB V KESIMPULAN | 72 |
| A. Kesimpulan..... | 72 |
| B. Saran..... | 73 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 74 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|--|----|
| Gambar 3.1 | Alur Ptk Model John Elliot | 28 |
| Gambar 4.1 | Mengenalkan Tema Lingkungan..... | 54 |
| Gambar 4.2 | Mengenalkan Macam-Macam Bentuk Geometri | 55 |
| Gambar 4.3 | Membagikan Media Pembelajaran..... | 55 |
| Gambar 4.4 | Mengamati Dan Melakukan Proses Pembelajaran..... | 56 |
| Gambar 4.5 | Membuat Macam-Macam Bentuk Geometri..... | 56 |
| Gambar 4.6 | Anak Bekerja Sama Dalam Pembelajaran | 57 |
| Gambar 4.7 | Alat Dan Bahan Yang Digunakan Di Siklus II | 64 |
| Gambar 4.8 | Mengenalkan Macam-Macam Bentuk Hewan..... | 65 |
| Gambar 4.9 | Mendengarkan Arahan Sebelum Tugas Pembelajaran | 65 |
| Gambar 4,10 | Membuat Karya Bentuk Hewan Rusa Dan Lebah | 66 |
| Gambar 4.11 | Membuat Karya Bentuk Ular Dan Ayam..... | 66 |
| Gambar 4.12 | Foto Hasil Karya Anak..... | 67 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Pelaksanaan Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) | |
| Menggunakan Media Stik Ice Cream | 30 |
| Tabel 3.2 Rencana Kegiatan Harian Pertemuan I | 36 |
| Tabel 3.3 Rencana Kegiatan Harian Siklus II | 37 |
| Tabel 3.4 Tolak Ukur Kemampuan Anak Dalam Melaksanakan | 44 |
| Tabel 3.5 Kriteria Peningkatan Kreativitas Melalui Strategi Tgt | |
| Menggunakan Media Stik Es Krim | 44 |
| Tabel 4.1 Data Siklus I Penelitian Tindakan Kelas | 58 |
| Tabel 4.2 Data Siklus II Penelitian Tindakan Kelas | 67 |

ABSTRAK

Nama : YulandaAnggaria, NIM : 1062016010, Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini, IAIN Langsa, Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Strategi Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Menggunakan Media Stik EsKrim di Paud Cinta Ananda Desa Aramiyah.

Penelitian ini menelaah bagaimana meningkatkan kreativitas anak melalui strategi pembelajaran TGT menggunakan stik es krim di Paud Cinta Ananda Desa Aramiyah. Masalah Dalam penelitian ini ialah kemampuan kreativitas anak dalam strategi pembelajaran TGT masih rendah dan media pengembangan dalam belajar masih terbatas dan belum mencakup keseluruhan konten perkembangan anak. Strategi pembelajaran ini belum pernah diterapkan disekolah tersebut, dan kreativitas anak belum terstimulasi dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui strategi pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dengan menggunakan media stik eskrim di Paud Cinta Ananda Desa Aramiyah. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Jhon Elliot dengan dua siklus, Subjek penelitian sebanyak 15 orang anak. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kreativitas anak yaitu pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 53,33% dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 80,66%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan kreativitas anak dapat meningkat karena penelitian ini menunjukkan bahwa; (1) kemampuan anak dalam meningkatkan aktivitas belajar anak sudah menitik beratkan pada kerjasama didalam kelompoknya, (2) strategi pembelajaran TGT member kelebihan bagi anak, yaitu dapat meningkatkan kreativitas dalam suatu hasil karya, berbentuk geometri, karakter bentuk hewan yang dikembangkan menggunakan media stik es krim sehingga dapat merangsang daya imajinasi dan kreativitas anak.

Kata kunci : *Kreativitas, Strategi pembelajaran TGT, dan Media Stik Es Krim*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah individu yang berada dalam masa membangun pengetahuan dan perkembangan diri, anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi sebagai pengetahuan. Anak membutuhkan pengetahuan melalui interaksi dengan orang dewasa maupun anak-anak lain, melalui belajar sambil bermain. Sehingga dalam proses menerapkannya pengetahuannya anak akan terwujud melalui komunikasi terhadap orang lain dan menerapkan melalui fisik dengan bermain. Sebab hakikatnya belajar anak usia dini itu melalui belajar sambil bermain, Maka akan terwujudnya pendidikan yang dibutuhkan anak secara holistik dan integratif dalam masa pembinaan pendidikan anak.

Pendidikan anak usia dini mempunyai peranan yang sangat strategis dalam membangun anak yang berkualitas, bagaimanapun anak adalah calon pemimpin masa depan, hitam dan putih nya bangsa di masa depan tergantung bekal pendidikan yang di dapat anak. Dengan demikian kita sebagai orang tua dan praktisi pendidikan mempunyai tanggung jawab yang besar untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi anak untuk memaksimalkan potensi yang ada dalam diri anak, melalui proses belajar mengajar anak.

Oleh karena itu, peran orang tua dan guru juga berperan dalam memilihkan permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan tidak karena alasan disukai anak semata. Melalui permainan, anak akan memperoleh informasi lebih

banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya lebih kaya dan lebih mendalam. Bila informasi baru ini ternyata berbeda dengan yang selama ini diketahuinya, maka artinya anak mendapat pengetahuan yang baru. Permainan dapat dipadukan dari beberapa permainan kelompok, permainan kelompok dengan menggunakan metode pemberian tugas kepada anak secara berkelompok tertentu agar anak bekerja sama atau secara kolaboratif dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran akan menjadi pengalaman yang bermakna bagi anak, jika dapat melakukan kesempatan bagi anak untuk mengkreasikan sesuatu. Pembelajaran akan efektif jika anak dapat belajar sambil bekerja, maksudnya anak dapat melakukan tindakan secara langsung dalam belajar, bermain bersama dengan kelompok dan lingkungannya. Oleh sebab itu, dunia anak adalah dunia bermain maka sangat wajar apabila aktivitas anak usia dini disibukkan dengan beraneka ragam alat permainan yang sangat menyenangkan dan mudah didapat seperti media stik es krim, sebab media stik sangat aman untuk digunakan, mudah dijangkau, dan anak mudah membuat karya dalam berbagai macam bentuk, antara lain anak ingin membuat macam – macam geometri, macam – macam bentuk hewan dan lain – lain, sesuai ide gagasan yang ingin diciptakan anak.

Belajar melalui media stik ini anak mampu mengeksplorasi ide dan pikirannya dalam mengembangkan kreativitasnya, yang secara otomatis merangsang pertumbuhan otak dan fisik setiap anak. Untuk mengembangkan kemampuan kreativitasnya dan merangsang otak anak yaitu dilakukan melalui strategi pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi anak.

Adapun manfaat pada kreativitas pada anak usia dini untuk melihat kemampuan dalam pemecahan masalah, sikap kreatif dan untuk melatih anak berfikir lues, setiap anak memiliki potensi kreatif alamiah didalam dirinya, tetapi potensi kreatif tersebut tidak akan terbentuk jika tidak diasah sejak dini.

Dari semua penjelasan diatas bahwa dalam pelaksanaan terdapat beberapa indikator yang masih banyak ditemukan kesulitan berkenaan dengan mengembangkan kreativitas anak. Akan tetapi, berdasarkan observasi awal penulis dilaksanakan selama 2 hari pada 15 – 16 januari 2021 di Paud Cinta Ananda. Penulis melakukan wawancara bersama guru kelas dan ditemukan masalah pada anak usia 5 - 6 tahun, terdapat masalah pada anak mengenai kreativitas nya dalam hal kemahiran dan pemahaman anak dalam membuat berbagai karya bentuk yang digunakan melalui media stik es krim. Penulis melihat anak masih belum rapi, lancar, dalam menyusun stik es krim untuk membuat suatu karya, anak belum dapat membuat bentuk dengan hasil buatan tangan nya sendiri, anak belum mampu menyelesaikan permainan sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

Hal tersebut terlihat saat pembelajaran berlangsung, masih ada anak yang belum mampu mengembangkan stik sehingga terciptanya suatu karya bentuk seperti, bentuk bentuk karakter hewan, bentuk bingkai foto, bentuk-bentuk geometri dasar. Sehingga belum terstimulasinya imajinasi yang anak miliki. Indikator yang terdapat pada kreativitas anak meliputi : 1) Kelancaran, 2) Keluwesan, 3) Orisinilitas, dan 4) Elaborator. Untuk menstimulasi imajinasi dan kreativitasnya, maka peneliti akan membuat sistem belajar yang kreatif dan menyenangkan melalui belajar sistem berkelompok, dimana masing – masing

kelompok terdiri dari 5 orang anak, dan masing – masing anak dapat bekerja sama, belajar bersama dalam kelompok kecilnya, sehingga anak terpacu, bersemangat belajarnya. Masing – masing anak dapat saling mengingatkan dan membuat suatu karya secara bersama-sama agar mudah dalam memahami tugas yang ingin di buatnya.

Dalam pelaksanaannya guru dalam mengajar masih dalam bentuk gambar, poster, sehingga anak tidak mudah memahami dalam membuat langsung bentuk geometri, bentuk lainnya dari stik. Guru dalam penyampaian pengajarannya masih dalam metode ceramah, sehingga anak merasa bosan dan bingung saat belajar.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang di publish pada jurnal cendekia oleh Romlah, Siti (2013) tentang “ Upaya meningkatkan Kreativitas Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Strategi Team Games Tournament (TGT) “ didalam hasil penelitiannya bahwa strategi pembelajaran TGT sangat tepat digunakan dalam strategi belajar, pada penelitian nya menunjukkan ada peningkatan dalam belajar, hal ini dibuktikan adanya peningkatan kreativitas dengan penerapan strategi pembelajaran TGT, dapat dilihat dari tahap siklus I dan siklus II. Dengan nilai persentase Siklus I 66,8% dan siklus II 81,6%.

Salah satu upaya yang dilakukan agar pembelajaran yang tidak membosankan dan lebih mudah dipahami anak sehingga dapat meningkatkan kreativitas dalam strategi belajar. Penerapan strategi pembelajaran ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan bagi anak serta dapat meningkatkan keaktifan anak. Penggunaan strategi ini menuntut anak terbiasa bekerja sama dalam menyelesaikan masalah sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Dampak yang terjadi pada penerapan strategi pembelajaran TGT memberikan kelebihan bagi anak, diantaranya dapat meningkatkan kreativitas anak, dapat meningkatkan aktivitas belajar anak, efektif melatih kedisiplinan anak menghargai waktu untuk belajar dan bekerja sama dalam kelompok belajarnya, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil di depan / presentasi hasil kelompoknya, mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, kerjasama antar sesama anak terwujud dengan dinamis.

Oleh sebab itu peneliti melihat perkembangan kreativitas anak usia 5 – 6 tahun belum terstimulasi dengan baik melalui model pembelajaran dan media yang di gunakan guru tersebut. Untuk mengatasi hal ini maka peneliti berinisiatif untuk melakukan pembelajaran melalui media stik es krim yang lebih bervariasi dalam strategi pembelajaran tipe TGT, dan penulis ingin melakukan pengamatan lebih mendalam lagi terkait judul **“Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Strategi Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Menggunakan Media Stik Es Krim Di Paud Cinta Ananda”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, Maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Anak masih sulit dalam mengenal dan membedakan suatu karya bentuk geometri.
2. Kreativitas anak belum sepenuhnya terstimulasi, karena kurangnya daya imajinasi anak dalam membuat karya.

3. Kurangnya media yang tepat dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, Maka penelitian membatasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kreativitas di batasi dalam membuat suatu karya bentuk.
2. Stik es krim, di batasi pada berbagai macam bentuk.
3. Anak Usia 5 – 6 Tahun.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas anak dalam strategi pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) di Paud Cinta Ananda ?
2. Bagaimana cara meningkatkan kreativitas anak dengan strategi pembelajaran TGT dengan media stik es krim di Paud Cinta Ananda?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui penerapan media stik es krim melalui strategi pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Usia 5 - 6 Tahun di Paud Cinta Ananda.

2. Mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui strategi pembelajaran TGT menggunakan media stik es krim Anak usia 5 - 6 tahun di Paud Cinta Ananda.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, manfaat yang diharapkan dari peneliti sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di Taman Kanak – kanak yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dan ilmu pendidikan anak usia dini, yaitu membuat inovasi penggunaan metode pembelajaran dalam kemampuan belajar anak.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian – penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan kreativitas pada anak usia dini serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, peneliti diharapkan dapat memberi masukan dalam pengembangan ilmu pengerahuan, selain itu juga dapat memberi pemberi pemahaman terhadap pendidik dalam penggunaan media

- stik es krim melalui strategi pembelajaran TGT untuk peningkatan kreativitas pada anak.
- b. Bagi Sekolah, melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan keterampilan belajar dan menambah wawasan tentang metode pembelajaran yang tepat, sesuai dengan keinginan, karakteristik dan kebutuhan anak. Agar dapat ditingkatkan kreativitas anak.
 - c. Bagi anak, dengan penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar pada anak menggunakan media stik es krim melalui strategi pembelajaran tipe TGT untuk peningkatan kreativitas pada anak.

G. Definisi Operasional

1. Media stik es krim.

Media adalah perpaduan antara bahan dan alat untuk mengantarkan pembelajaran untuk mengembangkan proses belajar anak yang dilakukan melalui media stik es krim, media stik es krim adalah media yang cocok untuk dijadikan media, sebab stik ini aman digunakan, mudah di dapat, tahan lama, dan harganya pun terjangkau, sehingga melalui stik anak mampu mengembangkan daya kreatifitasnya untuk menghasilkan berbagai bentuk geometri.

2. Kreativitas

Kreativitas merupakan istilah yang banyak digunakan baik di lingkungan sekolah maupun luar sekolah. Pada umumnya orang mengembangkan

keaktifitas dengan produk - produk kreasi.pada hakikatnya kreatif berhubungan dengan penemuan Sesuatu mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan media yang telah ada. Keaktifitas yang ingin dikembangkan dan dilihat dalam penelitian ini yaitu dalam bentuk geometri, menghasilkan suatu karya bentuk yang disusun melalui media stik ice cream, untuk mengasah kemampuan keaktifitas yang anak miliki. Setiap anak mempunyai sifat alamiah pada keaktifitas dalam dirinya, namun terkadang ada sesuatu yang dapat menghambat keaktifitas anak dalam proses belajar mengajarnya sehingga anak belum mengeksplor kemampuan tersebut. Maka dari itu melalui strategi pembelajaran tipe TGT yang dilakukan untuk mengembangkan keaktifitas anak.

3. TGT (*Teams Games Tournament*)

TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan pembelajaran kooperatif yang dilakukan secara berkelompok dan mengandung unsur permainan, Strategi TGT membuat siswa dapat belajar lebih rileks, aktif, menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama dalam keterlibatan belajar.¹ Di dalam proses belajar di dalamnya melibatkan 4-5 orang, anak dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Masing-masing beranggotakan 4-5 orang, masing-masing anak per kelompok mendapat tugas untuk menghasilkan karya bentuk geometri, bentuk bingkai, macam macam

¹ Trianto, *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2013) hal 83-84.

binatang dan lain – lain. Kemudian anak mencurahkan kreatifitasnya dan bekerja sama dalam kelompok kecilnya tersebut.

H. Penelitian Relevan

Sebagai kajian teori yang menunjang kajian ini, peneliti mencantumkan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Pebria Suhartini, pengembangan kreativitas anak usia dini melalui metode bermain dengan permainan balok. Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis di taman kanak-kanak Bandar Lampung terlihat bahwa pengembangan kreativitas anak usia dini dapat meningkat melalui metode bermain dengan permainan balok di TK Sabrina Bandar Lampung.²
2. Indah Permata Sari, Mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Melipat Origami. Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis di TK gemerlang terlihat dari adanya semangat peserta didik dalam melakukan kegiatan permainan melipat origami, dilihat dari minat peserta didik dalam permainan melipat origami yang sangat antusias.³
3. Suyatmi, Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar Pada Anak Kelompok A di TK ABA Ngabean. Di dalam

² Pebria Suhartini, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Dengan Permainan Balok* (Lampung : Institut Agama Islam Negeri Lampung, 2016)<http://repository.radenintan.ac.id/247/>

³ Indah Permata Sari, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Melipat Origami* (Universitas Negeri Lampung, 2016)<http://repository.radenintan.ac.id/378/1/>

hasil penelitiannya bahwa peningkatan kreativitas anak usia dini melalui aktivitas menggambar dilakukan dengan 3 cara: (1) Menggambar diatas tanah (2) Menggambar dengan jari (3) Menggambar di kertas HVS, ditandai dengan aspek kreativitas, meliputi: keluwesan, kelancaran, dan keaslian. Dilakukan melalui 2 siklus, pada tindakan siklus I mencapai 60%, dan siklus II mencapai 92,5%.⁴

4. Sadariah, Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Media Plastisin di RA Al Badar. Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis di RA Al Badar bahwa peningkatan perkembangan kreativitas anak didik dapat di dilakukan melalui pemanfaatan media plastisin, penelitian di lakukan 2 siklus, Siklus I peningkatan anak berkembang sesuai harapan mencapai 47,62%, pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 80,95% berkembang sangat baik dan optimal.⁵
5. Francicka Anggraeni , Hasan Mahfud , Anayanti Rahmawati, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Metode Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Marsudisiwi Tahun Pelajaran 2013/2014. Dari hasil penelitiannya nilai ketuntasan perkembangan sosial emosional anak mengalami peningkatan setiap siklusnya sehingga dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran kooperatif metode Team Game Tournament (TGT)

⁴ Suyatmi, *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar Pada Anak Kelompok A di TK ABA Ngabean* (Universitas Negeri Yogyakarta, 2014) <http://eprints.uny.ac.id/13558/1>

⁵ Sadariah, *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Media Plastisin di RA Al Badar* (Lampung : Institut Agama Islam Negeri Lampung, 2016)<http://repository.Uin-alauddin.ac.id/6044/>

dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak kelompok B TK Marsudisiwi Surakarta tahun pelajaran 2013/2014.⁶

Dari ke lima penelitian yang relevan ini dapat disimpulkan bahwa ada terdapat perbedaan dan persamaan dari penelitian saya dengan mereka. Terdapat perbedaannya dimana pada point pertama, pengembangan kreativitas anak dalam mengembangkan melalui metode pembelajaran kelompok melalui strategi pembelajaran Team Game Tournament (TGT), pada point kedua mengembangkan kreativitas anak melalui permainan melipat origami dan dilihat dari minat anak dalam bermain melipat origami. Pada point ketiga pada riset sebelumnya kreativitas melalui aktivitas menggambar, aktivitas yang dilakukan (1) menggambar diatas tanah, (2) menggambar diatas jari, (3) menggambar di atas HVS. Pada point keempat meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan media plastisin. Pada point kelima metode pembelajaran yang digunakan metode pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.

Terdapat persamaan kajian riset sebelumnya dengan penelitian saya yaitu, metode yang digunakan sama – sama melalui metode kreativitas yang dilakukan melalui 2 siklus dengan metode penelitian yang digunakan metode penelitian tindakan kelas. Dimana setiap siklusnya terdapat peningkatan sesuai kriteria perkembangan anak, peningkatan dari mulai berkembang sesuai harapan (BSH)

⁶Francicka Anggraeni, Hasan Mahfud, Anayanti Rahmawati, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Metode Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Marsudisiwi Tahun Pelajaran 2013/2014*. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/paud/article/view/4087>

hingga berkembang sangat baik (BSB) dan optimal. Terdapat metode yang sama menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Anak Usia Dini

Anak Usia Dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia enam tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Anak usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*).⁷ Anak usia dini berada pada rentang usia 0 sampai dengan 6 tahun, anak usia taman kanak-kanak berada pada rentang usia 4 sampai 6 tahun. Batasan ini sesuai dengan batasan menurut undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional yang menyatakan bahwa “taman kanak-kanak merupakan pendidikan formal pada jalur pendidikan anak usia dini yang mendidik anak usia 0 sampai 6 tahun”.

Indradno menyebutkan bahwa anak usia dini merupakan masa emas perkembangan yang tidak boleh di sia-siakan, untuk dapat tumbuh kembang dengan baik. Anak membutuhkan pendidikan secara tercukupi, layanan tersebut diperlukan secara holistik dan integratif melalui keterlibatan keluarga, dan lingkungan sekitar. Kementerian pendidikan dan kebudayaan juga bertanggung jawab di bidang pembinaan pendidikan nya melalui program PAUD (pendidikan anak usia dini)⁸. Maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah tahapan

⁷ Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2012), hal.5

⁸ Jasman Indradno, *Pedoman Pengembangan Kurikulum Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (Semarang: Dinas Pendidikan Pemprov Jawa Tengah, 2013) hal. 3

individu yang berada pada masa emas perkembangan diri yang membutuhkan pendidikan secara berkelanjutan demi tumbuh kembang yang optimal.

Tujuan pendidikan taman kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar untuk pengembangan sikap, perilaku, pengakuan, keterampilan dan kreativitas yang nantinya akan diperlukan anak untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Pendidikan anak usia dini ini diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi seluruh kemampuan anak, sehingga lembaga pendidikan AUD perlu untuk menyediakan berbagai kegiatan yang mendukung tumbuh kembang anak dari berbagai aspek perkembangan.

Jadi dapat disimpulkan dari beberapa teori diatas bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 sampai 6 tahun, dan pada masa itu merupakan masa golden age atau bisa dikatakan masa emas yang ada pada anak dan sangat sayang unruk di lewatkan, Tujuan pendidikan anak usia dini yaitu untuk membantu pertumbuhan, perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut.

B. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata “kreativitas” mempunyai arti yaitu kemampuan untuk mencipta atau mempunyai daya cipta. Kreativitas menurut psikolog humanistik terkemuka Carl Moustakas dalam Munandar menjelaskan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, alam, dan

orang lain. Istilah kreativitas mula - mula di ambil dari bahasa Inggris. Yaitu dari kata dasar to create yang berarti menyebabkan (sesuatu yang baru) dan menghasilkan atau mengadakan sesuatu yang baru. Kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat, Kreativitas ini dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, mungkin mencakup pembentukan pola-pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya serta pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Bentuk-bentuk kreativitas mungkin berupa produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin juga bersifat prosedural atau metodologis. Jadi menurut ahli, kreativitas merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh, dan pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti dan bermanfaat. Pada mulanya, kreativitas di pahami sebagai proses berfikir dengan menggunakan teknik-teknik berfikir kreatif, namun dalam perkembangan selanjutnya, kreativitas di artikan sebagai proses menggunakan imajinasi dan keahlian untuk melahirkan gagasan baru, asli, unik, berbeda atau bermanfaat.⁹

⁹ Mulyasa, H.E, *Manajemen dan Kepemimpinan Kepala Sekolah*, (Jakarta: RemajaRosdakarya, 2013) hal 209.

Kemudian kreativitas muncul dalam gagasan, produk, pelayanan, usaha, mode atau model baru yang di hasilkan dalam prilaku yang diperankan oleh individu, kelompok dan organisasi. Jadi, dapat di katakan juga definisi kreativitas terkandung ciri keaslian (baru, tidak lazim, tidak terduga) dan potensi utilitas (berguna, baik, adaptif,) sesuai gagasan, produk, model dan proses yang di hasilkan serta prilaku yang di perankan.¹⁰

Jadi dapat di simpulkan menurut penulis bahwa kreativitas pada anak usia dini itu setiap anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, anak mampu berkarya selama orang tua tidak membatasi ruang gerak anak. Sebab, ini merupakan awal mula pembentukan bakat. Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif, inovatif, dan menciptakan gagasan, ide baru dalam pengalaman baru dan kreativitas sebagai proses berfikir kreatif dengan menggunakan tehnik berfikir kreatif.

2. Ciri – Ciri Kreativitas

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami cirri-cirinya. Cirri-ciri kreativitas yang di miliki oleh seorang anak di antaranya sebagai berikut:

- a. Antusias yang tinggi
- b. Banyak akal
- c. Berfikir terbuka (fleksibel), Bersikap spontan
- d. Cakap, giat, dan rajin

¹⁰*Ibid*, hal. 210

e. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan berfikir kritis.¹¹

3. Kreativitas Dalam Perkembangan Masa Kanak-Kanak

Dalam perkembangan manusia pada masa kanak-kanak, perlu ditumbuhkan rasa percaya diri agar anak dapat mencapai hasil yang maksimal, menumbuhkan self confidence dapat dilakukan dengan menghindari cemooh atau kritik yang tidak perlu yang mungkin dapat mengurangi semangat anak untuk mencoba kreativitasnya. Cemooh atau kritik yang tidak perlu, lama-kelamaan membuat anak merasa terkekang dan tidak bebas untuk mengekspresikan dirinya, hal ini akan sangat berpengaruh terhadap hidupnya.

Masa kanak-kanak merupakan masa yang paling baik untuk mempelajari keterampilan tertentu, karena menurut Menurut Hurlock ada tiga alasan yang mendasarinya yakni:

- a. Anak senang mengulang-ulang apa yang mereka dapat, sehingga dengan senang hati mau mengulang suatu aktivitas sampai terampil.
- b. Anak-anak cenderung bersifat pemberani, sehingga tidak terhambat rasa takut apabila mengalami sakit atau diejek seperti yang ditakuti oleh anak yang lebih besar.
- c. Anak mudah dan cepat belajar, karena tubuh mereka masih lentur dan ketrampilan yang dimiliki baru sedikit, sehingga ketrampilan yang baru dikuasai tidak mengganggu ketrampilan yang sudah dikuasai.

¹¹ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta : Rineka Cipta, 2012) hal 44

Menurut Hurlock Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya. Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak usia dini, karena menambah bumbu dalam permainannya. Jika kreativitas dapat membuat permainan menjadi menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas. Mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain sangat baik untuk melatih dan mengembangkan ketrampilan motorik halusny dan ia dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat bermain atau tidak. Karena tanpa disadari bermain merupakan sesuatu yang penting bagi anak. Jadi dapat di simpulkan menurut penulis bahwa kreativitas dalam perkembangan masa kanak-kanak sangat membutuhkan yang namanya rasa percaya diri (self convidence), untuk menumbuhkan rasa percaya diri tersebut sebisa mungkin anak terhindar dari cemoohan, kritik yang bisa membuat semangat kreativitasnya menurun, sehingga anak tidak bebas untuk berekspresi sebab masa kanak-kanak adalah masa paling baik mempelajari keterampilan. Menurut Hurlock ada 3 alasan yang mendasarinya, dan dapat di pahami bahwa pada dasarnya anak senang mengulang apa yang mereka dapat anak cenderung pemberani, dan anak mudah cepat belajar, maka dari itu anak membutuhkan hal-hal yang baik untuk di dapatkan dan hal-hal yang dapat mendorong anak agar

terbentuknya karakter dan dapat menumbuhkan rasa percaya diri yang besar.

4. Strategi Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk menciptakan produk, ide, gagasan dan karya-karya lainnya yang bersifat baru serta bersifat imajinatif, menunjang tinggi aturan normal, fleksibel serta bermanfaat untuk kepentingan masyarakat dalam mengembangkan atau memecahkan problem yang terjadi pada suatu hal. Selain itu, kreativitas anak sebagaimana di kemukakan dalam berbagai pendapat pakar di atas dapat di pastikan selalu merujuk pada salah satu atau kombinasi dari konsep 4 P (pribadi, proses, pendorong, produk). Di tinjau dari segi pribadi, kreativitas dapat di artikan sebagai adanya ciri kreatif pada diri individu, ciri tersebut terdiri atas ciri attitude atau kognitif, misalnya kelancaran dalam berfikir, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Di tinjau dari segi proses, dapat di lihat sebagai kegiatan bersibuk diri yang berdaya guna, kreativitas sebagai suatu proses adalah memikirkan berbagai gagasan dalam menghadapi suatu masalah. Di tinjau dari segi pendorong, kreativitas dapat di artikan sebagai dorongan untuk berbuat kreatif. Agar kreativitas anak dapat terwujud secara optimal membutuhkan adanya pendorong baik pendorong internal maupun eksternal. Sedangkan di tinjau dari segi produk kreativitas dapat di artikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau menghasilkan produk-produk baru. Mengembangkan kreativitas bagi anak usia dini memerlukan

beberapa strategi di antara nya : pengembangan kreativitas melalui penciptaan produk (hasil karya), pengembangan kreativitas melalui eksploitasi, pengembangan kreativitas melalui eksperimen, pengembangan kreativitas melalui proyek, pengembangan kreativitas melalui musik serta pengembangan kreativitas melalui bahasa.¹²

Jadi dapat disimpulkan menurut penulis bahwa di dalam strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini yang dikemukakan dalam berbagai pendapat pakar bahwa kreativitas merujuk pada konsep 4P yaitu (pribadi, proses, pendorong, dan produk). Jadi di tinjau dari segi pribadi diartikan sebagai ciri kreatif yang dimiliki diri individu, ciri tersebut meliputi kognitif, dari segi proses dapat dilihat dari kegiatan yang dilakukan dalam memikirkan gagasan pada memecahkan masalah, di tinjau dari segi pendorong dapat diartikan bahwa kreativitas sebagai pendorong untuk berbuat kreatif dorongan tersebut terdiri dari dorongan internal dan eksternal, sedangkan tinjauan dari segi produk kreativitas dapat di artikan kemampuan dalam menciptakan hasil karya. Dari beberapa penjelasan diatas terdapat juga beberapa strategi diantaranya pengembangan kreatif melalui eksploitasi, eksperimen, proyek, musik dan melalui bahasa.

¹² Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini* (Yogyakarta : Kalimedia, 2017) hal. 205

C. Media Pembelajaran Stik

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang efektif untuk melaksanakan proses pengajaran yang direncanakan dengan baik, sebagai alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media pembelajaran berfungsi bukan hanya sebagai sarana untuk membuat pelajaran yang menyenangkan, tetapi juga membantu anak memahami sesuatu yang bersifat abstrak.

Kelebihan media adalah: Pertama, memiliki kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya. Kedua, memiliki kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya. Ketiga, memiliki kemampuan distributif, artinya media

mampu menjangkau anak didik yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak.¹³

2. Media Pembelajaran Stik

Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah stik kayu dengan melalui tahapan proses pemilihan bahan baku yang tepat serta proses produksi yang aman dan higienis menggunakan mesin stik es krim yang modern, sehingga stik es krim tidak mengandung zat-zat yang berbahaya. stik es krim sangat mudah didapatkan, harganya murah, dan bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran lainnya. Stik es krim merupakan media yang tepat untuk media belajar.

3. Fungsi Menggunakan Media Stik Es Krim

Fungsi menggunakan stik es krim dalam pembelajaran adalah:

- a. Mempermudah dalam hal pemahaman konsep-konsep bentuk dalam pembelajaran.
- b. Memberikan pengalaman yang efektif bagi siswa dengan berbagai kecerdasan yang berbeda;
- c. Membangun kreativitas anak dalam proses pembelajaran
- d. Memberikan kesempatan bagi siswa yang lebih lamban berpikir untuk menyelesaikan tugas dengan berhasil;
- e. Memperkaya program Pembelajaran bagi siswa yang lebih pandai;
- f. Mempermudah abstraksi;
- g. Efisiensi waktu;

¹³ Nurhafizah, *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa* (Lembaga PAUD di Kecamatan Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman). *Jurnal Early Childhood* Vol. 2 No. 2B, November 2018. <http://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.288>

- h. Menunjang kegiatan pembelajaran di luar sekolah¹⁴

D. Langkah – Langkah Pembelajaran Media Stik

Langkah-langkah Penggunaan Media Stik Es Krim dalam Pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Guru memberikan penjelasan mengenai alat peraga yang digunakan menggunakan stik es krim.
2. Guru mengenalkan, mengajarkan macam – macam benda di sekitar anak.
3. Media stik es krim dibagikan kepada masing-masing peserta didik (jumlahnya tidak menentu seperlunya saja).
4. Peserta didik membuat suatu bentuk imajinasi di atas meja dengan stik es krim sesuai tugas.
5. Peserta didik masing- masing kelompok di beri tugas untuk membuat suatu bentuk, sesuai dengan kreativitas anak.
6. Guru memberikan apresiasi kepada anak, bagi kelompok menyelesaikan tugas dengan benar dan sesuai.
7. Anak menyusun stik untuk membuat suatu karya bentuk yang ingin di buat nya.

¹⁴ Umi Romadiyah, *Pembelajaran STAD dan TST Bermedia Ice Cream Stick Pada Operasi Mengenal Bentuk*, (Jl. Ikan Piranha Atas 187 Kota Malang). Jurnal Pendidikan Sains, Vol.2, No.2, Juni 2014.http://repository.upi.edu/24002/2/S_BSI_1002795

E. Kelebihan dan Kekurangan Media Stik Es Krim

Adapun kelebihan dan kekurangan penggunaan alat peraga stik es krim dalam pengajaranyaitu:

1. Kelebihan penggunaan alat peraga stik es krim yaitu:
 - a. Alat peraga stik es krim sangat mudah didapat dan bahannya pun cukup sederhana.
 - b. Menumbuhkan minat belajar peserta karena pelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan melihat warna dari alat peraga stik es krim.
 - c. Memperjelas makna bahan pelajaran sehingga peserta didik mudah memahaminya.
 - d. Metode mengajar lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak akan mudah bosan.
 - e. Membuat lebih aktif melakukan kegiatan belajar.
2. Kekurangan alat peraga stik es krim yaitu:
 - a. Alat peraga stik es krim tidak tahan lama mungkin sampai 4 atau 5 bulan setelah di cat pewarna.
 - b. Dengan memakai alat peraga lebih banyak menunjuk guru untuk berpikir kreatif.
 - c. Banyak waktu yang diperlukan untuk persiapan alat peraga stik es krim.
 - d. Perlu kesediaan berkorban pikiran bagaimana supaya lebih menarik perhatian peserta didik.

Adapun bentuk dari media stik ice cream adalah sebagai berikut:



F. Strategi pembelajaran TGT (Team Game Tournament)

TGT (Team Game Tournament) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang, anak yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras / suku yang berbeda. Guru menyajikan materi dan bahan ajar kepada anak dan anak

bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Tugas yang di berikan akan di kerjakan bersama dengan anggota kelompok nya, masing-masing anak bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau hasil karya nya. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh anggota telah mengerjakan tugas nya dan telah melakukan pembelajaran melalui strategi pembelajaran yang di terapkan.

Pembelajaran merupakan aktivitas paling utama yang berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan keaktifansiswa dalam mengikuti pembelajaran, Siswa dapat aktif membangun pengetahuan dengan berbagai aktivitas yang mendukung seperti berkomunikasi, berpikir, dan bergerak dalam belajar. Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terdiri dari (1) penyajian kelas; (2) tim; (3) game (4) turnamen; dan (5) rekognisi tim. Adanya turnamen menjadikan pembelajaran TGT memiliki nilai lebih, karena pembelajaran tersebut menjadikan pembelajaran yang bersifat menyenangkan. Selain itu, model TGT dapat digunakan untuk semua aspek pembelajaran, TGT merupakan pembelajaran kooperatif dengan dibentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri dari empat-lima anak dalam setiap kelompoknya, pembagian kelompok ini dilakukan dengan cara heterogen dimana dalam satu kelompok terdiri atas siswa dengan latar belakang yang berbeda misalnya dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras atau warna kulit. Guru menyampaikan pembelajaran, lalu anak bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya

diadakan turnamen, dimana anak memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Setiap kelompok pada pembelajaran TGT berlomba-lomba untuk mendapatkan skor sebanyak mungkin. Kelompok dengan skor tertinggi pada pembelajaran TGT akan mendapatkan penghargaan. Setiap anggota kelompok mengikuti turnamen yang diadakan, sehingga setiap siswa turut aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan siswa dalam belajar karena terdapat aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang di dalamnya. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari guru ke peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik.¹⁵

¹⁵Zulaikha Marta Sani, Sudarmin, Sri Nurhayati, *Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Media Number Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa*, Jurnal Scientia Indonesia Vol.1, No.1, April 2016. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jsi/article/view/7942>

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

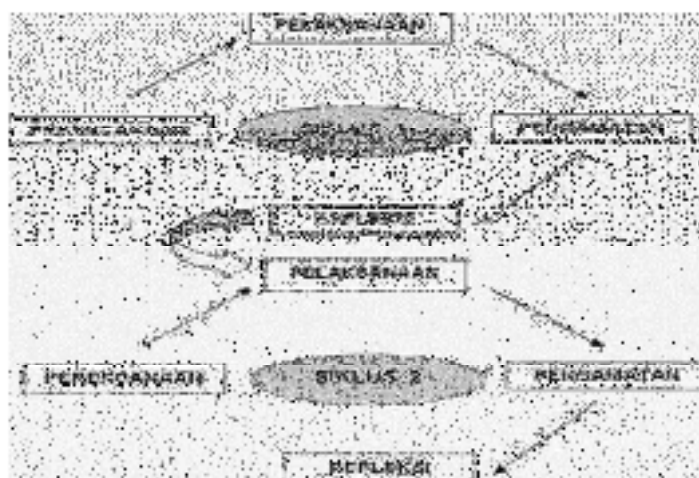
Penelitian ini dilaksanakan di Paud Cinta Ananda, di Jln Medan – Banda Aceh Kecamatan Birem – Bayeun, Kab. Aceh Timur.

2. Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini di laksanakan pada tahun ajaran 2020 / 2021, di perkirakan waktu penelitian di laksanakan bulan Januari - Februari tepatnya di Paud Cinta Ananda, Desa Aramiyah, Kec.Birem – Bayeun, Kab. Aceh Timur.

B. Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian yang di lakukan peneliti termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK).



Gambar 3.1 Alur PTK Model Jhon Elliot

Adapun langkah-langkah yang akan di tempuh adalah :

1. Perencanaan

Perencanaan tindakan dengan menyiapkan media dan metode pembelajaran dalam penelitian yang saling berhubungan. Media yang digunakan yaitu stik ice cream dalam bentuk nyata melalui bermain dan membuat kelompok kecil. Disini guru harus dapat menciptakan suasana bermain anak yang menarik serta menyenangkan, mempersiapkan waktu yang di butuhkan dalam pembelajaran.

2. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan tindakan peneliti melakukan observasi selama pembelajaran dan memperhatikan respon, melihat kemampuan anak pada saat bermain stik ice cream melalui strategi pembelajaran TGT dalam meningkatkan kreativitas anak.

3. Pengamatan

Peneliti melakukan pengamatan dengan mencatat semua hal yang diperlukan dan apa yang terjadi selama pelaksanaan tindakan langsung. Hal ini di lakukan untuk mengetahui masalah dan menentukan langkah melalui bermain stik ice cream meningkatkan kemampuan kreativitas anak pada kondisi yang di akhir yang akan di ambil untuk mengatasi masalah.

4. Refleksi

Refleksi dalam tindakan kelas adalah upaya untuk mengkaji apa yang telah terjadi, apa yang telah di hasilkan dan yang belum berhasil akan di tuntaskan dengan tindakan. Hasil refleksi ini di gunakan untuk

menentukan tindakan lebih lanjut dalam tujuan penelitian tindakan kelas. Dengan kata lain, refleksi merupakan pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan dalam mencapai tujuan sementara. Refleksi ini di lakukan setiap akhir siklus penelitian.

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) siklus pertama dan siklus selanjutnya di laksanakan berdasarkan langkah-langkah penelitian yang telah dirancang. Untuk melaksanakan siklus selanjutnya berdasarkan hasil dari siklus sebelumnya.

Tabel 3.1 Pelaksanaan Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) Menggunakan Media Stik Ice Cream

| Pelaksanaan | Tema | Hari / Tanggal | Kegiatan |
|-------------|----------|----------------|--|
| Siklus I | Binatang | | 1. - Mengenalkan tema dan subtema kepada anak. - Guru menjelaskan tema lingkunganku, subtema lingkungan sekolah. - Menanyakan apa saja yang ada pada lingkungan sekolah. Kegiatannya adalah : 1) Mengenalkan berbagai macam bentuk geometri dasar dan mengamati benda yang berbentuk geometri di lingkungan sekolah. 2) Memperlihatkan bahan media belajar dan mengenalkan berbagai macam bentuk geometri melalui poster gambar. 3) Guru membuat kelompok kecil dan guru membagikan stik kepada anak, anak mulai menyusun stik dengan berbagai bentuk geometri. 2. - Guru menjelaskan tema lingkungan dan subtema lingkungan rumah. |

| Pelaksanaan | Tema | Hari / Tanggal | Kegiatan |
|-------------|------|----------------|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan kondisi anak sebelum belajar. Kegiatannya adalah : 1) Masing – masing anak per kelompok menyusun stik melalui TGT untuk membuat macam bentuk geometri. 2) Anak membedakan dan mengelompokan bentuk geometri sesuai bentuknya. 3) Anak membuat kolase bentuk rumah. Kegiatan Tgt nya: <ul style="list-style-type: none"> - Masing – masing kelompok bekerja sama dan bersaing cepat untuk menyelesaikan tugas dan yang paling cepat akan mendapatkan penghargaan / hadiah. 3. - Guru menjelaskan tema lingkungan dan subtema Lingkungan Alam <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan kepada anak bahwa stik es krim berbahan dasar dari alam (kayu) yang di olah menjadi stik - Guru menjelaskan berbagai bentuk yang sudah di ajarkan pada pertemuan sebelumnya dan menanyakan kembali yang sudah dibuat Kegiatannya adalah : 1) Guru menanyakan kepada anak tentang konsep bentuk geometri 2) Guru mempersilahkan anak mengelompokan alat dan bahan sesuai konsep bentuk yang di pahami anak 3) Masing – masing kelompok melakukan kegiatan, kelompok 1 membuat bentuk segitiga, dan segi empat, kelompok 2 membuat bentuk persegi, dan |

| Pelaksanaan | Tema | Hari / Tanggal | Kegiatan |
|------------------|----------|----------------|--|
| | | | <p>persegi panjang, kelompok 3 membuat bentuk jajargenjang dan trapesium</p> <p>Kegiatan Tgtnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membuat game dan menyediakan bahan untuk kelompok membuat kreativitas bentuk geometri melalui stik yang dipadukan dengan origami supaya menarik, yang paling cepat akan mendapat penghargaan <p>4. - Guru mengkondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan tema lingkungan dan subtema lingkungan social. - Mengulang kembali materi sebelumnya. <p>Kegiatannya adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Anak menyusun stik berbentuk geometri dengan mengikuti pola yang telah di sediakan. 2) Anak mencocokkan gambar bentuk geometri. 3) Anak menyebutkan benda – benda yang ada disekitarnya sesuai dengan bentuk geometri. <p>Kegiatan Tgtnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyiapkan kartu berbentuk geometri kemudian anak secara acak mengambil dan masing-masing kelompok mengambil 1 bentuk yang akan di buat, yang berhasil dan cepat akan mendapatkan penghargaan. |
| Siklus II | Binatang | | <ol style="list-style-type: none"> 1. - Mengenalkan tema dan subtema kepada anak. - Guru menjelaskan tema binatang , subtema binatang darat. - Menanyakan apa saja binatang yang ada di darat <p>Kegiatannya adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengenalkan berbagai macam |

| Pelaksanaan | Tema | Hari / Tanggal | Kegiatan |
|-------------|------|-------------------|--|
| | | | <p>bentuk binatang darat.</p> <p>2) Anak membuat kreasi binatang darat dari stik es krim dan origami.</p> <p>3) Membedakan dan menirukan suara-suara binatang darat.</p> <p>Kegiatan Tgtnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membuat permainan kepada semua kelompok, masing-masing kelompok menirukan dan membedakan suara binatang dan anak berbaris untuk melakukan permainan, kelompok yang benar melakukan permainan mendapatkan skor/nilai <p>2. - Guru menjelaskan tema binatang dan subtema binatang buas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengkondisikan anak sebelum pembelajaran - Guru memotivasi anak untuk mengamati benda sekitar. <p>Kegiatannya adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang di sediakan 2) Guru mempersilahkan anak mengelompokkan alat dan bahan sesuai dengan konsep yang dipahami anak 3) Anak membuat bentuk ular, rusa, ayam, dari stik dan origami, masing-masing kelompok membuat kemudian memilih hewan yang diminatinya <p>Kegiatan Tgtnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing dan memberi tugas masing-masing kelompok bertanding membuat karya bentuk ular, rusa, dan ayam dari stik kelompok yang mampu menyelesaikan akan |

| Pelaksanaan | Tema | Hari / Tanggal | Kegiatan |
|-------------|------|-------------------|---|
| | | | <p>mendapatkan point tertinggi akan mendapatkan penghargaan.</p> <p>3. - Mengenalkan tema binatang dan subtema binatang peliharaan</p> <p>- Mengkondisikan anak sebelum pembelajaran</p> <p>Kegiatannya adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Menyusun nama hewan “kucing” dengan stik es krim 2) Menggambar dan mewarnai gambar kucing. 3) Anak menceritakan hasil gambar yang di buatnya <p>Kegiatan Tgtnya :</p> <p>Masing-masing kelompok mampu menceritakan hasil gambarnya di depan kelas dan berani tampil didepan anak lain</p> <p>4. - Guru mengulang kembali pembelajaran yang sudah diajarkan sebelumnya</p> <p>- Guru menjelaskan tema binatang dan subtema binatang udara.</p> <p>- Guru megkondisikan anak sebelum belajar.</p> <p>Kegiatannya adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru menanyakan konsep bentuk hasil karya yang sudah di buat sebelumnya oleh anak. 2) Guru mengulang pembelajaran untuk membuat macam bentuk geometri melalui stik es krim. 3) Guru dan anak melakukan secara bersama-sama membuat bingkai foto dan membuat bentuk lebah dari stik ice krim <p>Kegiatan Tgtnya :</p> <p>- Guru mengadakan evaluasi akhir dan pertandingan membuat kembali bentuk geometri, macam bentuk binatang yang sudah diajarkan sebelumnya melalui</p> |

| Pelaksanaan | Tema | Hari / Tanggal | Kegiatan |
|-------------|------|-------------------|---|
| | | | stik dan kelompok yang mampu mengumpulkan point tertinggi akan mendapatkan juara dan mendapatkan penghargaan. |

1. Prosedur Penelitian

Dari berbagai desain penelitian yang ada peneliti menggunakan prosedur penelitian. Penelitian di lakukan menggunakan beberapa siklus dengan kegiatan masing-masing siklus adalah sebagai berikut:

a. *Siklus I*

Pertemuan Pertama

1) Tahap Perencanaan

- a) Bekerjasama dengan observer menetapkan urutan materi pembelajaran dan cakupannya.
- b) Membuat dan melengkapi media.
- c) Merancang RPPH/RKH.
- d) Merancang media berupa stik es krim.
- e) Membuat lembar observasi aktivitas anak didik untuk mengamati kegiatan pada saat kegiatan pembelajaran mengenalkan bentuk.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahapan ini, guru melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah di rencanakan. Guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang

telah di tetapkan bersama pengembangan pelaksanaan tindakan berdasarkan rencana kegiatan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Rencana Kegiatan Harian Pertemuan I

| No | Waktu | Kegiatan |
|----|----------------|--|
| 1. | Kegiatan awal | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran. 2. Guru melakukan salam, dan memimpin doa sebelum belajar. 3. Guru menyampaikan dan menjelaskan berbagai bahan pembelajaran. |
| 2. | Kegiatan inti | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi pengenalan macam-macam bentuk geometri dasar, dan melakukan Tanya jawab kepada anak tentang bentuk apa yang telah diketahui anak. 2. Guru membuat kelompok belajar melakukan tugas yang diberi kepada anak dengan berbantu media stik. 3. Guru menugaskan kepada masing-masing anak untuk membuat macam bentuk geometri menggunakan stik |
| 3. | Kegiatan akhir | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengapresiasi kepada anak yang menjawab benar dan tepat. 2. Guru menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan. 3. Guru mengulang kegiatan hari itu setelah proses pembelajaran. 4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan sholawat dan berdoa. |

3) Tahap Pengamatan

Pada tahap ini observasi pengamat melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi kegiatan siswa dengan tujuan mengamati kegiatan proses pembelajaran dan aktivitas anak.

4) Tahap Refleksi

Setelah data observasi di analisis, tim observasi dan guru berusaha untuk mengetahui kemampuan anak didik dalam pembelajaran yang telah di lakukan. Hasil tersebut di gunakan untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya.

b. *Siklus 2*

1) Tahap Perencanaan

- a) Bekerjasama observer menetapkan materi pembelajaran
- b) Membuat dan melengkapi media pembelajaran.
- c) Merancang RPPH
- d) Merancang media berupa media stik ice cream
- e) Membuat lembar observasi anak untuk mengamati kegiatan pada saat kegiatan pembelajaran.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah di rencanakan guru, melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang telah di tetapkan. Pelaksanaan tindakan berdasarkan rencana kegiatan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Rencana Kegiatan Harian Siklus II

| No | Waktu | Kegiatan |
|----|----------------|--|
| 1. | Kegiatan awal | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran. 2. Guru melakukan doa sebelum belajar 3. Guru mengenalkan berbagai bentuk dari poster gambar yang telah disediakan. 4. Guru memotivasi anak untuk mengamati benda disekitar anak. |
| 2. | Kegiatan inti | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menugaskan kepada anak membuat bentuk macam macam binatang, dan lain-lain sesuai dengan kreativitas dan imajinasi anak. 2. Guru menugaskan untuk masing-masing kelompok mengumpulkan dan menjelaskan benda apa yang sudah di buat pada hasil karya nya. 3. Guru Tanya jawab kepada anak apa yang sudah dibuat. |
| 3. | Kegiatan akhir | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengulang kegiatan hari itu setelah belajar. |

| No | Waktu | Kegiatan |
|----|-------|---|
| | | 2. Guru memberi penghargaan, hadiah kepada kelompok yang berhasil membuat atas karya anak dalam membuat berbagai macam bentuk. 3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan sholawat dan berdoa. |

3) Tahap Pengamatan

Pada tahap ini pengamat melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi kegiatan anak bertujuan untuk mengamati proses pembelajaran berlangsung pada aktivitas anak.

4) Tahap Refleksi

Setelah data observasi di analisis, pengamat dan guru berusaha untuk dapat mengetahui kemampuan anak didik dalam pembelajaran yang telah di lakukan. Hal tersebut di gunakan untuk menentukan tindakan pada siklus selanjutnya.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah secara non test, melalui penelitian lapangan. Adapun metode yang di pakai mengetahui kemampuan kreativitas anak dalam proses pembelajaran berbantuan media stik untuk membuat berbagai bentuk, di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi di artikan sebagai pengamatan dan pencatatan sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.¹⁶ Pengumpulan data melalui observasi dilakukan oleh peneliti di bantu seorang guru pada kelas yang digunakan untuk penelitian agar diperoleh gambaran secara langsung proses pembelajaran di kelas, dalam hal ini yang ingin diamati oleh peneliti yaitu anak mampu mengenal berbagai bentuk geometri, berbagai macam bentuk binatang, dan berbagai bentuk lainnya, anak mampu bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompoknya, dan anak mampu mengembangkan kreativitasnya dalam membuat suatu karya bentuk.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan suatu peristiwa yang sudah terjadi yang berupa tulisan. Metode dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto-foto hasil kerja anak yang dapat menggambarkan mengenai perkembangan anak dalam kemampuan kreativitas, nilai, data siswa. Dokumentasi tersebut bertujuan agar data yang diperoleh yakni yang berupa fakta-fakta peristiwa proses pembelajaran dapat optimal, sehingga dapat dijadikan sebagai bukti, selain itu dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi terhadap kemampuan kreativitas anak.

¹⁶ Lindawati, *Implementasi Pembelajaran Matematika Dengan Model Laps - Heuristik*, (Idi Rayeuk : Iain Langsa, 2016) hal. 47

c. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara Tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan yang di wawancarai (responden) dengan alat yang dinamakan panduan wawancara. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru dan anak tentang pembelajaran kemudian di rangkum sendiri oleh peneliti. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, dan guru di sekolah tersebut.

Berikut adalah lembar pertanyaan yang akan di gunakan bersama guru kelas tersebut antara lain :

LEMBAR WAWANCARA

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|-----------|--|----------------|
| 1 | Strategi pembelajaran seperti apa yang ibu terapkan sehari - hari? | |
| 2 | Bagaimana tingkat kreativitas anak di sekolah tersebut ? | |
| 3 | Dalam proses pembelajaran, apakah ibu pernah menggunakan media stik es krim ? | |
| 4 | Bagaimana pelaksanaan pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak ? | |
| 5 | Apakah strategi pembelajaran TGT menggunakan media stik es krim sudah pernah ibu gunakan dalam pembelajaran ? | |
| 6 | Bagaimana langkah – langkah ibu sebagai guru dalam menggunakan strategi belajar yang di gunakan dalam mengembangkan kreativitas anak di sekolah tersebut ? | |
| 7 | Apakah selama ini ibu mengamati faktor – faktor yang dapat mengembangkan kreativitas anak ? | |
| 8 | Bagaimana cara ibu menerapkan media dengan baik ? | |
| 9 | Sumber media apakah yang paling sering ibu gunakan ? | |
| 10 | Menurut ibu, apakah media stik es krim cocok diterapkan dalam meningkatkan kreativitas ? | |

3. Instrument Penilaian

a. Lembar Observasi

Lembar observasi dibuat berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Lembar observasi bertujuan untuk mengamati kegiatan anak selama dalam pembelajaran. Observasi ini berfungsi untuk mengambil data melalui pengamatan Instrumen atas pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas belajar anak.

- 1) Melahirkan gagasan asli sebagai hasil pemikiran sendiri
- 2) Kemampuan untuk mengajukan berbagai pendekatan pemecahan masalah
- 3) Kemampuan memproduksi banyak gagasan

LEMBAR OBSERVASI

| Variabel | Indikator | Deskriptor | Skala Penilaian | | | |
|-------------|------------|--|-----------------|----|-----|-----|
| | | | BB | MB | BSB | BSH |
| Kreativitas | Kelancaran | 1. Anak belum mampu membuat bentuk geometri dari stik es krim. 2. Anak sudah lancar ketika menyusun stik es krim, namun dengan arahan guru. 3. Anak mampu membuat kreasi dengan banyak variasi warna dan bentuk. | | | | |
| | Keluwesan | 1. Anak belum mampu menyelesaikan permainan sesuai dengan petunjuk yang di berikan. 2. Anak sudah rapi membentuk geometri dengan menggunakan stik es krim. | | | | |

| Variabel | Indikator | Deskriptor | Skala Penilaian | | | |
|----------|--------------|--|-----------------|----|-----|-----|
| | | | BB | MB | BSB | BSH |
| | | 3. Anak melakukan kegiatan dengan teliti dan sabar pada saat menyusun stik. | | | | |
| | Orisinilitas | 1. Anak belum mampu membuat bentuk karyanya sendiri. 2. Anak dapat menciptakan bentuk yang di hasilnya secara benar. 3. Anak mampu membuat kreasi stik dan menyusun stik dengan karya sendiri. | | | | |
| | Elaborator | 1. Anak belum mampu menceritakan hasil karya yang di buat masing-masing kelompok. 2. Anak dapat berkomentar positif terhadap kreasi kelompok lain. 3. Anak mengetahui perbedaan bentuk dan memadukan stik es krim. | | | | |

Keterangan:

BB: Belum Berkembang
 MB: Mulai Berkembang
 BSH: Berkembang Sesuai Harapan
 BSB: Berkembang Sangat Baik

Kreativitas: Ririn Susanti, Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Piring Kertas (Surakarta: Jurnal AUDI, 2016), Vol.1 No. 1, hal. 104 -110

b. Lembar Wawancara

Lembar wawancara bertujuan untuk peneliti dalam wawancara mengenai langkah pembelajaran yang di lakukan, mengenai anak, mengenai keadaan tempat penelitian, dalam pembelajaran bagaimana

proses pembelajaran sebelumnya, dan mengenai guna untuk mengetahui kemampuan kreativitas anak pada pembelajaran.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data di mulai dengan menelaah seluruh data yang ada dari berbagai sumber yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah tehnik analisis data kualitatif yaitu meliputi (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan.

- a. Reduksi data adalah suatu proses kegiatan menyelesaikan dan menyederhanakan suatu data yang di peroleh dari awal pengumpulan data sampai penyusunan laporan penelitian.
- b. Penyajian data di lakukan dalam rangka mengorganisasikan hasil reduksi dengan menyusun secara naratif, sekumpulan informasi yang telah di peroleh dari hasil reduksi, sehingga dapat memberi kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.
- c. Penarikan kesimpulan merupakan pengungkapan akhir terhadap hasil penafsiran evaluasi dan tindakan.¹⁷

¹⁷ Elis Syafitri, *Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Dalil Theorema Phytagoras di kelas VIII SMP Negeri 1 Kuala Simpang*. (Kuala Simpang :Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa, 2013) hal. 33

Adapun untuk menentukan skor persentasi tindakan yaitu dengan menggunakan rumus:¹⁸

$$P = F/N \times 100 \%$$

P : persentase

F : Frekuensi jawaban

N : jumlah siswa seluruhnya

100% : bilangan tetap

Menurut syahwani umar dan syahbasril untuk menganalisis kategori kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:¹⁹

Tabel 3.4
Tolak Ukur Kategori Kemampuan Guru Dalam Merancang dan Melaksanakan Pembelajaran

| No | Skor | Kategori |
|----|-------------|-------------|
| 1 | 1.00 – 1.99 | Kurang |
| 2 | 2.00 -2.99 | Cukup |
| 3 | 3.00 – 3.49 | Baik |
| 4 | 3.5 – 4.00 | Baik sekali |

¹⁸Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktis*. (Jakarta : Rineka Cipta, 2010) hal. 11

¹⁹Sumarni, dkk. *Jurnal Tentang Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Kerja Kelompok Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. (Pontianak : TKIP UNTAN Pontianak), <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdbp/article/view/12734>

Adapun kriteria taraf keberhasilan proses pembelajaran yang di adaptasikan dari pendapat Yoni dan prosedur penilaian di TK ditentukan sebagai berikut:²⁰

Tabel 3.5
Kriteria Peningkatan Kreativitas Melalui Strategi Tgt Menggunakan Media Stik Es Krim

| Kriteria | Presentase (%) |
|---------------------------|-------------------------|
| Berkembang sangat baik | 75% - 100% |
| Berkembang sesuai harapan | 50% - 75 % |
| Mulai berkembang | 25% - 50% |
| Belum berkembang | 0% - 25% |

5. Indikator Keberhasilan

Sesuai dengan karakteristik penilaian tindakan kelas, keberhasilan tindakan ini ditandai dengan adanya perubahan ke arah perbaikan terkait dengan suasana pembelajaran maupun hasil belajar siswa.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila kemampuan dalam kreativitas melalui strategi pembelajaran Tgt menggunakan media stik es krim pada anak berada di kriteria berkembang sangat baik dengan presentasi $\geq 80\%$.

²⁰Acep Yoni, *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. (Yogyakarta : Familia, 2010) Hlm. 176

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Paud Cinta Ananda Desa Aramiyah

1. Kondisi Geografis

Paud Cinta Ananda adalah sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yang terletak di Jln. Medan – B. Aceh, Desa Aramiyah, Dusun Petua Badai, Aceh Timur. Paud Cinta Ananda Merupakan Paud milik Desa Aramiyah itu sendiri dan sekolah tersebut yang berstatus swasta hingga saat ini.

Paud Cinta Ananda didirikan pada tahun 2007 dibawah naungan kepala yayasan ibu Rozatul Jannah, S.pd. Sekolah tersebut terdiri dari 2 kelas dengan jumlah 30 peserta didik.

2. Visi, Misi dan Tujuan

Paud Cinta Ananda dalam menjalankan roda kelebagaannya, berpegang teguh pada visi, misi, dan tujuan. Visi, dan Misi Paud Cinta Ananda adalah:

- a. Membentuk anak beriman sejak dini akan pribadi islam yang sejati
- b. Dapat menerima globalisasi dengan ajaran Islam sehingga pengaruhnya ke masa depan sangat melekat iman dan Islam secara baik.

Sedangkan Tujuan di paud tersebut adalah:

- a. Membantu anak lebih mengenal dirinya, kemampuannya, sifatnya, keikhlasannya, dan kegunaannya.
- b. Membantu anak agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak.

B. Hasil Penelitian

Sebelum peneliti melakukan penelitian tindakan kelas, kegiatan awal yang dilakukan adalah mengetahui kondisi awal siswa sebelum tindakan. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa teknik pengumpulan data, salah satunya dengan wawancara yang didalamnya terdapat hasil wawancara. Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada pihak sekolah atau guru yang berada di kelas bahwa strategi pembelajaran Tgt menggunakan media stik belum pernah sama sekali digunakan di sekolah tersebut, metode yang guru ajarkan pada pembelajaran menggunakan sistem ceramah, dan belum pernah menggunakan media stik dalam pembelajaran. Terdapat perbedaan cara / strategi yang dilakukan oleh guru dimana guru mengenalkan dan mengajarkan berbagai macam bentuk menggunakan poster – poster gambar, menggunakan metode ceramah sehingga anak merasa bosan dan kurang menarik dalam proses belajar mengajar. Guru tersebut berpendapat bahwa tingkat kreativitas anak khususnya di kelas yang diteliti masih kurang, dan masih belum muncul kreativitas nya. Sumber media yang paling sering digunakan oleh guru tersebut menggunakan media gambar, buku, dan kertas, oleh sebab itu peneliti ingin sekali membuat sistem belajar yang

menarik melalui strategi pembelajaran Tgt dan media stik es krim. Menurut guru kelas tersebut media stik es krim sangat cocok diterapkan dalam meningkatkan kreativitas anak di sekolah tersebut.

Dari wawancara yang dilakukan peneliti dapat menyimpulkan bahwa sistem belajar yang digunakan di kelas tersebut masih belum maksimal, metode yang digunakan masih dalam metode ceramah dan menggunakan poster gambar dan strategi Tgt melalui media stik es krim belum pernah diterapkan di kelas tersebut. Selain wawancara untuk mencari data yang diharapkan, peneliti juga melakukan penelitian tindakan kelas, dengan mengambil tindakan disalah satu kelas pada sekolah tersebut yang terdiri dari 15 orang anak.

Dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui strategi pembelajaran Tgt menggunakan media stik es krim yang dilakukan dalam 2 siklus untuk lebih mengetahui hasil kemampuan anak pada penelitian ini disaat proses pembelajaran berlangsung.

1. Hasil Tindakan Siklus I

a. Perencanaan

Dari hasil observasi yang dilakukan sebelum penelitian, peneliti dan guru menyusun rencana pelaksanaan tindakan pada siklus I dengan memberikan tindakan kegiatan strategi pembelajaran TGT menggunakan media stik es krim. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II. Pada tahap perencanaan peneliti adalah:

- 1) Menyusun RPPH sebagai acuan peneliti dan kolabolator dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

- 2) Mempersiapkan kelengkapan untuk belajar.
 - 3) Menyusun lembar observasi tentang kegiatan pembelajaran TGT menggunakan media stik es krim yang berisi indikator penelitian meliputi: lembar kreativitas meliputi kelancaran, keluwesan, elaborasi, dan orisinal.
 - 4) Mempersiapkan kamera untuk hasil gambar yang dibuat anak, mengambil foto saat proses belajar yang dilakukan anak, mengambil foto ketika kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa.
- b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas tersebut. Sebelum dilaksanakannya pembelajaran peneliti bersama guru mendiskusikan terlebih dahulu tentang pelaksanaan, materi, peralatan, dan perlengkapan yang diperlukan dalam pembelajaran agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Berikut adalah deskripsi dari kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung.

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama mengenai pengembangan kreativitas melalui strategi TGT menggunakan media stik es krim dilaksanakan 18 Januari 2021. Pelaksanaan pertemuan diawali dengan kegiatan pembukaan, yang dilakukan pertama adalah mengkondisikan anak untuk berbaris di depan kelas, mengucapkan salam. Setelah kegiatan pembukaan selesai, selanjutnya yang dilakukan

oleh peneliti adalah mengajak anak untuk masuk ke dalam kelas, kemudian berdoa setelah itu bersama - sama berdoa sebelum belajar, setelah itu membaca hafalan surah pendek, bernyayi, bertepuk tangan dengan berbagai variasi dan mempresentasi kehadiran anak. Lalu guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan Tanya – jawab mengenai tema yang di gunakan, alat dan bahan yang akan digunakan hari itu, setelah melakukan Tanya jawab guru mempersiapkan kelompok belajar sebelum melakukan pembelajaran, sebelum memasuki pembelajaran guru menjelaskan terlebih dahulu aturan main dalam kelompok, aturan belajar, dan tugas yang akan di lakukan setiap anak. Tugas yang akan dilakukan anak melalui media stik es krim, dimana anak di tugaskan untuk melakukan berbagai kreativitas bentuk yang di perintahkan. Anak – anak terlihat sangat senang dan antusias dengan kegiatan tersebut. Sebelum dilakukannya kegiatan membentuk stik ini, anak – anak terlebih dahulu diajak untuk membentuk bebas sesuai dengan apa yang anak inginkan. Banyak anak yang terlihat kebingungan dan tidak tahu apa yang harus mereka bentuk dan kurang antusias pada kegiatan ini.

Setelah itu peneliti menjelaskan kepada anak tentang media stik es krim yang akan digunakan, ada beberapa anak yang terlihat aktif dalam menanggapi penjelasan tersebut dan mengajukan pertanyaan, kemudian peneliti menunjukkan kepada anak media stik yang berbentuk macam – macam geometri dan kreasi bentuk binatang.

Masih ada anak yang tidak segera melakukan tugas yang di perintah, hanya ada beberapa anak saja yang terlihat antusias dan dapat membentuk ide – ide kreatifnya melalui stik nya. Beberapa anak terlihat kebingungan itu di dekati oleh gurunya, lalu guru menyuruh anak untuk segera membuat bentuk. Beberapa anak tidak segera membentuk juga, setelah guru memberikan perintah dan mengarahkan anak dengan mencontohkan bentuk, lalu anak mendengarkan perintah tersebut, anak – anak dapat membentuknya. Uniknya dari penelitian ini, hampir semua anak membentuk stik nya hampir sama, anak melihat teman di sampingnya ketika membentuk, padahal peneliti ingin melihat hasil yang berbeda dengan kelompok lainnya.

Beberapa anak di Tanya oleh peneliti tentang bentuk yang anak buat, namun ada beberapa anak bingung tidak dapat menceritakan tentang hasil gambarnya, dan anak masih bingung ketika berada dalam kelompoknya. Pada saat anak melakukan kegiatan, peneliti bersama kolaborator mengamati dan mencatat perkembangan anak. Selain itu peneliti juga memotivasi, memberi penghargaan, maupun pujian pada anak dalam melakukan kegiatan. Setelah kegiatan itu selesai mengkondisikan untuk istirahat. Kegiatan istirahat ini berupa cuci tangan sebelum makan, makan bersama, dan bermain bebas diluar ruangan.

Setelah itu anak – anak kembali masuk ke dalam ruang kelas untuk mengikuti kegiatan akhir atau penutup. Dalam kegiatan penutup ini anak dikondisikan terlebih dahulu, seperti merapikan semua barang mainan dan kembali duduk dengan rapi, setelah anak sudah siap dikondisikan dilanjutkan dengan kegiatan yang berupa nyanyi bersama, kemudian peneliti menanyakan kembali tentang kegiatan hari ini selama disekolah. Peneliti member pujian positif, memberi bintang, hadiah kepada anak yang sudah melakukan tugas, kegiatan pembelajaran diakhiri dengan berdoa dan mengucapkan salam.

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan selanjutnya mengenai perkembangan kreativitas melalui strategi TGT menggunakan stik, pada pertemuan ini dimulai dengan mengondisikan anak untuk berbaris dengan rapi, mengucapkan salam. Setelah rangkaian kegiatan diluar kelas selesai, selanjutnya anak – anak masuk ke dalam kelas, peneliti mengkondisikan anak agar tetap tertib saat masuk ke kelas.

Setelah semua anak masuk maka dimulailah kegiatan didalam kelas dengan berdoa dan mengucapkan salam, kemudian peneliti mengajak anak untuk bernyanyi, setelah itu peneliti menyajikan materi pembelajaran kepada anak sesuai dengan RPPH yang telah peneliti rancang dan persiapkan. Peneliti bersama anak mengucapkan serta melafalkan doa belajar. Setelah kegiatan berdoa anak melakukan kembali kegiatan menyusun dan membentuk stik, peneliti

mengajak anak untuk menyusun stik bentuk geometri, yakni segitiga, segi empat, persegi panjang, dan layang – layang. Anak – anak terlihat sedikit berkonsentrasi dalam menyusun bentuk geometri tersebut. Setelah semua anak selesai dalam kelompoknya dalam menyusun bentuk geometri tersebut, selanjutnya kelompok cepat menyelesaikan tugas di perintahkan maju kedepan untuk menunjukkan hasil karyanya, kelompok yang menyelesaikan secara cepat dan tepat akan mendapatkan skor poin yang di kumpulkan sehingga nanti nya kelompok yang berhasil mengumpulkan poin paling banyak akan mendapatkan hadiah / penghargaan. Anak – anak terlihat cukup dapat berkonsentrasi, dan terlihat tertarik dengan beberapa bentuk yang di buatnya, meskipun ada beberapa diantaranya tidak tertarik atau bahkan butuh bantuan dari guru. Peneliti mendekati beberapa anak yang masih tampak kebingungan, kemudian peneliti memberikan motivasi dan gambaran serta bimbingan secara individu kepada anak tersebut.

Ketika ditanya peneliti anak sudah mulai dapat mengungkapkan dengan apa yang telah di buatnya, beberapa hasil karya bentuk anak juga sudah sesuai dengan kriteria. Pada saat melakukan kegiatan ini peneliti mengamati, serta mencatat perkembangan anak. Setelah selesai, peneliti mengkondisikan anak untuk istirahat, cuci tangan, makan bersama, dan bermain bebas. Setelah itu anak – anak kembali masuk kedalam ruang kelas

untuk mengikuti kegiatan akhir atau penutup. Pada kegiatan akhir ini anak diajak untuk menyanyikan lagu, dan guru bertanya kepada anak tentang tugas – tugas yang telah dilakukan anak pada hari ini. Serta guru menampilkan hasil karya anak dan memberikan bintang dan mengumpulkan poin. Hal ini bertujuan untuk memotivasi terpicunya perkembangan kreativitas anak, khususnya dalam strategi pembelajaran Tgt menggunakan media stik es krim. Setelah kegiatan Tanya jawab selesai anak diajak untuk berdoa pulang dan mengucapkan salam.

Proses pembelajaran Pada saat melakukan kegiatan melalui strategi Tgt menggunakan media stik es krim tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.1 mengenalkan tema lingkungan sebelum melakukan pembelajaran



Gambar 4.2 mengenalkan macam – macam bentuk geometri kepada anak dan menjelaskan aturan pembelajaran melalui strategi tgt



Gambar 4.3 membagikan stik sebagai media belajar yang akan dilakukan pada bentuk geometri



Gambar 4.4 mengamati dan melakukan proses membentuk suatu karya pada strategi pembelajaran tqr yang dilakukan secara berkelompok



Gambar 4.5 anak membuat bentuk persegi, segitiga, dan layang-layang



Gambar 4.6 anak bekerja sama dalam kelompoknya untuk menyelesaikan bentuk yang di perintah

c. Observasi

Proses pembelajaran pada siklus I, pembelajaran yang dilakukan sangat baik. Observasi dilakukan selama proses peningkatan kreativitas anak melalui strategi TGT menggunakan media stik es krim, kegiatan berlangsung dan mencatat pada lembar observasi. Hal – hal yang diamati disesuaikan dengan panduan observasi yang ada, berupa instrument penelitian yaitu : kelancaran, keluwesan, elaborasi, dan orisinil. Kelancaran meliputi anak sudah lancar ketika menyusun stik es krim namun dengan arahan guru, dan anak mampu membuat kreasi dengan banyak variasi warna dan bentuk.

Keluwesan meliputi anak sudah rapi membentuk geometri dan variasi bentuk binatang dengan stik es krim, dan anak melakukan kegiatan dengan teliti dan sabar pada saat menyusun stik. Orisinil

meliputi anak dapat menciptakan banyak bentuk yang dihasilkan secara benar, dan anak mampu membuat kreasi stik dengan karya sendiri. Elaborasi meliputi anak dapat berkomentar positif terhadap kreasi kelompok lain, dan anak mengetahui perbedaan bentuk dan memadukan stik es krim.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan setelah dilakukannya tindakan dalam siklus I disajikan dalam tabel tentang hasil observasi kreativitas melalui strategi pembelajaran TGT menggunakan stik es krim siklus I berikut ini :

Tabel 4.1 Data Siklus I Penelitian Tindakan Kelas

| No | Nama Siswa | Nilai | | | | Total Skor | Ket |
|-----------------------------|--------------|--------|--------|--------|--------|------------|---------|
| | | Skor 1 | Skor 2 | Skor 3 | Skor 4 | | |
| 1 | Responden 1 | 5 | 10 | 18 | 16 | 49 | MB |
| 2 | Responden 2 | 4 | 10 | 15 | 24 | 53 | MB |
| 3 | Responden 3 | 1 | 6 | 33 | 24 | 64 | BSH |
| 4 | Responden 4 | 3 | 8 | 33 | 8 | 52 | BSH |
| 5 | Responden 5 | 3 | 12 | 27 | 8 | 50 | BSH |
| 6 | Responden 6 | 1 | 14 | 30 | 8 | 53 | BSH |
| 7 | Responden 7 | 3 | 10 | 36 | 4 | 53 | BSH |
| 8 | Responden 8 | 3 | 10 | 24 | 16 | 53 | BSH |
| 9 | Responden 9 | 6 | 16 | 9 | 12 | 43 | MB |
| 10 | Responden 10 | 4 | 16 | 15 | 12 | 47 | MB |
| 11 | Responden 11 | 1 | 10 | 18 | 27 | 56 | BSH |
| 12 | Responden 12 | 5 | 8 | 24 | 12 | 49 | MB |
| 13 | Responden 13 | 0 | 10 | 21 | 32 | 63 | BSH |
| 14 | Responden 14 | 2 | 8 | 24 | 24 | 58 | BSH |
| 15 | Responden 15 | 2 | 8 | 27 | 20 | 57 | BSH |
| Jumlah Nilai | | | | | | | 800 |
| Rata – Rata | | | | | | | 53,33 |
| Siswa Mencapai KKM % | | | | | | | 53,33 % |

a. Refleksi

Data yang diperoleh peneliti digunakan sebagai pedoman untuk melakukan refleksi terhadap permasalahan yang muncul dan mencari solusi terhadap masalah yang ada. Dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas anak melalui strategi TGT menggunakan media stik es krim. Dari penjelasan tabel diatas pada siklus I dapat dilihat bahwa pada aspek indikator kreativitas yang terdapat pada indikator kelancaran 3 orang anak belum berkembang (BB), 5 orang anak mulai berkembang (MB), 7 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 8 anak berkembang sangat baik (BSB). Pada aspek indikator keluwesan 4 orang anak belum berkembang (BB), 4 orang anak mulai berkembang (MB), 11 orang anak yang berkembang sesuai harapan (BSH), dan 4 orang anak yang berkembang sangat baik (BSB). Pada indikator orisinilitas 6 orang anak yang belum berkembang (BB), 5 orang anak mulai berkembang (MB), 6 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 9 orang anak berkembang sangat baik (BSB). Pada aspek indikator elaborator 7 anak yang belum berkembang (BB), 6 orang anak yang mulai berkembang (MB), 5 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 10 orang anak yang berkembang sangat baik (BSB). Berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan ditemukan beberapa kendala yang perlu dicari dan dikaji jalan keluarnya.

Beberapa kendala yang ada selama dilakukannya tindakan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Dalam kegiatan pembelajaran strategi TGT menggunakan media stik terdapat beberapa anak yang tidak dapat berkonsentrasi dengan penuh karena anak tersebut senang melamun.
- 2) Terdapat beberapa anak yang masih belum mengenal bentuk, bingung, dan ragu – ragu dalam belajar dan cenderung kurang aktif dalam kegiatan.
- 3) Terdapat beberapa anak yang tidak mau menyelesaikan tugasnya.

Dari beberapa kendala yang ada peneliti dan guru berdiskusi untuk menemukan solusi dari kendala yang ada, solusi yang ada antara lain:

- 1) Untuk anak yang senang melamun, bingung, dan ragu dalam belajar diberikan perlakuan khusus dan diberikan bimbingan secara individu.
- 2) Guru memberikan pengertian dan memberikan motivasi pada anak agar anak termotivasi dalam belajar. Guru juga selalu member dorongan ketika proses belajar berlangsung, dan cara guru dalam menyampaikan kegiatan dirancang lebih menarik.
- 3) Anak diberikan pujian setelah anak menyelesaikan hasil karyanya, anak juga diberi penghargaan berupa tanda bintang yang telah mengumpulkan poin pada hasil gambarnya, dan anak

juga diberi hadiah berupa buku tulis pada masing – masing kelompok.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan, peneliti merencanakan kembali tindakan agar upaya meningkatkan kreativitas anak melalui strategi TGT menggunakan stik es krim dapat berkembang lebih optimal perencanaan tersebut disusun dan dilaksanakan pada siklus II.

2. Hasil Tindakan Siklus II

a. Perencanaan

Siklus II merupakan tindak lanjut dari siklus I. seperti pada siklus I, Siklus II juga dilaksankn berdasarkan prosedur penelitian, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan hasil yang didapatkan dari observasi dan refleksi pada siklus I, peneliti dan guru berdiskusi untuk merencanakan tindakan yan akan dilakukan pada siklus II. Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus II, peneliti melakukan kegiatan antara lain melaksanakan rencana pembelajaran. Rencana pembelajaran kreativitas anak sudah dikonsultasikan untuk mendapat persetujuan kepala sekolah. Rencana pembelajaran yang sudah dibuat memuat adanya perbaikan dari pelaksanaan siklus I yang didasarkan pada hasil refleksi. Pada tahap perencanaan, yang dilakukan peneliti adalah:

- 1) Menyusun RPPH sebagai acuan peneliti dalam pelaksanaan kegiatan.

- 2) Mempersiapkan perlengkapan serta sarana dan prasarana yang akan digunakan pada kegiatan tersebut.
 - 3) Menyusun lembar observasi tentang kegiatan yang berisi aspek – aspek penilaian meliputi kelancaran, keluwesan, orisinal, dan elaborasi.
 - 4) Menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan yang akan berlangsung, misalnya kamera.
- b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan awal dimulai dengan berdoa bersama sebelum kegiatan. Setelah itu guru mengucapkan salam dan dijawab oleh anak – anak. Pembelajaran awal Pelaksanaan ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan kolaborator. Sebelum dilaksanakannya pembelajaran peneliti bersama kolaborator mendiskusikan terlebih dahulu tentang pelaksanaan, materi, peralatan, dan perlengkapan yang diperlukan dalam pembelajaran agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar.

Kegiatan pada pertemuan siklus II ini adalah menyusun stik es krim melalui strategi TGT dengan membentuk karya – karya bentuk hewan. Pada siklus ini peneliti mencoba untuk melakukan bentuk yang berbeda dari siklus I. Pertemuan pada siklus II ini diawali dengan memberi penjelasan tentang kegiatan pembelajaran dengan ceramah yang menarik dengan tema binatang yang dibahas saat itu. Ceramah singkat itu dilakukan dengan tujuan agar anak tertarik

dengan kegiatan yang akan dilakukan sekaligus untuk merangsang imajinasi anak. Selain itu juga memberikan motivasi atau dorongan kepada anak sebelum kegiatan dilaksanakan dengan tujuan agar anak semangat dalam mengikuti kegiatan melalui media stik es krim tersebut. Proses belajar pada siklus II sama halnya dengan proses pembelajaran pada siklus I secara berkelompok, dimana anak melakukan kerja sama tim yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak dengan strategi tersebut. Didalam tim anak berusaha mengumpulkan poin atau bintang terbanyak, kelompok yang mengumpulkan bintang terbanyak akan mendapatkan reward / penghargaan kepada masing - masing kelompoknya, dengan diberikan tugas kepada masing kelompok. Pada siklus ini ada diperintahkan untuk membuat bentuk hewan dari stik es krim.

Berdasarkan pengalaman yang terjadi pada siklus I yaitu adanya anak yang tidak mau bergabung atau duduk dengan teman, maka guru memberi kesempatan kepada anak untuk duduk dengan siapa yang mereka inginkan agar semua anak merasa nyaman dan senang saat belajar. Selain itu, guru juga memberi motivasi dengan penjelasan singkat yang menarik anak untuk mau mengikuti kegiatan. Guru membentuk kelompok belajar pada saat proses belajar berlangsung, tidak ada lagi yang berebut tempat duduk karena mereka sudah mendapatkan kelompok masing – masing. Semua anak kelihatan gembira selama kegiatan berlangsung.

Setelah kegiatan awal terlaksana, kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti. Pada kegiatan ini peneliti menunjukkan media kepada anak, masing – masing anak dalam kelompoknya di perintahkan untuk membuat suatu karya bentuk dan kreasi bentuk hewan dengan stik, seperti hewan rusa, ular, lebah dan ayam. Anak – anak terlihat sangat antusias dalam mengerjakan kegiatan ini. Semua anak terlihat percaya diri, bebas berekspresi, dan sesuai dengan kemampuannya. Anak juga terlihat saat menyelesaikan menyusun stik yang di kreasikan dengan penambahan origami. Pada proses kegiatan berlangsung, guru peneliti mengamati perkembangan kreativitas anak. Setelah kegiatan semua selesai masuk kedalam kegiatan penutup, kegiatan penutup dilakukan selama 15 menit kemudian anak berkemas dan berdoa pulang.

Proses pembelajaran Pada saat melakukan kegiatan melalui strategi Tgt menggunakan media stik es krim tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.7 alat dan bahan yang akan digunakan pada siklus II



Gambar 4.8 Peneliti mengenalkan macam – macam bentuk hewan kepada anak



Gambar 4.9 anak mendengarkan arahan yang diberikan sebelum memulai tugas belajar



Gambar 4.10 anak didalam kelompoknya membuat karya bentuk hewan rusa dan lebah



Gambar 4.11 anak didalam kelompoknya membuat karya bentuk ular dan ayam dari stik es krim



Gambar 4.12 foto hasil karya anak yang dibuat secara berkelompok sebagai strategi pembelajaran TGT

c. Observasi

Selama kegiatan berlangsung peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan pada perkembangan anak yang telah dilakukan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Dalam siklus II menunjukkan peningkatan hasil yang sangat baik. Sesuai dengan harapan dari tindakan – tindakan yang telah dilakukan, yakni kreativitas melalui strategi TGT menggunakan stik es krim.

Adapun hasil dari pengamatan pada siklus II selama proses berlangsung dapat disajikan ke dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Data Siklus II Penelitian Tindakan Kelas

| No | Nama Siswa | Nilai | | | | Total Skor | Ket |
|----|-------------|--------|--------|--------|--------|------------|-----|
| | | Skor 1 | Skor 2 | Skor 3 | Skor 4 | | |
| 1 | Responden 1 | 0 | 2 | 27 | 64 | 93 | BSB |
| 2 | Responden 2 | 0 | 0 | 27 | 40 | 67 | BSH |
| 3 | Responden 3 | 0 | 0 | 27 | 40 | 67 | BSH |
| 4 | Responden 4 | 0 | 2 | 21 | 40 | 63 | BSH |

| | | | | | | | |
|-----------------------------|--------------|---|---|----|----|----|---------|
| 5 | Responden 5 | 0 | 2 | 33 | 40 | 75 | BSH |
| 6 | Responden 6 | 0 | 0 | 33 | 60 | 93 | BSB |
| 7 | Responden 7 | 0 | 2 | 27 | 64 | 93 | BSB |
| 8 | Responden 8 | 0 | 2 | 36 | 48 | 86 | BSB |
| 9 | Responden 9 | 0 | 0 | 30 | 64 | 94 | BSB |
| 10 | Responden 10 | 0 | 2 | 27 | 48 | 77 | BSB |
| 11 | Responden 11 | 0 | 0 | 30 | 64 | 94 | BSB |
| 12 | Responden 12 | 0 | 2 | 33 | 40 | 75 | BSB |
| 13 | Responden 13 | 0 | 0 | 30 | 64 | 94 | BSB |
| 14 | Responden 14 | 0 | 0 | 24 | 40 | 64 | BSH |
| 15 | Responden 15 | 0 | 0 | 15 | 60 | 75 | BSB |
| Jumlah Nilai | | | | | | | 1.210 |
| Rata – Rata | | | | | | | 80.66 |
| Siswa Mencapai KKM % | | | | | | | 80.66 % |

d. Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti pada akhir tindakan siklus II, dalam refleksi ini membahas tentang pembelajaran yang telah dilakukan selama penelitian. Anak terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran. Guru melibatkan anak pada aktivitas kegiatan, memberikan motivasi serta penghargaan dari hasil karya yang telah anak buat sehingga secara tidak langsung strategi pembelajaran TGT menggunakan media stik es krim tersebut dapat meningkatkan kreativitas anak pada siklus II.

Kreativitas pada anak telah masuk pada Kriteria sangat baik. Oleh karena itu penelitian tindakan kelas ini di hentikan pada siklus II. Kreativitas pada siswa di Paud Cinta Ananda telah meningkat dan memenuhi kriteria indikator keberhasilan. Dari penjelasan tabel diatas pada hasil siklus II dapat dilihat bahwa pada indikator kreativitas yang terdapat pada indikator kelancaran tidak ada anak yang belum berkembang (BB), tidak ada anak yang mulai

berkembang (MB), 7 orang anak yang berkembang sesuai harapan (BSH), dan 13 anak yang berkembang sangat baik (BSB). Pada aspek indikator keluwesan tidak ada anak belum berkembang (BB), tidak ada anak mulai berkembang (MB), 10 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH), dan 15 anak berkembang sangat baik (BSB). Pada indikator orisinilitas tidak ada yang belum berkembang (BB), tidak ada yang mulai berkembang (MB), 12 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH), dan 15 anak yang berkembang sangat baik (BSB). Pada aspek indikator elaborator tidak ada anak yang belum berkembang (BB), tidak ada anak mulai berkembang (MB), 11 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH), 15 orang anak yang berkembang sangat baik (BSB).

Dari hasil siklus II anak telah mencapai indikator kreativitas, dengan melihat keberhasilan penelitian ini, oleh karenanya penelitian dihentikan.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa di Paud Cinta Ananda dengan jumlah 15 anak, dilakukannya Penelitian Tindakan kelas ini didasarkan pada hasil observasi bahwa kreativitas siswa masih belum optimal. Kemudian setelah dilakukannya observasi, evaluasi, dan diskusi pada dua siklus, dari penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat dikatakan peningkatan dalam kreativitas yang sudah memenuhi harapan bagi peneliti jika kita bandingkan

sudah dapat meningkat kreativitas nya, dimana dari 15 anak 40% anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 60% berkembang sangat baik (BSB) sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil.

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II dapat mengalami peningkatan menunjukkan perubahan yang sangat baik menjadi 80.66%.

Hal ini didukung teori jurnal pendidikan oleh Umi Romadiyah (2014) tentang pembelajaran STAD dan TST melalui media Stik Es Krim pada operasi mengenal bentuk, dalam hasil penelitiannya bahwa media stik es krim memang dapat meningkatkan kreativitas anak, mempermudah untuk memahami konsep bentuk dalam pembelajaran, dan memberikan pengalaman yang efektif bagi siswa dengan berbagai kecerdasan. Kelebihan media stik es krim aman digunakan, tidak mengandung zat berbahaya, stik ini sangat mudah didapatkan, dan bisa bermanfaat untuk pembelajaran dan merupakan media yang tepat untuk media belajar.

Dari uraian tersebut diatas maka ditarik kesimpulan bahwa melalui kegiatan strategi pembelajaran TGT melalui media stik es krim dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini karena dipengaruhi oleh kegiatan yang telah dilakukan secara bertahap dan sesuai dengan tahapan perkembangan pada anak, dan penyampaian yang menarik yang disajikan oleh peneliti. Media ini memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari sesuatu yang nyata, dapat melatih keterampilan siswa.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan sebelumnya, maka peneliti dapat membuat kesimpulan bahwa Kreativitas anak di Paud Cinta Ananda Desa Aramiyah, yaitu sebagai berikut :

1. Aktivitas anak dalam strategi pembelajaran TGT di Paud Cinta Ananda Desa Aramiyah dengan menggunakan media stik es dilakukan dengan cara memberikan tugas dan instruksi kepada anak melalui strategi pembelajaran tipe TGT, dimana anak melakukan pembelajaran sistem berkelompok, dan anak saling bekerja sama antar satu dengan yang lainnya dengan masing – masing kelompok mengumpulkan poin didalam kelompoknya. Strategi ini dapat mengatasi kesulitan belajar anak, dan sudah menitik beratkan dalam upaya meningkatkan kreativitas anak, dan kerja sama didalam kelompoknya
2. Kreativitas anak dapat meningkat dengan cara menerapkan strategi pembelajaran tipe TGT dengan menggunakan media stik. Dimana anak bebas berekspresi melakukan tugas dan mengembangkan ide mereka kedalam kelompoknya masing-masing, dalam membuat berbagai macam bentuk kreasi anak. Anak dilatih untuk berfikir kreatif, kreativitas yang didalamnya memiliki aspek perkembangan yaitu : kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborator.

Hal ini dapat di buktikan dengan tiga instrument penelitian yang dipakai dalam penelitian ini diantaranya observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Kreativitas anak dapat dimunculkan melalui media atau permainan yang dapat merangsang potensi dan kemampuan anak dalam menghasilkan karya cipta, khususnya karya cipta yang mengandung nilai estetika. Anak yang disebut kreatif yaitu anak yang mampu memberdayakan pikirannya untuk menghasilkan suatu gagasan baru, memecahkan masalah, dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan. Ketika anak mengekspresikan fikirannya yang berdaya cipta dan mampu membuat sebuah karya, maka kita dapat mengatakan bahwa mereka itu adalah kreatif.

Kesimpulan yang dapat dijadikan hasil dari pada tes akhir permainan media stik es krim ini yaitu, terdapatnya peningkatan kreativitas anak saat memainkan stik ini dengan melalui strategi pembelajaran Tgt. Bahwasanya banyak anak yang sudah mampu mengerjakan kegiatan dengan baik.

B. Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kreativitas anak, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Taman Kanak – Kanak

Dalam merencanakan kegiatan untuk mengembangkan kreativitas anak, sebaiknya disusun dengan matang agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik, sehingga kreativitas anak dapat berkembang dengan optimal. Penggunaan media yang bervariasi dapat meningkatkan kreativitas, karena menarik perhatian anak dan membuat anak

senang. Bagi guru Paud / TK hendaknya menggunakan media yang lebih bervariasi agar anak semakin kreatif.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah selaku pemimpin disekolah dapat menyediakan media yang diperlukan dalam upaya pendekatan peningkatan kreativitas anak yang dilakukan diluar maupun didalam kelas.

3. Bagi peneliti agar lebih sering mengembangkan media – media pembelajaran khususnya yang mengacu pada kreativitas agar dapat menciptakan anak –anak usia dini yang memiliki karya cipta yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni Francicka, Mahfud Hasan , Rahmawati Anayanti, 2014.*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Metode Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Marsudisiwi Tahun Pelajaran 2013/2014*. Universitas Sebelas Maret
- Arikunto, Suharsimi, 2010. *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aziz Safrudin, 2017.*Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia,2017
- Indradno, Jasman, 2013. *Pedoman Pengembangan Kurikulum Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Semarang jb: Dinas Pendidikan Pemprov Jawa Tengah
- Irul Khotijah. 2018 *Jurnal Tentang Peningkatan Kemandirian Anak Melalui Pembelajaran Practical Life*.Hamzawandi University
- Khadijah, 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: CitapustakaMediaPerintis.
- Lindawati, 2016.*Implementasi Pembelajaran Matematika Dengan Model Laps-Heuristik*. Idi Rayeuk: Iain Langsa.
- Menggunakan Bahan Sisa*. Lembaga PAUD, Kecamatan Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman.
- Mulyasa, H.E, 2013.*Manajemen Dan Kepemimpinan Kepala Sekolah*. Jakarta: Remaja Rosdakarya
- Munandar, Utami, 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurhafizah, 2018.*Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*
- Romadiyah Umi, 2014.*Pembelajaran STAD Dan TST Bermedia Ice Cream Stick Pada Operasi Mengenal Bentuk*. Jl. Ikan Piranha Atas 187 Kota Malang.
- Sadariah, 2016.*Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Media Plastisin di RA Al Badar*.Lampung: Institut Agama Islam Negeri Lampung.
- Sari, Permata, Indah, 2016.*Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Melipat Origami*. Universitas Negeri Lampung.

- Suhartini, Pebria, 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Dengan Permainan Balok*. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Lampung
- Sumarni, dkk. *Jurnal Tentang Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Kerja Kelompok Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Pontianak: TKIP UNTAN Pontianak
- Suyatmi, 2014. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar Pada Anak Kelompok A Di TK ABA Ngabean*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Syafitri, Elis, 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Dalil Theorema Phytagoras di kelas VIII SMP Negeri 1 Kuala Simpang*. Kuala Simpang: Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa
- Trianto, 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- ZulaikhaMarta Sani, Sudarmin, Sri Nurhayati, 2016. *Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Media Number Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa*. Gedung D6 Kampus Sekaran Gunungpati.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Siklus I

Semester/bulan/minggu ke :

Hari/tanggal :

Kelompok/Usia : A (5 - 6 Tahun)

Tema/subtema : Lingkungan / Lingkungan Sekolah

Materi Kegiatan :

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Mengenalkan nama dan bentuk geometri dasar
3. Mengamati gambar yang disediakan
4. Mengamati benda yang berbentuk geometri disekitar anak
5. Menyanyikan lagu

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan

1. Poster Gambar
2. Stik Ice Cream
3. Lem

A. Pembukaan

1. Memberi salam
2. Membaca do'a awal acara
3. Bernyanyi dan bertepuk tangan
4. Doa sebelum belajar
5. Mengenalkan aturan main
6. Berdiskusi tentang bentuk geometri dasar

B. Inti

1. Guru mengenalkan berbagai macam bentuk geometri dasar dan mengamati benda di sekitar
2. Anak mengamati poster gambar
3. Guru membuat kelompok kecil dan membagikan stik kepada anak dan Anak mulai menyusun stik ice cream dengan berbagai bentuk geometri

Recalling

1. Guru menanyakan pada anak tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukananak
2. Menguatkan konsep tentang geometri

C. Penutup

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukaiMenginformasikan kegiatan untuk esok hari
3. Berdo'a setelah belajar

D. Rencana Penilaian

| Program Pengembangan | KD / KI.1, KI.2 dan KI.3 | Indikator | Penilaian | | | |
|----------------------|--------------------------|--|-----------|----|-----|-----|
| | | | BB | MB | BSH | BSB |
| NAM | 1.1, 3.1, 4.1 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa bersyukur sebagai ciptaan Allah • Anak terbiasa membaca surah – surah pendek • Anak mengenal kegiatan berdo'a dengan tuntunan orang dewasa | | | | |
| Motorik | 2.1, 3.6, 4.6 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa mencuci tangan sebelum / sesudah makan • Anak mengenal nama dan bentuk geometri • Anak mampu menyusun stik es krim | | | | |
| Sosem | 2.5, 2.6 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak ikut serta dalam kegiatan bersama • Anak terbiasa menyapa guru saat penyambutan | | | | |
| Kognitif | 2.3, 3.7, 4.7 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa menyelesaikan tugas sendiri • Anak terbiasa mampu membuat pola bentuk | | | | |
| Bahasa | 3.11, 4.11 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa mengungkapkan keinginan dan menceritakan kembali pembelajaran • Anak terbiasa mengungkapkan perasaan emosi melalui bahasa secara tepat | | | | |
| Seni | 3.15, 4.15 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengenal hasil karya bentuk yang sudah dibuat • Anak mampu membuat karyanya dengan menarik • Anak terbiasa merawat kerapihan benda miliknya | | | | |

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

(RPPH)

Semester/bulan/minggu ke :

Hari/tanggal :

Kelompok/usia : A (5 - 6 Tahun)

Tema/subtema : Lingkungan / Lingkungan Rumah

Materi Kegiatan :

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Mengenalkan nama dan bentuk geometri dasar
3. Membedakan dan mengelompokkan bentuk geometri
4. Mengkolase bentuk rumah

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan

1. Stik ice cream
2. Lem
3. Origami, dan pola bentuk rumah

A. Pembukaan

1. Memberi salam
2. Membaca do'a awal acara
3. Bernyanyi dan bertepuk tangan
4. Doa sebelum belajar
5. Mengenalkan aturan main
6. Berdiskusi tentang bentuk geometri dasar

B. Inti

1. Masing – masing anak dalam didalam kelompoknya menyusun stik membuat bentuk geometri
2. Anak membedakan dan mengelompokkan bentuk geometri sesuai bentuknya
3. Anak membuat kolase bentuk rumah

Recalling

1. Guru menanyakan pada anak tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan anak
2. Menguatkan konsep tentang kegiatan yang sudah di lakukan

C. Penutup

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai menginformasikan kegiatan untuk esok hari
3. Berdo'a setelah belajar

D. Rencana Penilaian

| Program Pengembangan | KD / KI.1, KI.3, dan KI.4 | Indikator | Penilaian | | | |
|----------------------|------------------------------|---|-----------|----|-----|-----|
| | | | BB | MB | BSH | BSB |
| NAM | 1.1, 1.2, 3.1 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa bersyukur sebagai ciptaan Allah • Anak menghargai diri sendiri dan lingkungan sekitar • Anak mengenal kegiatan berdo'a dengan tuntunan orang dewasa | | | | |
| Motorik | 2.1, 3.4, 4.6 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa mencuci tangan sebelum / sesudah makan • Anak mampu menyusun dan menyelesaikan tugas sendiri | | | | |
| Sosem | 2.4, 2.5, 2.6 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak ikut serta dalam kegiatan bersama • Anak terbiasa menyapa guru saat penyambutan | | | | |
| Kognitif | 3.5, 2.3, 3.12 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa menyelesaikan tugas sendiri • Anak terbiasa mampu membuat pola bentuk • Anak terbiasa memecahkan masalah dan berperilaku kreatif | | | | |
| Bahasa | 3.11, 4.11 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa mengungkapkan keinginan dan menceritakan kembali pembelajaran • Anak terbiasa mengungkapkan perasaan emosi melalui bahasa secara tepat | | | | |
| Seni | 3.15, 4.15 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengenal hasil karya bentuk yang sudah dibuat • Anak mampu membuat karyanya dengan menarik • Anak terbiasa merawat kerapihan benda miliknya | | | | |

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

(RPPH)

Semester/bulan/minggu ke :

Hari/tanggal :

Kelompok/usia : A (5 - 6 Tahun)

Tema/subtema : Lingkungan / Lingkungan Alam

Materi Kegiatan :

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Mengenalkan bahan dasar stik ice cream
3. Mengamati alat dan bahan media belajar

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan

1. Stik ice cream
2. lem
3. poster gambar

A. Pembukaan

1. Memberi salam
2. Membaca do'a awal acara

3. Bernyanyi dan bertepuk tangan
4. Doa sebelum belajar
5. Mengenalkan aturan main

B. Inti

1. Guru menanyakan tentang konsep bentuk geometri
2. Anak mengelompokkan bentuk yang dipahami anak
3. Masing – masing kelompok membuat bentuk yang berbeda, kelompok 1 membuat bentuk segitiga dan segiempat, kelompok 2 bentuk persegi dan persegi panjang, kelompok 3 bentuk jajargenjang dan trapesium.

Recalling

1. Guru menanyakan pada anak tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan anak
2. Menguatkan konsep tentang kegiatan yang dilakukan

C. Penutup

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
3. Berdo'a setelah belajar

D. Rencana Penilaian

| Program Pengembangan | KD / KI.1,dan KI.2 | Indikator | Penilaian | | | |
|----------------------|--------------------|--|-----------|----|-----|-----|
| | | | BB | MB | BSH | BSB |
| NAM | 1.1, 1.2, 3.1 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa bersyukur sebagai ciptaan Allah • Anak terbiasa menghargai diri sendiri dan lingkungan sekitar • Anak mengenal kegiatan berdo'a dengan tuntunan orang dewasa | | | | |
| Motorik | 2.1, 3.6, 4.6 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa mencuci tangan sebelum / sesudah makan • Anak terbiasa menyusun dan menyelesaikan pekerjaan sendiri | | | | |
| Sosem | 2.4, 2.5, 2.6 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak ikut serta dalam kegiatan bersama • Anak terbiasa menyapa guru saat penyambutan | | | | |
| Kognitif | 3.5, 2.3, 3.12 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa menyelesaikan tugas sendiri • Anak terbiasa memecahkan masalah dan berperilaku kreatif • Anak terbiasa mampu membuat pola bentuk | | | | |
| Bahasa | 3.11, 4.11 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasamengungkapkan keinginan dan menceritakan kembali pembelajaran • Anak terbiasa mengungkapkan perasaan emosi melalui bahasa secara tepat | | | | |
| Seni | 3.15, 4.15 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa melakukan keg. Seni membuat karya bentuk melalui media stik • Anak mampu membuat karyanya dengan menarik • Anak terbiasa merawat kerapihan benda miliknya | | | | |

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

(RPPH)

Semester/bulan/minggu ke :
Hari/tanggal :
Kelompok/usia : A (5 - 6Tahun)
Tema/subtema : Lingkungan / Lingkungan sosial
Materi Kegiatan :

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Mengamati gambar yang telah disediakan
3. menyebutkan benda-benda di sekitar sesuai dengan bentuk geometri

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan

1. Pola bentuk geometri
2. Stik ice cream
3. Lem

A. Pembukaan

1. Memberi salam
2. Membaca do'a awal acara

3. Bernyanyi dan bertepuk tangan
4. Doa sebelum belajar
5. Mengenalkan aturan main

B. Inti

1. Anak menyusun stik dengan mengikuti pola yang telah di sediakan
2. Anak mencocokkan gambar bentuk geometri
3. Anak membuat benda yang ada disekitar sesuai dengan bentuk geometri

Recalling

1. Guru menanyakan pada anak tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan anak
2. Menguatkan konsep tentang kegiatan yang dilakukan

C. Penutup

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
3. Berdo'a setelah belajar

D. Rencana Penilaian

| Program Pengembangan | KD / KI.1, KI.2, dan KI.3 | Indikator | Penilaian | | | |
|----------------------|---------------------------|--|-----------|----|-----|-----|
| | | | BB | MB | BSH | BSB |
| NAM | 1.1, 1.2, 3.1 | <ul style="list-style-type: none"> Anak terbiasa bersyukur sebagai ciptaan Allah Anak terbiasa menghargai diri sendiri dan lingkungan sekitar Anak mengenal kegiatan berdo'a dengan tuntunan orang dewasa | | | | |
| Motorik | 2.1, 3.4, 4.6 | <ul style="list-style-type: none"> Anak terbiasa mencuci tangan sebelum / sesudah makan Anak terbiasa menyusun dan menyelesaikan pekerjaan sendiri | | | | |
| Sosem | 2.4, 2.5, 2.6 | <ul style="list-style-type: none"> Anak ikut serta dalam kegiatan bersama Anak terbiasa menyapa gurusaat penyambutan | | | | |
| Kognitif | 3.5, 2.3, 3.12 | <ul style="list-style-type: none"> Anak terbiasa menyelesaikan tugas sendiri Anak terbiasa memecahkan masalah dan berperilaku kreatif Anak terbiasa mengenal pola dan bentuk melalui bermain | | | | |
| Bahasa | 3.11, 4.11 | <ul style="list-style-type: none"> Anak terbiasa mengungkapkan keinginan dan menceritakan kembali pembelajaran Anak terbiasa megungkapkann perasaan emosi melalui bahasa secara tepat | | | | |
| Seni | 3.15, 4.15 | <ul style="list-style-type: none"> Anak mengenal hasil karya bentuk yang sudah di buat Anak mampu membuat karyanya dengan menarik Anak terbiasa merawat kerapihan benda miliknya | | | | |

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Siklus II

| | | |
|---------------------------------|---|---------------------------|
| Semester/bulan/minggu ke | : | |
| Hari/tanggal | : | |
| Kelompok/usia | : | A (5 - 6 Tahun) |
| Tema/subtema | : | Binatang / Binatang Darat |
| Materi Kegiatan | : | |

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Mengamati binatang apasaja yang hidupnya didarat
3. Membedakan dan menirukan suara
4. Menyanyikan lagu

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan

1. Poster gambar
2. Stik dan lem
3. Origami dan gunting

A. Pembukaan

1. Memberi salam

2. Membaca do'a awal acara
3. Bernyanyidan bertepuk tangan
4. Doa sebelum belajar
5. Mengenalkan aturan main

B. Inti

1. Guru mengenalkan berbagai bmacam bentuk binatang darat
2. Anak membuat kreasi bentuk binatang darat dari stik dan origami
3. Membedakan dan menirukan suara binatang darat

Recalling

1. Guru menanyakan pada anak tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan anak
2. Menguatkan konsep tentang kegiatan cara mewarnai

C. Penutup

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukaiMenginformasikan kegiatan untuk esok hari
3. Berdo'a setelah belajar

D. Rencana Penilaian

| Program Pengembangan | KD / KI.1, KI.2, dan KI.4 | Indikator | Penilaian | | | |
|----------------------|------------------------------|---|-----------|----|-----|-----|
| | | | BB | MB | BSH | BSB |
| NAM | 1.1, 3.1, 4.1 | <ul style="list-style-type: none"> Anak terbiasa bersyukur sebagai ciptaan Allah Anak terbiasa berdoa sebelum belajar Anak mengenal kegiatan berdo'a dengan tuntunan orang dewasa | | | | |
| Motorik | 2.1, 4.3, 4.4 | <ul style="list-style-type: none"> Anak terbiasa mencuci tangan sebelum / sesudah makan Anak terampil menggunakan tangan dalam berbagai aktivitas menggambar, meniru bentuk, dan mengikuti pola Anak mampu menjaga keamanan diri sendiri | | | | |
| Sosem | 2.5, 2.6 | <ul style="list-style-type: none"> Anak terbiasa berani tampil didepan teman dan guru Anak ikut serta dalam kegiatan bersama Anak terbiasa menyapa guru saat penyambutan | | | | |
| Kognitif | 2.2, 2.3 | <ul style="list-style-type: none"> Anak terbiasa menyelesaikan tugas sendiri Anak terbiasa mampu membuat pola bentuk Anak mampu membedakan bentuk benda yang telah di buatnya | | | | |
| Bahasa | 3.11, 4.11 | <ul style="list-style-type: none"> Anak terbiasa mengungkapkan perasaan emosi melalui bahasa secara tepat Anak mampu menceritakan kembali pembelajaran | | | | |
| Seni | 3.15, 4.15 | <ul style="list-style-type: none"> Anak mampu membuat karyanya dengan menarik Anak terbiasa merawat kerapihan benda miliknya | | | | |

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

(RPPH)

- Semester/bulan/minggu ke** :
- Hari/tanggal** :
- Kelompok/usia** : A (5 - 6Tahun)
- Tema/subtema** : Binatang / Binatang Buas
- Materi Kegiatan** :

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Mengamati benda disekitar
3. Mengelompokkan benda
4. Membuat bentuk karya

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan

1. Stik ice cream
2. Origami dan gunting
3. Lem

A. Pembukaan

1. Memberi salam

2. Membaca do'a awal acara
3. Bernyanyi dan bertepuk tangan
4. Doa sebelum belajar
5. Mengenalkan aturan main

B. Inti

1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang di sediakan
2. Guru mempersilahkan anak mengelompokkan alat bahan sesuai dengan konsep yang dipahami anak
3. Anak membuat bentuk ular, rusa, ayam, dari stik dengan origami, masing-masing kelompok membuat kemudian memilih bentuk mana yang akan di buat.

Recalling

1. Guru menanyakan pada anak tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan anak
2. Menguatkan konsep tentang kegiatan yang dilakukan.

C. Penutup

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukaiMenginformasikan kegiatan untuk esok hari
3. Berdo'a setelah belajar

D. Rencana Penilaian

| Program Pengembangan | KD / KI.1, KI.3, dan KI.4 | Indikator | Penilaian | | | |
|----------------------|------------------------------|--|-----------|----|-----|-----|
| | | | BB | MB | BSH | BSB |
| NAM | 1.1, 3.1, 4.1 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa bersyukur sebagai ciptaan Allah • Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah belajar • Anak mengenal kegiatan berdo'a dengan tuntunan orang dewasa | | | | |
| Motorik | 2.1, 4.3, 4.4 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa mencuci tangan sebelum / sesudah makan • Anak terampil menggunakan tangan dalam berbagai aktivitas menggambar, meniru bentuk dan mengikuti pola • Anak mampu menjaga keamanan diri sendiri | | | | |
| Sosem | 2.5, 2.6 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa berani tampil didepan teman dan guru • Anak ikut serta dalam kegiatan bersama • Anak terbiasa menyapa guru saat penyambutan | | | | |
| Kognitif | 2.2, 2.3 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa menyelesaikan tugas sendiri • Anak terbiasa mampu membuat pola bentuk sendiri tanpa bantuan | | | | |
| Bahasa | 3.11, 4.11 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa mengungkapkan keinginan dan menceritakan kembali pembelajaran • Anak mampu mengungkapkan perasaan emosi melalui bahasa secara tepat | | | | |
| Seni | 3.15, 4.15 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengenal hasil karya bentuk yang sudah di buat • Anak mampu membuat karya dengan menarik • Anak terbiasa merawat kerapihan benda miliknya | | | | |

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

(RPPH)

Semester/bulan/minggu ke :
Hari/tanggal :
Kelompok/usia : A (5 - 6 Tahun)
Tema/subtema : Binatang / Binatang peliharaan
Materi Kegiatan :

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Mengenalkanapa saja jenis binatang peliharaan
3. Menyusun kata
4. Menggambar dan mewarnai
5. Menceritakan hasil gambar

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan

1. Stik ice cream
2. Lem
3. Krayon

A. Pembukaan

1. Memberi salam
2. Membaca do'a awal acara
3. Bernyanyi dan bertepuk tangan
4. Doa sebelum belajar
5. Mengenalkan aturan main

B. Inti

1. Anak menyusun nama “ Kucing” dengan stik ice cream
2. Menggambar dan mewarnai gambar kucing
3. Anak menceritakan hasil gambar yang dibuat nya

Recalling

1. Guru menanyakan pada anak tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan anak
2. Menguatkan konsep tentang kegiatan yang dilakukan

C. Penutup

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
3. Berdo'a setelah belajar

D. Rencana Penilaian

| Program Pengembangan | KD / KI.1, KI.3, KI.4 | Indikator | Penilaian | | | |
|----------------------|--------------------------|--|-----------|----|-----|-----|
| | | | BB | MB | BSH | BSB |
| NAM | 1.1, 3.1, 4.1 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa bersyukur sebagai ciptaan Allah • Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah belajar • Anak mengenal kegiatan berdo'a dengan tuntunan orang dewasa | | | | |
| Motorik | 2.1, 4.3, 4.4 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa mencuci tangan sebelum / sesudah makan • Anak terampil menggunakan tangan dalam berbagai aktivitas menggambar, meniru bentuk dan membuat pola | | | | |
| Sosem | 2.5, 2.6 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa berani tampil didepan teman dan guru • Anak terbiasa ikut serta dalam kegiatan bersama • Anak terbiasa menyapa guru saat penyambutan | | | | |
| Kognitif | 2.2, 2.3 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa menyelesaikan tugas sendiri • Anak terbiasa mampu membuat pola bentuk sendiri tanpa bantuan | | | | |
| Bahasa | 3.11, 4.11 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa mengungkapkan keinginan dan menceritakan kembali pembelajaran • Anak terbiasa mengungkapkan perasaan emosi melalui bahasa secara tepat | | | | |
| Seni | 3.15, 4.15 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu membuat karya nya dengan menarik • Anak terbiasa merawat kerapihan benda miliknya | | | | |

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

(RPPH)

- Semester/bulan/minggu ke** :
- Hari/tanggal** :
- Kelompok/usia** : A (5 - 6Tahun)
- Tema/subtema** : Binatang / Binatang di udara
- Materi Kegiatan** :

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Menanyakan konsep bentuk
3. Membuat kreasi bentuk
4. Mengulang semua pembelajaran yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya.

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan

1. Stik
2. Lem
3. Origami

A. Pembukaan

1. Memberi salam
2. Membaca do'a awal acara
3. Bernyanyi dan bertepuk tangan
4. Doa sebelum belajar
5. Mengenalkan aturan main

B. Inti

1. Anak menyusun stik berbentuk geometri dengan mengikuti pola yang telah disediakan
2. Anak mencocok gambar bentuk geometri
3. Anak menyebutkan benda-benda yang ada disekitar sesuai dengan bentuk geometri

Recalling

1. Guru menanyakan pada anak tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan anak
2. Menguatkan konsep tentang kegiatan yang dilakukan

C. Penutup

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
3. Berdo'a setelah belajar

D. Rencana Penilaian

| Program Pengembangan | KD / KI.1, KI.2, dan KI.3 | Indikator | Penilaian | | | |
|----------------------|------------------------------|---|-----------|----|-----|-----|
| | | | BB | MB | BSH | BSB |
| NAM | 1.1, 3.1, 4.1 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa bersyukur sebagai ciptaan Allah • Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah belajar • Anak mengenal kegiatan berdo'a dengan tuntunan orang dewasa | | | | |
| Motorik | 2.1, 4.3, 4.4 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa mencuci tangan sebelum / sesudah makan • Anak terampil menggunakan tangan dalam aktivitas meniru bentuk dan mengikuti pola • Anak mampu menjaga keamanan diri sendiri | | | | |
| Sosem | 2.5, 2.6 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa berani tampil di depan teman dan guru • Anak terbiasa ikut serta dalam kegiatan bersama • Anak terbiasa menyapa guru saat penyambutan | | | | |
| Kognitif | 2.2, 2.3 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa menyelesaikan tugas sendiri • Anak terbiasa membuat pola bentuk sendiri tanpa bantuan • Anak mampu mengenal bentuk benda yang sudah di buatnya | | | | |
| Bahasa | 3.11, 4.11 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa mengungkapkan keinginan dan menceritakan kembali pembelajaran • Anak terbiasa mengungkapkan perasaan emosi melalui bahasa secara tepat | | | | |
| Seni | 3.15, 4.15 | <ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu membuat karya nya dengan menarik • Anak terbiasa merawat kerapihan benda miliknya | | | | |

**KEGIATAN GURU DALAM MELAKUKAN PEMBELAJARAN MELALUI STRATEGI
PEMBELAJARAN TGT MENGGUNAKAN MEDIA STIK ES KRIM DALAM
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DIPAUD CINTA ANANDA SIKLUS I**

| NO | AKTIVITAS GURU | AKTIVITAS ANAK | Item |
|----|--|--|------|
| 1 | Guru memberikan instruksi duduk berkelompok, yang masing - masing terdiri 4 - 5 orang anak. | Anak mengikuti arahan yang dikatakan oleh guru dengan duduk berkelompok. | 2 |
| 2 | Guru sebelum memulai pembelajaran, terlebih dahulu mengenalkan poster gambar bentuk geometri. | Anak mendengarkan penjelasan pembelajaran dengan poster gambar geometri. | 2 |
| 3 | Guru menyebutkan satu persatu dari macam – macam bentuk geometri Contoh : segitiga, segiempat, persegi, persegi panjang, layang-layang, trapesium. | Anak mendengarkan ketika guru menyebutkan bentuk satu persatu. | 2 |
| 4 | Guru meminta anak menyebutkan bentuk geometri, supaya anak mengenal untuk dasar bentuk. | Anak menyebutkan berbagai bentuk dalam pengenalan dasar. | 2 |
| 5 | Guru memberikan penjelasan permainan yang akan dilakukan melalui strategi pembelajaran TGT, dalam membuat berbagai bentuk menggunakan stik es krim. | Anak mendengar arahan guru, ketika guru memberikan penjelasan dan bersiap-siap menerima tugas guru. | 2 |
| 6 | a. Guru memberi contoh bentuk-bentuk yang akan dibuat kepada masing-masing kelompok, dan anak bekerja sama dalam kelompoknya. b. Guru memberikan stik kepada masing-masing kelompok, kemudian anak bekerja dimasing-masing kelompoknya. | a. Anak mendengar arahan ketika guru memberi contoh, anak mengambil dan menyusun stik sehingga menjadi sebuah bentuk geometri b. Setelah anak selesai menyusun stik, anak diminta untuk mengamati bentuk yang sudah dibuatnya, dan masing-masing kelompok bersaing cepat dalam menyelesaikan tugasnya, untuk mengumpulkan point / bintang terbanyak | 2 |

| | | akan mendapatkan reward / penghargaan | |
|---|---|--|---|
| 7 | Guru memberikan pujian kepada anak, yang lebih cepat menyelesaikan tugasnya, dan mampu mengumpulkan poin terbanyak. | Anak ketika diberi pujian oleh guru tersebut, anak merasa senang dikatakan oleh guru “ sangat pintar sekali anak ibu “ ? dan anak pun merasa senang ketika mendapat hadiah untuk kelompok yang menang atau berhasil dalam permainan. | 2 |

Keterangan :

0 = Belum Berkembang

1 = Sudah Mulai Berkembang

2 = Berkembang Sesuai Harapan

3 = Berkembang Sangat Baik

**KEGIATAN GURU DALAM MELAKUKAN PEMBELAJARAN MELALUI STRATEGI
PEMBELAJARAN TGT MENGGUNAKAN MEDIA STIK ES KRIM DALAM
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DIPAUD CINTA ANANDA SIKLUS II**

| NO | AKTIVITAS GURU | AKTIVITAS ANAK | Item |
|----|--|--|------|
| 1 | Guru memberikan instruksi duduk berkelompok, yang masing - masing terdiri 4 - 5 orang anak. | Anak mengikuti arahan yang dikatakan oleh guru dengan duduk berkelompok | 3 |
| 2 | Guru sebelum memulai pembelajaran, terlebih dahulu mengenalkan poster gambar bentuk macam – macam bentuk hewan | Anak mendengarkan penjelasan pembelajaran dengan poster gambar hewan | 3 |
| 3 | Guru menyebutkan satu persatu dari macam – macam bentuk hewan Contoh : bentuk rusa, lebah, ular, dan ayam. | Anak mendengarkan ketika guru menyebutkan bentuk satu persatu. | 2 |
| 4 | Guru meminta anak menyebutkan bentuk hewan, supaya anak mengenal berbagai macam hewan yang akan di buat menggunakan stik. | Anak menyebutkan berbagai bentuk dalam pengenalan dasar. | 3 |
| 5 | Guru memberikan penjelasan permainan yang akan dilakukan melalui strategi pembelajaran TGT, dalam membuat berbagai bentuk menggunakan stik es krim. | Anak mendengar arahan guru, ketika guru memberikan penjelasan dan bersiap-siap menerima tugas guru. | 3 |
| 6 | a. Guru memberi contoh bentuk-bentuk yang akan dibuat kepada masing-masing kelompok, dan anak bekerja sama dalam kelompoknya. b. Guru memberikan stik kepada masing-masing kelompok, kemudian anak bekerja dimasing-masing kelompoknya. | a. Anak mendengar arahan ketika guru memberi contoh, anak mengambil dan menyusun stik sehingga menjadi sebuah bentuk hewan. b. Setelah anak selesai menyusun stik, anak diminta untuk mengamati bentuk yang sudah dibuatnya, dan masing-masing kelompok bersaing cepat dalam menyelesaikan tugasnya, untuk mengumpulkan point / bintang terbanyak | 3 |

| | | | |
|---|---|--|---|
| | | akan mendapatkan reward / penghargaan. | |
| 7 | Guru memberikan pujian kepada anak, yang lebih cepat menyelesaikan tugasnya, dan mampu mengumpulkan poin terbanyak. | Anak ketika diberi pujian oleh guru tersebut, anak merasa senang dikatakan oleh guru “ sangat pintar sekali anak ibu “ ? dan anak pun merasa senang ketika mendapat hadiah untuk kelompok yang menang atau berhasil dalam permainan. | 3 |

Keterangan :

0 = Belum Berkembang

1 = Sudah Mulai Berkembang

2 = Berkembang Sesuai Harapan

3 = Berkembang Sangat Baik

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Yulanda Anggaria
Tempat/Tanggal Lahir : Langsa, 16 Maret 1995
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kebangsaan : Indonesia
Status Perkawinan : -
Pekerjaan : Mahasiswi
Alamat : Desa Aramiyah, Dusun Bina Harapan, Kec. Birem Bayeun,
Kab. Aceh Timur
No. Telp/Hp : 081380512582
SD : SD 2 Aramiyah
SMP : SMP Negeri 1 Birem Bayeun
SMA : SMA Swasta Muhammadiyah Langsa
Masuk ke Fakultas Tarbiyah : 2016
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)
Nomor Induk Mahasiswa : 1062016010
Nama Ayah : Suradi (Alm)
Nama Ibu : Sumiati

Langsa, 7 April 2021

Penulis,

YULANDA ANGGARIA

NIM. 1062016010

AKTIVITAS PEMBELAJARAN ANAK









