

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
PERMAINAN TANAH LIAT DI TK NEGERI RAHMAT DAMAI
SEUNEUBOK PUNTI ACEH TIMUR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

MAULIANA SARI
NIM: 1062016032

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
1445 H / 2023 M

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)

Langsa Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)

Dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh:

MAULIANA SARI

NIM: 1062016032

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



KHAIRUL AMRI, M.Pd

NIP. 19840818 202321 1 019

Pembimbing II



VERYAWAN, M.Pd

NIP. 19841224 201903 1 005

Telah Dinilai Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Agama Islam
Negeri (IAIN) Langsa dan Dinyatakan Lulus dan Disahkan
Sebagai Tugas Akhir Penyelesaian
Program Sarjana S-1
Dalam Ilmu Tarbiyah

Pada Hari / Tanggal:

Jum'at, 04 Agustus 2023 M
17 Muharram 1445 H


Di
Langsa

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH

Ketua,


KHAIRUL AMRI, M.Pd
NIP. 19840818/202321 1 019

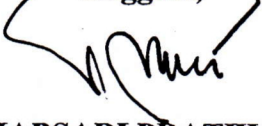
Sekretaris,


VERYAWAN, M.Pd
NIP. 19841224 201903 1 005

Anggota,


RITA MAHRIZA, M.S
NIP. 19840117 201101 2 008

Anggota,


SITI HABSARI PRATIWI, M.Pd
NIP. 19880608 201503 2 004

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Institut Agama Islam Negeri Langsa


DEK. AMIRUDDIN, MA
NIP. 19750909 200801 1 013



SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : MAULIANA SARI
NIM : 1062016032
Fakultas : Tarbiyah
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Alamat : Dusun Suka Jadi Gampong Seuneubok Punt
Kecamatan Peureulak Timur Kabupaten Aceh
Timur

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN TANAH LIAT DI TK NEGERI RAHMAT DAMAI SEUNEUBOK PUNTI ACEH TIMUR” adalah benar hasil karya sendiri dan orisinal sifatnya. Apabila di kemudian hari ternyata/terbukti hasil plagiasi karya orang lain atau dibuatkan orang lain, maka akan dibatalkan dan saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, 04 September 2023
Yang Membuat Pernyataan,



MAULIANA SARI
NIM. 1062016032

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah penulis ucapkan puji dan syukur kehadiran Allah Swt Yang Maha Kuasa, karena kasih dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang sudah menjadi tugas dan tanggung jawab setiap mahasiswa sarjana strata satu (S-1) di akhir masa perkuliahannya.

Shalawat dan salam kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad Saw yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Penulis bersyukur kepada *Ilahi Rabbi* yang telah memberikan hidayah dan Inayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul **Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tanah Liat di TK Negeri Rahmat Damai Seuneubok Puntı Aceh Timur** dapat terselesaikan dengan baik dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini diselesaikan atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.
2. Bapak Dr. Amiruddin Yahya, S.Pd.I., MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.
3. Bapak Veryawan, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) sekaligus Pembimbing kedua dalam penulisan skripsi yang dengan sabar memberi arahan dan bimbingan serta rela meluangkan waktu untuk

mengoreksi dan memberikan masukan-masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

4. Ibu Ade Tursina, M.Pd selaku Sekretaris Prodi PIAUD yang telah meluangkan waktu untuk memberi arahan dan bimbingan sehingga terselesainya skripsi ini secara tepat waktu.
5. Bapak Khairul Amri, S.Pd.I., M.Pd selaku Pembimbing I dalam penulisan skripsi ini yang telah meluangkan waktu untuk mengoreksi dan memberikan saran-saran selama penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Jelita, M.Pd selaku Penasehat Akademik yang selalu memberikan arahan dan bimbingan selama masa perkuliahan.
7. Para dosen PIAUD yang telah mendidik saya, seluruh Civitas Akademik dan semua staf IAIN Langsa yang banyak membantu penulis dalam menempuh pendidikan Tinggi hingga selesai.
8. Ibu Marfirah, S.Pd selaku Kepala TK Negeri Rahmat Damai Gampong Seuneubok Punti yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpinnya dengan tujuan mengumpulkan data-data dalam penyusunan skripsi ini.
9. Orang tua tercinta, Ayahanda Awaluddin dan Ibunda Jamaliah yang telah berjasa besar dalam hal mendidik, membimbing, memotivasi dan mendo'akan agar studi ini selesai sehingga saya menjadi anak yang shaleh serta ta'at kepada Allah Swt.

10. Abang Muhammad Arif sebagai suami tercinta dan tersayang yang tetap sabar dan setia serta memberikan bantuan moril maupun materil kepada penulis dalam menempuh pendidikan di Kampus IAIN Langsa.
11. Adik-adik tersayang (Liya Mastura dan Nur Afni) yang selalu memberikan sumbangsih dan do'anya agar penulis selalu sehat wal'afiat, sehingga mampu menempuh pendidikan sampai selesai dan dapat menyelesaikan tugas akhir secara baik tanpa hambatan di IAIN Langsa.
12. Pak Wa (Usman, S.Pd.I., M.Pd), dan Mi Wa (Rosdiana, S.Pd.I) yang telah berjasa besar dalam rangka penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.
13. Adik-adik sepupu tersayang, di antaranya Muhammad Fazid ar-Ramadhani, Luthfia Dzuhra dan Halisa Syakira yang mendo'akan agar penulis dapat menyelesaikan perkuliahan.
14. Seluruh keluarga besar yang tak henti-hentinya memberikan semangat serta do'a agar selalu menjadi pribadi yang kuat, sabar dan *istiqamah* dalam menghadapi saat-saat sulit dalam masa penyelesaian studi S-1 di IAIN Langsa.
15. Nur Hafni Zahara sebagai sahabat karib terima kasih atas waktu untuk saling bercerita, berbagi pengalaman, memotivasi, dan selalu ada dalam suka maupun duka.
16. Rekan-rekan sahabat seperjuangan khususnya PIAUD Unit 2 yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang tidak bosan-bosannya selalu memberikan semangat dan motivasi agar skripsi ini dapat terselesaikan.

17. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak-pihak lain yang berjasa baik secara langsung maupun tidak langsung membantu dalam kelancaran penulisan skripsi ini. Hanya rasa syukur yang dapat dipanjatkan kepada Allah Swt yang telah memberikan anugerah-Nya dalam penyusunan skripsi ini. Sekali lagi penulis ucapkan ribuan terima kasih kepada pihak yang telah membantu atas kelancaran skripsi ini, semoga usaha tersebut dicatat sebagai bentuk amal kebaikan dan mendapat balasan yang setimpal dari-Nya. Amiin.

Skripsi ini telah tersusun sedemikian rupa, namun kekurangan dan kejanggalan masih juga didapati. Maka penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran dari semua pihak demi perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang.

Semoga skripsi ini akan besar manfaatnya bagi para pembaca, dengan harapan untuk dapat meningkatkan kualitas iman, Islam dan ikhsan dalam mencapai ketaqwaan kepada Allah Swt. Amin Ya Rabbal ‘Alamin.

Langsa, 04 September
2023
Penulis,

MAULIANA SARI

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
ABSTRAK.....	x
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Definisi Operasional.....	7
BAB II : LANDASAN TEORI.....	8
A. Kreativitas Anak.....	8
B. Permainan Tanah Liat.....	18
C. Kerangka Berfikir.....	30
D. Penelitian yang Relevan.....	31
E. Hipotesis Tindakan.....	35
BAB III : METODE PENELITIAN.....	36
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	36
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	36
D. Desain Penelitian.....	37
E. Prosedur Penelitian.....	38
F. Teknik Pengumpulan Data.....	40
G. Teknik Analisis Data.....	42
H. Indikator Keberhasilan.....	43
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	44
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	59
BAB V : PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran-saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	67
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Lembar Observasi Anak.....	41
3.2 Interpretasi Perkembangan Kreativitas Anak	43
4.1 Hasil Observasi Kreativitas Anak Melalui Permainan Tanah Liat pada Pra Tindakan	44
4.2 Rangkuman Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tanah Liat pada Pra Tindakan	45
4.3 Data Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tanah Liat pada Siklus I.....	48
4.4 Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tanah Liat pada Siklus I.....	49
4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	50
4.6 Data Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Tanah Liat pada Siklus II.....	53
4.7 Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Tanah Liat pada Siklus II	54
4.8 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	55
4.9 Rangkuman Anak yang Mengalami Perkembangan.....	56
4.10 Kondisi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Tanah Liat pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II	57
4.11 Rangkuman Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Tanah Liat pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc. Taggart	37
4.1 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tanah Liat pada Pra Tindakan	46
4.2 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tanah Liat pada Siklus I.....	50
4.3 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Tanah Liat Siklus II..	55
4.4 Grafik Kreativitas Anak yang Mengalami Peningkatan.....	57
4.5 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Tanah Liat.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tanah Liat	67
2. Rubrik Penilaian.....	68
3. Lembar Observasi Mengenai Profil Sekolah	70
4. Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I.....	73
5. Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II	74
6. Lembar Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tanah Liat Saat Pra Tindakan.....	75
7. Lembar Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tanah Liat Siklus I.....	76
8. Lembar Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tanah Liat Siklus II.....	77
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM).....	78
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada Siklus I Pertemuan I	82
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada Siklus I Pertemuan II	84
12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada Siklus I Pertemuan III	86
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada Siklus II Pertemuan I.....	88
14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada Siklus II Pertemuan II	90
15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada Siklus II Pertemuan III	92
16. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	94

17. Dokumentasi Foto-foto Kegiatan.....	95
18. Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa tentang Penunjukan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa	97
19. Surat Permohonan Izin Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.....	98
20. Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian dari Kepala TK Negeri Rahmat Damai Seuneubok Punti Aceh Timur.....	99

ABSTRAK

Nama : Mauliana Sari, NIM : 1062016032, Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini, IAIN Langsa, Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tanah Liat di TK Negeri Rahmat Damai Seuneubok Punti Aceh Timur.

Kreativitas anak merupakan segala usaha sesuatu yang dilakukan oleh anak dalam rangka meningkatkan daya berfikirnya untuk menciptakan berbagai kreasi baru. Permainan tanah liat ialah suatu bentuk permainan yang dibuat dari tanah liat kemudian dikeringkan dengan bantuan sinar matahari untuk menciptakan daya pikir anak yang digunakan dalam proses pembelajaran. Anak yang kurang kreatif dalam belajar dengan media tanah liat, sangat dituntut peran penting dari guru dalam meningkatkan kreativitasnya sehingga anak mampu menghasilkan berbagai kreasi/bentuk yang dibuat dari tanah liat. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah perkembangan kreativitas anak sebelum dilakukannya permainan tanah liat, pelaksanaan permainan tanah liat dalam meningkatkan perkembangan kreativitas anak, dan apakah perkembangan kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui permainan tanah liat. Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Instrumen pengumpulan data menggunakan instrumen observasi. Analisis data menggunakan rumus persentil dalam menginterpretasi data berdasarkan persentase kemampuan klasikal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak sebelum dilakukannya permainan tanah liat di TK Negeri Rahmat Damai Seuneubok Punti Aceh Timur belum berkembang, hal ini terlihat dari kemampuan klasikal anak belum mencapai 75%. Pelaksanaan permainan tanah liat dalam meningkatkan perkembangan kreativitas anak di TK Negeri Rahmat Damai Seuneubok Punti Aceh Timur sudah meningkat, hal ini terlihat jelas pada pra siklus belum ada kemampuan klasikal, saat siklus I kemampuan klasikal berkembang 27% dan meningkat kemampuan klasikal sebesar 86,67% pada siklus II. Perkembangan kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui permainan tanah liat di TK Negeri Rahmat Damai Seuneubok Punti Aceh Timur, hal ini terlihat jelas dari nilai rata-rata pada pra siklus sebesar 45, meningkat nilai rata-ratanya pada siklus I sebesar 61, dan meningkat lagi nilai rata-rata pada siklus II sebesar 84,8.

Kata kunci: kreativitas anak, permainan, tanah liat

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan formal pertama yang memasuki usia 5-6 tahun, yang mana sistem pendidikannya sudah teratur, sistematis, dan mengikuti syarat-syarat yang jelas. Dalam Undang-Undang telah mengatur sistem pendidikan yang sudah terarah untuk pembinaan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan terhadap anak agar pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak bisa terbantu sehingga anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya.¹

Usia anak dini tersebut merupakan masa perkembangan yang sangat pesat pada semua aspek perkembangan anak, meliputi aspek perkembangan moral agama, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan fisik motorik, perkembangan sosial emosional dan perkembangan seni kreativitas. Kegiatan pembelajaran pada usia dini adalah mengembangkan semua potensi yang dimilikinya.

Mengembangkan semua potensi keenam aspek perkembangan maka pendidik harus mengembangkan dua bidang perkembangan, yaitu pengembangan pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan pengetahuan dasar. Pengembangan perilaku melalui pembiasaan yang mencakup perkembangan nilai-nilai agama moral dan sosial emosional, sedangkan untuk pengembangan kemampuan dasar mencakup perkembangan bahasa, fisik motorik dan kognitif dan seni.²

¹Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

²Jauharoh Alfian, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), hlm. 11.

Pengembangan kemampuan dasar yang salah satunya mencakup perkembangan kognitif dan seni bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak secara *divergen*, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai macam alternatif pemecahan masalah dan agar anak mampu menciptakan sesuatu berdasarkan hasil imajinasinya, mengembangkan kepekaan dan dapat menghargai hasil karya yang kreatif. Berdasarkan dua bidang perkembangan tersebut diberi stimulasi agar perkembangannya optimal sehingga anak-anak mendapatkan keterampilan dalam hidupnya.³

Berdasarkan potensi perkembangan di atas, aspek kognitif dan seni sangat berperan penting dalam meningkatkan kreativitas anak didik. Aspek tersebut secara langsung dan tidak langsung dapat meningkatkan prestasi belajar anak didik di tingkat pendidikan selanjutnya.

Seorang pendidik diharapkan mampu mengantarkan dan mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak terutama potensi kognitif dan potensi seni yang berkaitan dengan kreativitas anak. Kreativitas anak dapat berkembang dengan optimal jika terdapat inovasi-inovasi dalam pembelajaran melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan bagi anak, sehingga anak merasa senang untuk bereksplorasi agar dapat menemukan banyak ide, kreatif, dan berimajinatif. Salah satu pembelajaran dengan inovasi pembelajaran alamiah yaitu melalui bermain. Melalui bermain dapat menyediakan berbagai kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dan mengasah rasa keingintahuannya, mengoptimalkan seluruh kemampuan yang dimilikinya dan mengembangkan kemampuan berfikirnya.

Kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kreativitas anak salah satunya dengan bermain *clay*. *Clay* adalah tanah liat yang bersumber dari bahan dasar alam dan bersifat liat bisa buat dan dibentuk menjadi macam tembikar atau kita sebut keramik.

³A. Wiyanto & Mustakim, *Panduan Karya Tulis Guru*, (Yogyakarta: Pustaka Grhatama, 2012), hlm. 12.

Bermain membuat bentuk dari tanah liat dapat dilakukan sebagai upaya mengembangkan potensi kreativitas anak melalui mencipta sesuatu sesuai dengan fantasinya. Kegiatan membuat bentuk dari tanah liat merupakan permainan dengan keterampilan yang dapat memberikan sumbangan besar pada perkembangan anak secara keseluruhan sebagai implikasi dari perkembangan kreativitasnya.⁴

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Negeri Rahmat Damai Seuneubok Pundi Aceh Timur, ditemukan bahwa kreativitas anak dalam belajar dengan menggunakan media tanah liat masih rendah. Dari 15 anak dalam satu kelas terdapat 6 anak yang memiliki aspek kelancaran yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan aspek original, keluwesan dan kerincian masih dalam kriteria penilaian Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB), dan 9 anak lainnya masih dengan kriteria penilaian Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB). Hal ini didapatkan ketika anak melakukan kegiatan membuat bentuk dari plastisin. Berdasarkan kegiatan tersebut ternyata masih banyak anak yang belum bisa membuat hasil karya yang sama persis dengan karya gurunya maupun temannya. Mereka tidak berani atau tidak mau mencoba membuat bentuk yang sama dan menambahkan bentuk lain dari bentuk yang sudah ada. Faktor lain yang menyebabkan kreativitas anak rendah adalah pemberian tugas yang terlalu banyak, karena hal seperti itu dapat membuat anak cepat lelah, dan memicu perasaan anak cepat bosan, sehingga membuat anak menjadi malas dalam belajar. Untuk itu perlu adanya variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lain sebagai bentuk upaya dalam meningkatkan kreativitas anak, media yang dimaksud adalah melalui tanah liat (*clay*).

⁴Siti Rochayah, *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap*, dalam Skripsi, Tidak dipublikasikan, (Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2012), hlm. 12.

Tanah liat (*clay*) dipilih karena bahan dasar dari alam yang ramah lingkungan dan aman bagi anak. Selain itu, guru TK Negeri Rahmat Damai Seuneubok Pundi Aceh Timur belum pernah menggunakan media tanah liat sebagai media dalam pembelajaran membuat bentuk di sentra bahan alam. Kelebihan tanah liat bisa mengeras bila dianginkan atau dikeringkan di bawah sinar matahari, sehingga anak diharapkan dapat bervariasi hasil karyanya sesuai dengan imajinasinya. Tanah liat jika sudah kering dapat digunakan oleh anak untuk jenis permainan sesuai keinginannya. Tanah liat bersifat elastis mudah dibentuk sehingga anak tertarik dan senang untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk sesuatu secara spontan sesuai dengan ide dan gagasan yang dibuat oleh anak.⁵

Berdasarkan latar belakang masalah yang terjadi di atas, maka penulis sangat tertarik untuk mengkaji secara lebih mendalam lagi tentang kreativitas anak dan permainan tanah liat, yang diangkat dalam sebuah skripsi, berjudul **“Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tanah Liat di TK Negeri Rahmat Damai Seuneubok Pundi Aceh Timur”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media yang digunakan guru dalam mengembangkan kreativitas belum variatif.
2. Pengembangan kreativitas melalui bermain tanah liat yang digunakan guru hanya satu macam media tanah liat.
3. Penerapan teknik permainan tanah liat kurang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

⁵Intan Rahayu dan Farida Mayar, *Pengaruh Tanah Liat terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 29 Tanjung Aur Padang*, dalam *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education* ISSN (P): 2550-2200, ISSN (E): 2550-1100, Vol. 3 (1), 2019, PP. 32-40, hlm. 33.

C. Batasan Masalah

Untuk membatasi meluasnya penjabaran permasalahan dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi bagaimana teknik permainan tanah liat pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Rahmat Damai Seuneubok Punti Aceh Timur.

D. Rumusan Masalah

Bertolak dari batasan masalah tersebut di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah permainan tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Negeri Rahmat Damai Seuneubok Punti Aceh Timur”?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan pembahasan ini adalah “Untuk mengetahui apakah permainan tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Negeri Rahmat Damai Seuneubok Punti Aceh Timur”.

F. Manfaat Penelitian

Setelah tercapainya tujuan penulisan di atas, maka berikut penulis mengemukakan beberapa manfaat dari penelitian ini, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai dasar dalam pemilihan media pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas anak didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak

Dapat meningkatkan kreativitas anak melalui permainan tanah liat.

b. Bagi guru

Dapat menambah wawasan guru tentang pembelajaran yang mampu meningkatkan perkembangan kreativitas anak melalui permainan tanah liat.

c. Bagi sekolah

Dapat memberikan masukan pada lembaga pendidikan yang bersangkutan, khususnya TK Negeri Rahmat Damai Seuneubok Puntı Aceh Timur sebagai pertimbangan atas apa yang telah ditempuh dalam meningkatkan kreativitas anak didiknya, serta hasil penelitian ini juga dapat diaplikasikan dan dikembangkan oleh sekolah agar nantinya dapat memperoleh peningkatan kreativitas anak yang dapat membanggakan kita semua.

d. Bagi peneliti lainnya

Sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian sejenis.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan bagi pihak pembaca dalam menafsirkan istilah-istilah yang digunakan dalam skripsi ini, maka penulis perlu mempertegas istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

1. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan untuk mencipta; daya cipta; perihal berkreasi; kekreatifan.⁶

⁶Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Ketiga, Cet. III, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 599.

Sedangkan yang penulis maksudkan dengan kreativitas anak dalam pembahasan skripsi ini adalah usaha-usaha yang dilakukan oleh anak dalam rangka meningkatkan daya berfikirnya untuk menciptakan berbagai kreasi baru.

2. Permainan Tanah Liat

Pengertian permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipergunakan; mainan; hal bermain; perbuatan bermain.⁷ Tanah liat adalah tanah yang lekat; lempung.⁸

Adapun yang penulis maksudkan dengan permainan tanah liat pada pembahasan skripsi ini ialah suatu bentuk permainan yang dibuat dari tanah liat kemudian dikeringkan dengan bantuan sinar matahari untuk menciptakan daya pikir anak yang digunakan dalam proses pembelajaran.

⁷*Ibid.*, hlm. 698.

⁸*Ibid.*, hlm. 1133.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian Pra Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Rahmat Damai Jalan Medan – Banda Aceh Gampong Seuneubok Pundi Kecamatan Peureulak Timur Kabupaten Aceh Timur. TK Negeri Rahmat Damai terdiri dari 2 kelas, ada kelas pagi dan kelas siang. Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengobservasi dan meminta data awal perkembangan anak dari guru kelas pagi.

Hasil yang diperoleh dari data awal / pra tindakan dapat dilihat pada lampiran skripsi ini (hasil observasi perkembangan kreativitas anak melalui permainan tanah liat saat pra tindakan) yang kemudian diolah dengan menggunakan rumus: $P = f/n \times 100\%$, yaitu:

Tabel 4.1 Hasil Observasi Kreativitas Anak Melalui Permainan Tanah Liat pada Pra Tindakan

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	AF	14	50	MB
2	NM	9	32	BB
3	MS	9	32	BB
4	MI	19	68	BSH
5	MRA	16	57	MB
6	PAS	9	32	BB

7	DAS	16	57	MB
8	AZ	7	25	BB
9	AN	16	57	MB
10	MR	14	50	MB
11	MAAF	11	39	BB
12	MLA	7	25	BB
13	MAR	14	50	MB
14	DK	9	32	BB
15	FN	9	32	BB
	Jumlah Nilai	179	638	
	Rata-rata Nilai	11,9	42,5	MB

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa data awal peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun diperoleh nilai rata-rata 42,5%. Belum ada anak yang memperoleh peningkatan berkembang sangat baik. Untuk lebih jelas lagi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

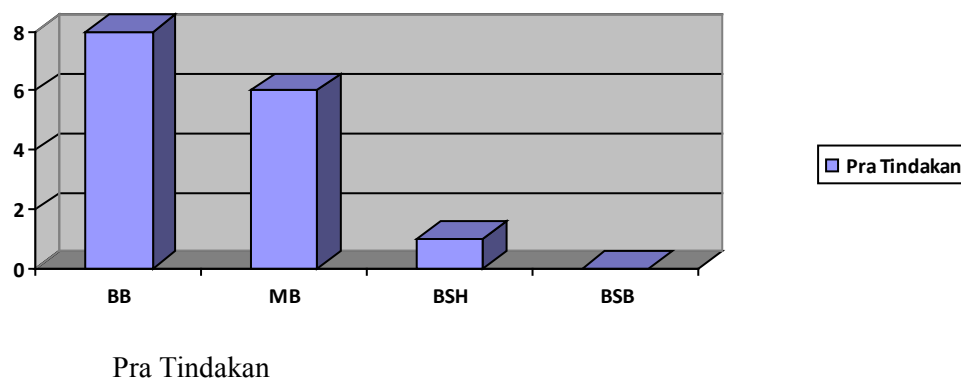
Tabel 4.2 Rangkuman Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tanah Liat pada Pra Tindakan

Persentase	Jumlah Anak	Persentase jumlah Anak	Keterangan
80% - 100%	0	0,00%	BSB
60% - 79%	1	6,67%	BSH
40% - 59%	6	40,00%	MB
0% - 39%	8	53,33%	BB
Jumlah Total	15	100,00%	

Dari tabel di atas terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria belum berkembang sebanyak 8 orang (53,33%), sedangkan kriteria mulai berkembang sebanyak 6 orang anak (40,00%) dan yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 1 orang anak (6,67%).

Dengan demikian, maka dapat dipahami bahwa kreativitas anak belum meningkat dengan baik. Kemudian peneliti melaksanakan tahap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan media bermain tanah liat kepada anak, karena dengan bermain tanah liat menjadikan anak jadi tidak cepat mudah bosan.

Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tanah Liat pada



2. Hasil dan Pembahasan Siklus I

a. Perencanaan

Setelah mengetahui perkembangan kreativitas anak melalui bermain tanah liat pada pra tindakan, maka disusun rencana tindakan untuk meningkatkan kreativitas anak menjadi lebih baik dari sebelumnya, kemudian pada siklus I ini digunakan media bermain

tanah liat yang digunakan kepada anak sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam perencanaan tindakan adalah:

- 1) Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema Lingkungan.
- 2) Mempersiapkan alat dan bahan untuk melaksanakan kegiatan bermain tanah liat.
- 3) Peneliti memberikan arahan kepada anak agar anak dapat mengetahui aturan dan cara bermain tanah liat yang sesuai dengan indikator kreativitas yang ingin ditingkatkan oleh peneliti.
- 4) Peneliti memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan bermain tanah liat kepada anak, lalu anak meresponnya dengan menjawab pertanyaan yang diberikan peneliti sesuai dengan apa yang diciptakannya melalui bermain tanah liat pada melakukan kegiatan pembelajaran.
- 5) Mempersiapkan hasil observasi peningkatan kreativitas anak.

b. Pelaksanaan

Pemberian tindakan dilakukan dengan cara anak mempraktekkan langsung hal yang sesuai dengan apa yang ia lakukan sebelumnya menggunakan permainan tanah liat. Kegiatan yang dilakukan merupakan tahap pengembangan dan pelaksanaan dari rencana yang telah disusun pada tahap perencanaan. Sebelum memulai kegiatan, peneliti membuka pembelajaran, dengan mengucapkan salam pada anak, berdo'a sebelum pembelajaran, mengisi daftar hadir anak dan bernyanyi.

Kegiatan yang dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4-6 tahun dengan menggunakan media bermain tanah liat, yaitu:

- 1) Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada anak.
- 2) Peneliti bertanya pada anak tentang cara membuat tanah liat yang benar.

- 3) Memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya pada peneliti.
- 4) Peneliti memberikan motivasi pada anak agar tertarik pada kegiatan yang akan dilakukan.
- 5) Peneliti membuat kelompok-kelompok kecil agar anak semakin bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung.
- 6) Peneliti dan guru kelas mengarahkan anak dalam melaksanakan bermain tanah liat.

c. Hasil Pengamatan (Observasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dibantu dengan guru kelas dan guru bantu dengan menggunakan hasil observasi peningkatan kreativitas anak. Dari observasi yang telah dilakukan diperoleh, bahwa:

- 1) Anak terlihat masih malu-malu saat permainan tanah liat dilaksanakan.
- 2) Anak lebih banyak diarahkan oleh guru dan peneliti.
- 3) Masih ada beberapa anak yang sibuk dengan aktivitasnya sendiri dan bahkan mengganggu temannya.

Berikut ini merupakan data yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I berdasarkan hasil observasi tentang kreativitas anak melalui permainan tanah liat, yakni:

Tabel 4.3 Data Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tanah Liat pada Siklus I

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	AF	19	68	BSH
2	NM	14	50	MB
3	MS	14	50	MB
4	MI	26	93	BSB
5	MRA	21	75	BSH

6	PAS	14	50	MB
7	DAS	21	75	BSH
8	AZ	12	43	MB
9	AN	21	75	BSH
10	MR	19	68	BSH
11	MAAF	16	57	MB
12	MLA	12	43	MB
13	MAR	19	68	BSH
14	DK	14	50	MB
15	FN	14	50	MB
	Jumlah Nilai	256	915	
	Rata-rata Nilai	17,07	61	BSH

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada siklus I diperoleh nilai rata-rata anak 61%, cuma satu orang anak yang memperoleh kriteria nilai baik sekali (93). Kemudian, jumlah nilai dalam tabel di atas direkap berdasarkan tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tanah Liat pada Siklus I

Persentase	Jumlah Anak	Persentase jumlah Anak	Keterangan
80% - 100%	1	6,67%	BSB
60% - 79%	6	40,00%	BSH
40% - 59%	8	53,33%	MB
0% - 39%	0	0,00%	BB
Jumlah Total	15	100,00%	

--	--	--	--

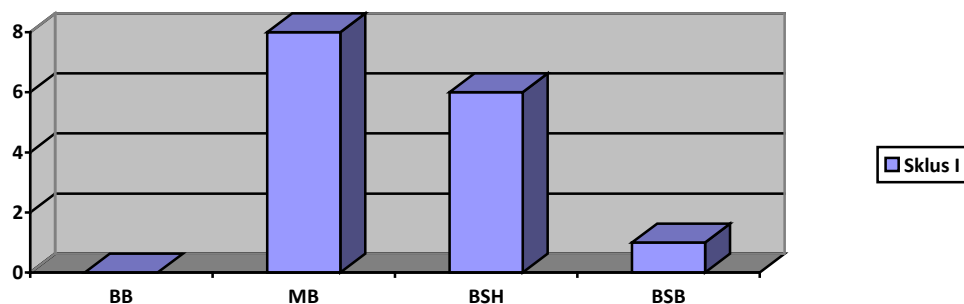
Pada tabel di atas terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik sebanyak 1 orang anak (6,67%), sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 6 orang anak (40,00%). Anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 8 orang anak (53,33%) dan tidak ada anak yang memperoleh kriteria belum berkembang. Untuk mengetahui Persentase Kemampuan Klasikal (PKK) digunakan rumus berikut:

$$PKK = \frac{\Sigma \text{anak yang mengalami peningkatan} \geq 75}{\Sigma \text{anak}} \times 100\%$$

$$PKK = 4/15 \times 100\% = 27\%$$

Dengan demikian, maka dapat dipahami bahwa peningkatan kreativitas permainan tanah liat anak secara klasikal belum tercapai. Dari hasil observasi perkembangan kreativitas anak pada siklus I dapat digambarkan pada grafik berikut ini:

Gambar 4.2 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tanah Liat pada Siklus I



Sedangkan untuk penilaian terhadap guru dalam menyampaikan pembelajaran dapat dilihat berdasarkan hasil observasi, yaitu:

Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek Kegiatan yang Dinilai	Uraian Kegiatan	Nilai
1	Memulai kegiatan	Melakukan apersepsi	70
		Memotivasi anak untuk melibatkan diri dalam kegiatan belajar mengajar	70
2	Mengelola kegiatan	Melakukan kegiatan pembelajaran secara sistematis	75
		Menggunakan media atau alat pembelajaran	75
		Media/alat pembelajaran digunakan secara aktif, efektif dan menyenangkan	80
		Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam urutan yang jelas	70
3	Mengorganisasikan waktu dan fasilitas belajar	Mengatur penggunaan waktu secara efektif dan efisien	70
		Mengatur dan memanfaatkan fasilitas belajar	75
4	Melakukan penilaian dan hasil proses	Melakukan penilaian selama proses belajar mengajar berlangsung	75
		Melakukan penilaian pada akhir pembelajaran	80
5	Melibatkan anak dalam kegiatan	Memotivasi seluruh anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan	70
		Keterlibatan aktif dalam pembelajaran	75
		Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya	78
6	Mengakhiri kegiatan	Memberikan tidak lanjut	80

Jumlah	1043
Rata-rata Nilai Hasil Penelitian	74,5
Kriteria	BSH

d. Refleksi

Dari pengamatan yang telah dilakukan, terlihat bahwa peningkatan kreativitas anak tergolong masih rendah. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan perbaikan-perbaikan yang nantinya diharapkan dapat meningkat kreativitas anak menjadi lebih baik. Hasil refleksi pada siklus I, yaitu:

- 1) Pada kegiatan awal ini anak memiliki respon yang baik terhadap kehadiran peneliti.
- 2) Masih banyak anak yang malu-malu saat dilakukanya bermain tanah liat.
- 3) Suasana kelas belum kondusif.

3. Hasil dan Pembahasan Siklus II

a. Perencanaan

Dilihat dari pelaksanaan siklus I, maka dapat dipahami bahwa beberapa dari tindakan kegiatan perlu dilakukan perbaikan. Pelaksanaan pada siklus II dilakukan setelah peneliti mengidentifikasi berbagai kelemahan yang dialami anak selama proses pelaksanaan pada siklus I, yaitu:

- 1) Anak masih malu-malu saat melaksanakan permainan tanah liat.
- 2) Ada beberapa anak yang masih sibuk dengan urusannya sendiri.
- 3) Suasana kelas belum kondusif.

Kegiatan pada siklus II tetap menggunakan media bermain tanah liat dengan melihat kelemahan-kelemahan di atas, maka upaya yang dilakukan peneliti adalah:

- 1) Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) dengan tema lingkungan juga.
- 2) Peneliti memberikan stimulus kepada anak dengan cara memberikan motivasi kepada anak serta memberikan anak hal yang disenanginya. Dalam hal ini peneliti memberikan *emoticon* yang terbuat dari bahan origami, apabila anak bisa mengikuti pembelajaran dengan baik, maka anak akan termotivasi dan semangat selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Peneliti menciptakan lagu-lagu ceria agar anak terangsang untuk melakukan kegiatan pembelajaran saat bermain tanah liat.
- 4) Peneliti mempersiapkan bahan/alat untuk melaksanakan kegiatan bermain tanah liat, dalam hal ini peneliti selalu melakukan pembelajaran saintifik dengan membawakan hal-hal yang anak sukai. Hal ini selalu dilakukan dari siklus I agar memancing rasa ingin tau dan semangat anak.
- 5) Mempersiapkan hasil observasi peningkatan kreativitas anak.

b. Pelaksanaan

Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media bermain tanah liat, peneliti mempersiapkan diri agar penelitian berlangsung lebih baik dari sebelumnya. Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan yang telah disusun pada RPPH untuk meningkatkan kreativitas anak, yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti membuka pelaksanaan kegiatan dengan memberikan salam dan nyanyian pada anak.

- 2) Peneliti memberikan motivasi pada anak agar anak lebih fokus dan semangat dalam melaksanakan permainan tanah liat.
- 3) Peneliti menyiapkan *emoticon* senyum dan gerakan-gerakan yang akan membuat anak ceria dan bersemangat.
- 4) Peneliti menjelaskan tentang apa yang akan dipraktikkan sesuai dengan indikator yang ingin ditingkatkan.
- 5) Peneliti memperagakan terlebih dahulu sebelum akhirnya anak yang mempraktekkannya.
- 6) Peneliti dan guru memantau berlangsungnya permainan tanah liat yang dilaksanakan oleh anak.

c. Hasil Pengamatan (Observasi)

Pada siklus II ini peneliti dibantu oleh guru melakukan observasi untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak. Hasil yang diperoleh dari observasi, yaitu:

- 1) Anak dapat merespon dengan baik apa yang disampaikan oleh peneliti.
- 2) Anak terlihat bersemangat dalam melakukan kegiatan bermain tanah liat.
- 3) Anak dapat mempraktekkan dengan lebih baik dari siklus I.

Untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 Data Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Tanah Liat pada Siklus II

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	AF	26	93	BSB
2	NM	21	75	BSh
3	MS	21	75	BSh

4	MI	28	100	BSB
5	MRA	28	100	BSB
6	PAS	21	75	BSH
7	DAS	28	100	BSB
8	AZ	19	68	BSH
9	AN	28	100	BSB
10	MR	26	93	BSB
11	MAAF	23	82	BSB
12	MLA	19	68	BSH
13	MAR	26	93	BSB
14	DK	21	75	BSH
15	FN	21	75	BSH
	Jumlah Nilai	356	1272	
	Rata-rata Nilai	23,7	84,8	BSB

Dari tabel di atas terlihat bahwa perolehan nilai rata-rata anak sebesar 84,8% pada siklus II. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi pada kreativitas anak. Untuk lebih jelasnya mengenai rekapitulasi peningkatan kreativitas anak melalui bermain tanah liat pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7 Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Tanah Liat pada Siklus II

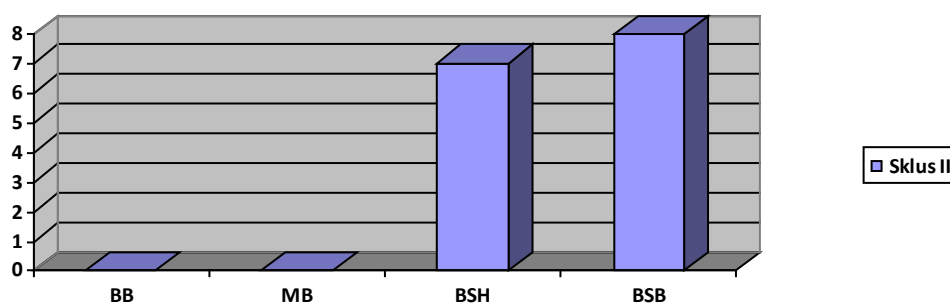
Persentase	Jumlah Anak	Persentase jumlah Anak	Keterangan
80% - 100%	8	53,33%	BSB
60% - 79%	7	46,67%	BSH
40% - 59%	0	0,00%	MB

0% - 39%	0	0,00%	BB
Jumlah Total	15	100,00%	

Dari tabel di atas dapat dikatakan perkembangan kreativitas anak tergolong berkembang sangat baik. Dari 15 anak terdapat 8 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik (53,33%) sedangkan 7 orang anak memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (46,67%), serta tidak ada anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang dan belum berkembang.

Dari hasil observasi peningkatan kreativitas anak pada siklus II dapat digambarkan dengan grafik sebagai berikut:

Gambar 4.3 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Tanah Liat Siklus II



Sedangkan untuk penilaian terhadap guru dalam menyampaikan pembelajaran dapat dilihat berdasarkan hasil observasi, yaitu:

Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek Kegiatan yang Dinilai	Uraian Kegiatan	Nilai
1	Memulai kegiatan	Melakukan apersepsi	80

		Memotivasi anak untuk melibatkan diri dalam kegiatan belajar mengajar	80
2	Mengelola kegiatan	Melakukan kegiatan pembelajaran secara sistematis	85
		Menggunakan media atau alat pembelajaran	85
		Media/alat pembelajaran digunakan secara aktif, efektif dan menyenangkan	90
		Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam urutan yang jelas	80
3	Mengorganisasikan waktu dan fasilitas belajar	Mengatur penggunaan waktu secara efektif dan efisien	80
		Mengatur dan memanfaatkan fasilitas belajar	95
4	Melakukan penilaian dan hasil proses	Melakukan penilaian selama proses belajar mengajar berlangsung	85
		Melakukan penilaian pada akhir pembelajaran	90
5	Melibatkan anak dalam kegiatan	Memotivasi seluruh anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan	90
		Keterlibatan aktif dalam pembelajaran	95
		Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya	88
6	Mengakhiri kegiatan	Memberikan tidak lanjut	89
Jumlah			1212
Rata-rata Nilai Hasil Penelitian			86,57
Kriteria			BSB

Jika dilihat dari hasil observasi guru pada siklus I mendapatkan nilai 74,5 yang tergolong berkembang sesuai harapan, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 86,57 yang tergolong berkembang sangat baik.

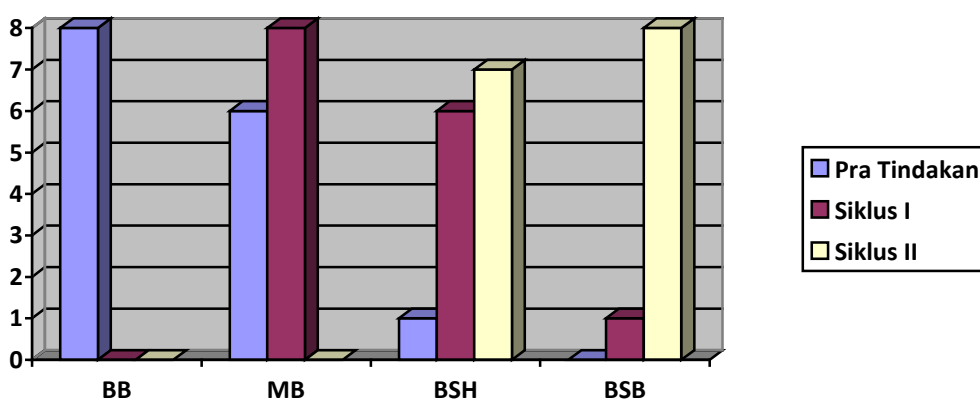
Kemudian untuk melihat jelas jumlah anak yang mengalami peningkatan kreativitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Rangkuman Anak yang Mengalami Perkembangan

Keterangan	Jumlah Anak		
	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Berkembang Sangat Baik	0	1	8
Berkembang Sesuai Harapan	1	6	7
Mulai Berkembang	6	8	0
Belum Berkembang	8	0	0
Jumlah Total	15	15	15

Dari tabel di atas, maka dapat digambarkan dalam bentuk grafik sebagaimana berikut ini:

Gambar 4.4 Grafik Kreativitas Anak yang Mengalami Peningkatan



Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, maka dapat dipahami, bahwa persentase peningkatan kreativitas anak secara klasikal adalah:

$$PKK = \frac{\Sigma \text{anak yang mengalami peningkatan} \geq 75}{\Sigma \text{anak}} \times 100\%$$

$$PKK = 13/15 \times 100\% = 86,67\%$$

d. Refleksi

Setelah mengamati hasil analisis data dapat dikatakan bahwa anak mengalami peningkatan lebih baik. Hal ini terlihat dari data observasi pada siklus I dengan rata-rata 61% dan data pada siklus II dengan rata-rata 84,8%. Oleh karena itu, peneliti tidak perlu melakukan kegiatan bermain menggunakan tanah liat pada siklus berikutnya.

Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak dari pra tindakan dan selama siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Kondisi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Tanah Liat pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Nama Anak	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	AF	50	68	93	Meningkat
2	NM	32	50	75	Meningkat
3	MS	32	50	75	Meningkat
4	MI	68	93	100	Meningkat
5	MRA	57	75	100	Meningkat
6	PAS	32	50	75	Meningkat
7	DAS	57	75	100	Meningkat
8	AZ	25	43	68	Meningkat

9	AN	57	75	100	Meningkat
10	MR	50	68	93	Meningkat
11	MAAF	39	57	82	Meningkat
12	MLA	25	43	68	Meningkat
13	MAR	50	68	93	Meningkat
14	DK	32	50	75	Meningkat
15	FN	32	50	75	Meningkat
	Jumlah Nilai	638	915	1272	Meningkat
	Rata-rata Nilai	42,5	61	84,8	Meningkat

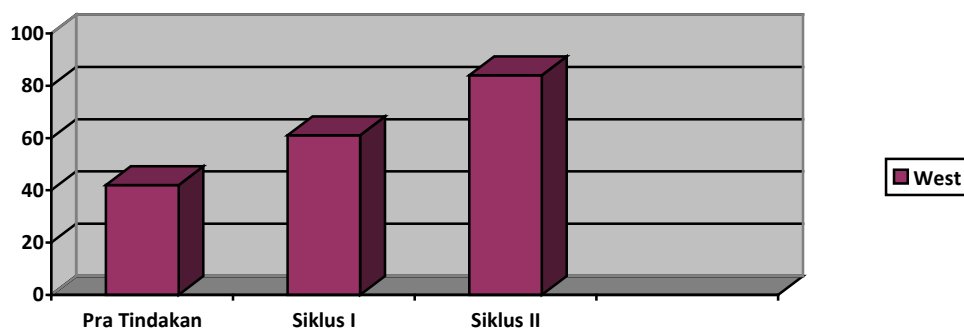
Berdasarkan tabel di atas memperlihatkan adanya peningkatan kreativitas pada anak mulai dari pra tindakan (42,5%), Siklus I (61%), dan siklus II (84,8%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.11 Rangkuman Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Tanah Liat pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Keterangan	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	42,5	61	84,8

Untuk lebih jelas tentang perkembangan kreativitas anak dari data awal hingga siklus II dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.5 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Tanah Liat



B. Pembahasan Hasil Penelitian

Data awal yang diperoleh tentang nilai anak pada TK Rahmat Damai dari 15 anak, yang memperoleh kriteria belum berkembang sebanyak 8 orang (53,33%), kriteria mulai berkembang sebanyak 6 orang anak (40,00%) dan yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 1 orang anak (6,67%), serta tidak ada seorang anakpun yang mendapatkan kriteria berkembang sangat baik. Secara klasikal belum mencapai target capaian perkembangan.

Pada siklus I dilakukan penelitian dengan menggunakan media bermain tanah liat. Penelitian ini langsung melibatkan anak kelas B TK Negeri Rahmat Damai. Bermain tanah liat ini mengarahkan agar kreativitas anak usia 5-6 tahun meningkat menjadi lebih baik lagi. Hasil dari siklus I diperoleh data kreativitas anak masih rendah. Dari 15 anak, yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik sebanyak 1 orang anak (6,67%), sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 6 orang anak (40,00%). Kemudian anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 8 orang anak (53,33%) dan tidak ada anak yang memperoleh kriteria belum berkembang. Untuk persentase klasikal diperoleh sebesar 27%.

Pada siklus II dilaksanakan penelitian dengan memperbaiki kesulitan yang dihadapi anak untuk memperoleh peningkatan yang maksimal. Pada siklus II terjadi

peningkatan yang signifikan. Dari 15 anak terdapat 8 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik (53,33%) sedangkan 7 orang anak memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (46,67%), serta tidak ada anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang dan belum berkembang. Untuk persentase klasikal diperoleh sebesar 86,67%.

Dari penelitian yang dilakukan pada pra siklus, siklus I dan siklus II didapat bahwa rata-rata anak mengalami peningkatan. Peningkatan kreativitas anak memperlihatkan bahwa dengan permainan tanah liat menjadikan pembelajaran lebih efektif, jika digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak. Dengan demikian, permainan tanah liat merupakan salah satu upaya yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di atas, maka ada beberapa kesimpulan yang dapat diambil dan beberapa masukan yang dapat diterima sebagai sarannya.

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan adalah pada saat pra tindakan dari 15 orang anak usia dini yang memperoleh kriteria Belum Berkembang sebanyak 8 orang anak (53,33%), sedangkan kriteria Mulai Berkembang sebanyak 6 orang anak (40,00%) dan yang memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 1 orang anak (6,67%), serta belum ada anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik. Peningkatan kreativitas anak pada siklus I, yaitu anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 1 orang anak (6,67%), sedangkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 6 orang anak (40,00%). Kemudian anak yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang sebanyak 8 orang anak (53,33%) dan tidak ada anak yang memperoleh kriteria Belum Berkembang. Pada siklus ini peningkatan secara klasikal diperoleh sebanyak 27%. Pada siklus II dari 15 anak terdapat 8 orang anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik (53,33%) sedangkan 7 orang anak memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan (46,67%), serta tidak ada anak yang memperoleh kriteria Mulai

Berkembang dan Belum Berkembang. Pada siklus ini kemampuan klasikal anak sudah tercapai sebesar 86,67%. Dengan demikian, maka berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tanah liat pada siklus I ke siklus II diperoleh peningkatan. Inilah yang menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun menjadi meningkat setelah menggunakan media permainan tanah liat di TK Negeri Rahmat Damai Tahun Pelajaran 2022/2023.

B. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka saran-saran yang perlu disampaikan sebagai berikut:

1. Kepada orang tua. Hendaknya orang tua harus lebih jeli dalam memperhatikan setiap perkembangan anaknya. Selalu melatih dengan permainan-permainan yang mendidik kepada anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Orang tua harus ikut serta dalam membantu kegiatan permainan tanah liat agar selalu ditingkatkan serta berlanjut, tidak hanya di sekolah akan tetapi di rumah juga diterapkan dengan tujuan agar anak kreatif dan inovatif hingga ia dewasa.
2. Kepada guru. Sebaiknya guru harus mulai lebih memperhatikan lagi tentang hal-hal yang berkaitan dengan segala yang bernilai baik guna dipraktikkan serta dibiasakan kepada anak sejak dini dan dilakukan dengan berkelanjutan hingga anak menjadi mahir dan mampu berkreasi sendiri. Dalam hal ini guru maupun orang tua perlu bekerja sama membentuk komunikasi yang baik antara pihak sekolah dengan para wali murid untuk dapat memperoleh hasil yang maksimal terhadap perkembangan anak.
3. Kepada kepala sekolah, perlu adanya menjalin kerja sama dengan pihak lain dalam upaya lebih meningkatkan kualitas, khususnya dalam penyediaan permainan tanah

liat guna membentuk kreativitas pada anak yang mencerminkan pribadi yang cerdas dan berkreaitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, Jauharoh. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Anggamala, Supriatna Milla. 2014. *Penggunaan Tanah Liat Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Bentuk Dasar Tiga Dimensi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, TK*. Bandung: Rama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Perencanaan Pembelajaran*. Cet. II. Surakarta: Citra Pustaka.
- Artika, Putri Rizki. 2014. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Teknik Membutsir Menggunakan Tanah Liat pada Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu*. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Asrori, Mohammad. 2018. *Psikologi Pembelajaran*. Cet. II. Bandung: Wacana Prima.
- Desmita. 2019. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Cet. II. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fauziah, Hazlina. 2017. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Balok di RA Nurul Hasanah Jalan Andansari Kelurahan Terjun Medan Marelان Tahun Ajaran 2017/2018*. dalam Skripsi. Tidak dipublikasikan. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
- Fitriyana. 2016. *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Media Playdough di KB Matahari Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kutai Kartanegara Tahun Ajaran 2016/2017*. dalam Jurnal Pendidikan. Samarinda: Universitas Widya Gama Mahakam, PG PAUD.
- Jamris. 2016. *Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Lentera.
- Khadijah. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah*. Medan: Cita Pustaka Media Perintis.

- Khamdun, dkk. 2013. *Pembentukan Nilai-nilai Karakter Anak Tunanetra Melalui Pembelajaran Tematik Menggunakan Media Tanah Liat*. Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Montolalu, B.E.F., dkk. 2017. *Bermain dan Permainan Anak*. Cet. II. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munandar, Utami. 2014. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Cet. III. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Musfiroh, Tadkoroatun. 2018. *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligence pada Anak Usia Dini)*. Cet. II. Jakarta: Grasindo.
- Nasution, Yulida dan Veryawan. 2018. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Seni Anak Melalui Kegiatan Teknik Kolase*. dalam *Journal of Islamic Early Childhood Education*. Volume 1 Nomor 1. Juni 2018. <http://dx.doi.org/10.32505/atfaluna.v1i1.770>.
- Nasional, Departemen Pendidikan. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Ketiga. Cet. III. Jakarta: Balai Pustaka.
- Patmonodewo, Soemarti. 2013. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Cet. II. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahayu, Intan dan Mayar, Farida. 2019. *Pengaruh Tanah Liat terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 29 Tanjung Aur Padang*. dalam *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education* ISSN (P): 2550-2200. ISSN (E): 2550-1100. Vol. 3 (1). 2019. PP. 32-40.
- Rachmawati, Y., dan Kurniati, E. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Rachmawati, Yeni. 2020. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Cet. II. Jakarta: Kencana.
- Rochayah, Siti. 2012. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin pada Siswa Kelompok B Semester Genap TK Masyitoh 02 Desa Kalijeruk Kecamatan Kawunganten Kabupaten Cilacap Tahun Pelajaran 2011/2012*. dalam Skripsi. Tidak dipublikasikan. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Program Studi Pendidikan Guru PAUD.
- Rohmah, Zustina Veby. 2014. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Plastisin pada Anak Playgroup di PAUD Nur Rohmah*

Plupuh Sragen Tahun Ajaran 2013/2014. dalam Naskah Publikasi Ilmiah. Surakarta: Universitas Muhammadiyah. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

- Santrock, John W. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Cet. III. Jakarta: Erlangga.
- Sumanto. 2015. *Penggunaan Tanah Liat pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Lentera.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- , 2015. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Veryawan, dkk. 2019. *Kegiatan Menggambar Bebas Menggunakan Crayon dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. dalam aṣ-ṣibyān: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 4. No. 1. Juni 2019. 129-138. (P)ISSN: 2541-5549 (E)ISSN: 2685-1326.
- Veryawan, dkk. 2020. *Kegiatan Usap Abur dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. dalam Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 3. Nomor 2. (2020). 112-125. Desember 2020. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaa>. p-ISSN: 2622-5484. e-ISSN: 2622-5182.
- Wiyanto, A., & Mustakim. 2012. *Panduan Karya Tulis Guru*. Yogyakarta: Pustaka Grhatama.
- Yuliyanti, Eni. 2018. *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Teknik Membentuk Berbasis Tematik di Taman Kanak-kanak Tunas Harapan Kecamatan Merbau Mataram Lampung Selatan*. dalam Skripsi. Tidak dipublikasikan. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Rata-rata		
-----------	--	--

Lampiran II

RUBRIK PENILAIAN

Rubrik Penilaian Menciptakan Bentuk dari Tanah Liat

Indikator yang diamati	Skor	Deskripsi
Menciptakan Bentuk dari Tanah Liat	4	Anak sudah bisa menciptakan bentuk dari tanah liat dengan rapi
	3	Anak sudah bisa menciptakan bentuk dari tanah liat tapi belum rapi
	2	Anak mulai bisa menciptakan bentuk dari tanah liat dengan bantuan guru
	1	Anak belum bisa menciptakan bentuk dari tanah liat

Rubrik Penilaian Memberikan Variasi pada Bentuk yang Diciptakan

Indikator yang diamati	Skor	Deskripsi
Memberikan Variasi pada Bentuk yang Diciptakan	4	Anak sudah bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan dengan rapi dan indah
	3	Anak sudah bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan tapi belum rapi
	2	Anak mulai bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan
	1	Anak belum bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan

Rubrik Penilaian Menceritakan Bentuk yang Dibuatnya

Indikator yang diamati	Skor	Deskripsi
Menceritakan Bentuk yang Dibuatnya	4	Anak sudah bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya dengan lancar dan bahasa yang lugas
	3	Anak sudah bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya tapi belum lancar
	2	Anak mulai bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya dengan bimbingan guru

	1	Anak belum bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya
--	---	--

Rubrik Penilaian Mengekspresikan Hasil Karya dari Tanah Liat

Indikator yang diamati	Skor	Deskripsi
Mengekspresikan Hasil Karya dari Tanah Liat	4	Anak sudah bisa mengekspresikan hasil karya dari tanah liat dengan baik
	3	Anak sudah bisa mengekspresikan hasil karya dari tanah liat tapi belum baik
	2	Anak mulai bisa mengekspresikan hasil karya dari tanah liat dengan bantuan guru
	1	Anak belum bisa mengekspresikan hasil karya dari tanah liat

Rubrik Penilaian Berimajinasi dengan Tanah Liat

Indikator yang diamati	Skor	Deskripsi
Berimajinasi dengan Tanah Liat	4	Anak sudah bisa berimajinasi dengan tanah liat secara lancar
	3	Anak sudah bisa berimajinasi dengan tanah liat tapi belum lancar
	2	Anak mulai bisa berimajinasi dengan tanah liat melalui bimbingan guru
	1	Anak belum bisa berimajinasi dengan tanah liat

Rubrik Penilaian Bereksplorasi dengan Tanah Liat

Indikator yang diamati	Skor	Deskripsi
Bereksplorasi dengan Tanah Liat	4	Anak sudah bisa bereksplorasi dengan tanah liat secara tepat
	3	Anak sudah bisa bereksplorasi dengan tanah liat tapi belum tepat
	2	Anak mulai bisa bereksplorasi dengan tanah liat melalui bantuan guru
	1	Anak belum bisa bereksplorasi dengan tanah liat

Rubrik Penilaian Bereksperimen dengan Tanah Liat

Indikator yang diamati	Skor	Deskripsi
Bereksperimen dengan Tanah Liat	4	Anak sudah bisa bereksperimen dengan tanah liat secara benar

	3	Anak sudah bisa bereksperimen dengan tanah liat tapi belum benar
	2	Anak mulai bisa bereksperimen dengan tanah liat dengan bantuan guru
	1	Anak belum bisa bereksperimen dengan tanah liat

Lampiran III

LEMBAR OBSERVASI MENGENAI PROFIL SEKOLAH

Nama Lengkap Sekolah : TK Negeri Rahmat Damai

Tahun Berdiri : 2012

Nomor SIOP : -

Nomor Statistik Sekolah : -

Alamat Sekolah : Jalan Medan – Banda Aceh Gampong Seuneubok
Punti Kecamatan Peureulak Timur Kabupaten Aceh
Timur

Waktu Pelaksanaan Sekolah : 08.00 -11.00 WIB

Jumlah Ruangan di Sekolah : 2 Ruangan

Jumlah Permainan : 24 Permainan

Ukuran Luas Halaman : 57,8 m x 78 m

Ukuran Luas Tiap Kelas : 8 m x 6 m

Provinsi : Aceh

Kode Pos : 24453

Telp. Sekolah : 085294780037

E-Mail Sekolah : tknrahmatdamai@gmail.com

Jumlah Guru : 5 Orang

Data Siswa

Tahun Pelajaran	Kelompok		Jumlah Total	Keterangan
	Laki-laki	Perempuan		
2022/2023	4	4	8	TK A
	3	4	7	TK B

Data Pendidikan PTK

No	Status Guru	Tingkat Pendidikan			Jumlah
		MA	D-III	S-1	
1	Kepala Sekolah	-	-	1	1
2	Guru Tetap	-	-	1	1
3	Guru Tidak Tetap	2	1	-	3
Jumlah		2	1	2	5

PERSONIL PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN

1. Marfirah, S.Pd (Selaku Kepala Sekolah)
2. Novita Sari, S.Pd (Selaku Guru Tetap)
3. Halimah, A.Md (Selaku Guru Tidak Tetap)
4. Nur Hafni Zahara, S.Pd (Selaku Guru Tidak Tetap)
5. Mauliana Sari, S.Pd (Selaku Guru Tidak Tetap)

VISI DAN MISI SEKOLAH

1. VISI SEKOLAH

Terampil, kreatif, inovatif dan berbudi luhur.

2. MISI SEKOLAH

- a. Menciptakan peserta didik yang memiliki kesiapan fisik, mental, emosi dan sosial serta pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.
- b. Menyiapkan calon generasi muda yang mampu beradaptasi dan berkompetisi dalam lingkungan kehidupan.
- c. Menyiapkan calon generasi muda terdidik yang berkualitas, sehat jasmani dan rohani yang berbudi luhur, berakhlak dan bertakwa kepada Allah untuk menuju kehidupan yang menguasai IPTEK.

3. TUJUAN SEKOLAH

Terciptanya perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta anak didik yang berbudi luhur dan berakhlak sebagai dasar untuk menuju masyarakat Aceh lebih berkualitas.

Lampiran IV

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU PADA SIKLUS I

No	Aspek Kegiatan yang Dinilai	Uraian Kegiatan	Nilai
1	Memulai kegiatan	Melakukan apersepsi	70
		Memotivasi anak untuk melibatkan diri dalam kegiatan belajar mengajar	70
2	Mengelola kegiatan	Melakukan kegiatan pembelajaran secara sistematis	75
		Menggunakan media atau alat pembelajaran	75
		Media/alat pembelajaran digunakan secara aktif, efektif dan menyenangkan	80
		Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam urutan yang jelas	70
3	Mengorganisasikan waktu dan fasilitas belajar	Mengatur penggunaan waktu secara efektif dan efisien	70
		Mengatur dan memanfaatkan fasilitas belajar	75
4	Melakukan penilaian dan hasil proses	Melakukan penilaian selama proses belajar mengajar berlangsung	75
		Melakukan penilaian pada akhir pembelajaran	80
5	Melibatkan anak dalam kegiatan	Memotivasi seluruh anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan	70
		Keterlibatan aktif dalam pembelajaran	75
		Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya	78
6	Mengakhiri kegiatan	Memberikan tidak lanjut	80

Jumlah	1043
Rata-rata Nilai Hasil Penelitian	74,5
Kriteria	BSH

Lampiran V

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU PADA SIKLUS II

No	Aspek Kegiatan yang Dinilai	Uraian Kegiatan	Nilai
1	Memulai kegiatan	Melakukan apersepsi	80
		Memotivasi anak untuk melibatkan diri dalam kegiatan belajar mengajar	80
2	Mengelola kegiatan	Melakukan kegiatan pembelajaran secara sistematis	85
		Menggunakan media atau alat pembelajaran	85
		Media/alat pembelajaran digunakan secara aktif, efektif dan menyenangkan	90
		Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam urutan yang jelas	80
3	Mengorganisasikan waktu dan fasilitas belajar	Mengatur penggunaan waktu secara efektif dan efisien	80
		Mengatur dan memanfaatkan fasilitas belajar	95
4	Melakukan penilaian dan hasil proses	Melakukan penilaian selama proses belajar mengajar berlangsung	85
		Melakukan penilaian pada akhir pembelajaran	90
5	Melibatkan anak dalam kegiatan	Memotivasi seluruh anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan	90
		Keterlibatan aktif dalam pembelajaran	95

		Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya	88
6	Mengakhiri kegiatan	Memberikan tidak lanjut	89
Jumlah			1212
Rata - rata Nilai Hasil Penelitian			86,57
Kriteria			BSB

Lampiran VI

LEMBAR OBSERVASI PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI PERMAINAN TANAH LIAT SAAT PRA TINDAKAN

No	Nama Anak	Menciptakan Sesuatu dengan Bervariasi serta Mampu Menceritakan, Mengekspresikan, Berimajinasi, Bereksplorasi dan Bereksperimen dengan Tanah Liat																								Total Skor	Persentase (%)				
		Menciptakan Bentuk dari Tanah Liat				Memberikan Variasi pada Bentuk yang Diciptakan				Menceritakan Bentuk yang Dibuatnya				Mengekspresikan hasil karya dari tanah liat				Berimajinasi dengan tanah liat				Bereksplorasi dengan tanah liat						Bereksperimen dengan tanah liat			
		BB (1)	MB (2)	BS (3)	BS (4)	BB (1)	MB (2)	BS (3)	BS (4)	BB (1)	MB (2)	BS (3)	BS (4)	BB (1)	MB (2)	BS (3)	BS (4)	BB (1)	MB (2)	BS (3)	BS (4)	BB (1)	MB (2)	BS (3)	BS (4)			BB (1)	MB (2)	BS (3)	BS (4)
1	AF		√					√						√						√									14	50	
2	NM	√				√					√				√					√						√			9	32	
3	MS	√				√					√				√					√						√			9	32	
4	MI			√				√			√					√				√						√			19	68	
5	MRA		√					√			√				√					√					√			16	57		
6	PAS	√				√					√				√					√					√			9	32		
7	DAS		√					√			√				√					√					√			16	57		
8	AZ	√				√				√				√						√					√			7	25		
9	AN		√					√			√				√					√					√			16	57		
10	MR		√					√			√				√					√					√			14	50		
11	MAAF	√						√			√				√					√					√			11	39		
12	MLA	√				√				√				√						√					√			7	25		
13	MAR		√					√			√				√					√					√			14	50		
14	DK	√				√				√				√						√					√			9	32		
15	FN	√				√				√				√						√					√			9	32		
Jumlah		8	6	1	-	7	4	4	-	2	13	-	-	8	6	1	-	7	4	4	-	2	13	-	-	8	6	1	-	179	Secara Klasikal
Rata-rata Total																											Belum Mencapai Target Capaian Perkembangan 75%				

Lampiran VII

LEMBAR OBSERVASI PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI PERMAINAN TANAH LIAT SIKLUS I

No	Nama Anak	Menciptakan Sesuatu dengan Bervariasi serta Mampu Menceritakan, Mengekspresikan, Berimajinasi, Bereksplorasi dan Bereksperimen dengan Tanah Liat																								Total Skor	Persentase (%)				
		Menciptakan Bentuk dari Tanah Liat				Memberikan Variasi pada Bentuk yang Diciptakan				Menceritakan Bentuk yang Dibuatnya				Mengekspresikan hasil karya dari tanah liat				Berimajinasi dengan tanah liat				Bereksplorasi dengan tanah liat						Bereksperimen dengan tanah liat			
		BB (1)	M B (2)	BS H (3)	BS B (4)	BB (1)	M B (2)	BS H (3)	BS B (4)	BB (1)	M B (2)	BS H (3)	BS B (4)	BB (1)	M B (2)	BS H (3)	BS B (4)	BB (1)	M B (2)	BS H (3)	BS B (4)	BB (1)	M B (2)	BS H (3)	BS B (4)			BB (1)	M B (2)	BS H (3)	BS B (4)
1	AF			√				√							√													19	68		
2	NM		√					√						√						√							√		14	50	
3	MS		√					√						√						√							√		14	50	
4	MI				√					√						√						√						√	26	93	
5	MRA			√				√						√						√							√		21	75	
6	PAS		√					√						√						√							√		14	50	
7	DAS			√				√						√						√							√		21	75	
8	AZ		√					√						√						√							√		12	43	
9	AN			√				√						√						√							√		21	75	
10	MR			√				√						√						√							√		19	68	
11	MAAF		√					√						√						√							√		16	57	
12	MLA		√					√						√						√							√		12	43	
13	MAR			√				√						√						√							√		19	68	
14	DK		√					√						√						√							√		14	50	
15	FN		√					√						√						√							√		14	50	
Jumlah		-	8	6	1	-	8	6	1	2	8	5	-	-	8	6	1	-	8	6	1	2	8	5	-	-	8	6	1	256	Secara Klasikal
		Rata-rata Total																								PKK = $4/15 \times 100\% = 27\%$ Tergolong Belum Berkembang					

Lampiran VIII

LEMBAR OBSERVASI PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI PERMAINAN TANAH LIAT SIKLUS II

No	Nama Anak	Menciptakan Sesuatu dengan Bervariasi serta Mampu Menceritakan, Mengekspresikan, Berimajinasi, Bereksplorasi dan Bereksperimen dengan Tanah Liat																								Total Skor	Persentase (%)				
		Menciptakan Bentuk dari Tanah Liat				Memberikan Variasi pada Bentuk yang Diciptakan				Menceritakan Bentuk yang Dibuatnya				Mengekspresikan hasil karya dari tanah liat				Berimajinasi dengan tanah liat				Bereksplorasi dengan tanah liat						Bereksperimen dengan tanah liat			
		BB (1)	M B (2)	BS H (3)	BS B (4)	BB (1)	M B (2)	BS H (3)	BS B (4)	BB (1)	M B (2)	BS H (3)	BS B (4)	BB (1)	M B (2)	BS H (3)	BS B (4)	BB (1)	M B (2)	BS H (3)	BS B (4)	BB (1)	M B (2)	BS H (3)	BS B (4)			BB (1)	M B (2)	BS H (3)	BS B (4)
1	AF				√				√						√													√	26	93	
2	NM			√					√						√						√							√	21	75	
3	MS			√					√						√						√							√	21	75	
4	MI				√				√						√						√							√	28	100	
5	MRA				√				√						√						√							√	28	100	
6	PAS			√					√						√						√							√	21	75	
7	DAS			√					√						√						√							√	28	100	
8	AZ			√					√						√						√							√	19	68	
9	AN				√				√						√						√							√	28	100	
10	MR				√				√						√						√							√	26	93	
11	MAAF			√					√						√						√							√	23	82	
12	MLA			√					√						√						√							√	19	68	
13	MAR				√				√						√						√							√	26	93	
14	DK			√					√						√						√							√	21	75	
15	FN			√					√						√						√							√	21	75	
Jumlah		-	-	8	7	-	-	8	7	-	2	8	5	-	-	8	7	-	-	8	7	-	2	8	5	-	-	8	7	356	Secara Klasikal
Rata-rata Total																											PKK = $13/15 \times 100\% = 87\%$				
Tergolong Berkembang Sangat Baik																															

Lampiran IX

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

Tema : Lingkunganku

Kelompok : B

Semester/Minggu : 1/5

Kompetensi Dasar : 2.10; 3.2; 3.3; 3.5; 3.6; 3.7; 3.8; 3.9; 3.11; 4.2; 4.3; 4.5; 4.6; 4.9; 4.11.

No	Sub Tema	Muatan/Materi	Rencana Kegiatan
1	Lingkunganku		
	- Sekolahku	3.6.1. Mengenal nama sekolahku	1. Mewarnai gambar sekolah
	- Lingkungan Sekitarku	4.6.1. Menyebutkan nama sekolahku	2. Bermain tanah liat membentuk bangunan sekolah
		1.6.1. Mengetahui fungsi sekolah	3. Menghubungkan garis putus-putus hingga membentuk kata sekolah
		3.2.2. dan 4.2.2. Mendengarkan penjelasan guru dan menceritakan kembali tentang fungsi sekolah	4. Mengerjakan <i>maze</i> = pergi ke sekolah
		dan 4.6.2. Mengetahui berbagai ruangan di sekolah, seperti kantor, UKS, kelas, perpustakaan, kamar mandi, gudang, tempat permainan <i>indoor</i> ,	5. Bermain tanah liat membentuk lemari sekolah

		dan sebagainya	
		3.9.1. dan 4.9.1. Menyebutkan dan menghitung benda-benda yang ada di dalam ruangan kelas	6. Dapat mengikat tali sepatu sendiri
		3.7.1. Mengenal apa itu warung	7. Meniru bentuk huruf "k"
		4.11.1. Menyebutkan manfaat warung	8. Bermain tanah liat membentuk benda-benda yang ada di ruangan kelas
		3.11.1. dan 4.11.1. Menceritakan pengalaman saat berada di pasar	9. Dapat ke kamar mandi dan buang air sendiri
		3.5.2. Mengetahui bahwa nabi Muhammad adalah seorang pedagang yang jujur	10. Menyebutkan sebanyak dua yang dijual di warung
		3.5.2. Mengetahui dan menyebutkan nama jalan menuju rumah dan berapa nomor rumah	11. Membuat mainan timbangan dari tanah liat
		3.5.3. dan 4.5.3. Mengukur panjang jalan di halaman sekolah dengan Langkah	12. Meniru bentuk huruf "w" = warung
		3.11.1. Menyebutkan orang-orang yang ada di sekolah	13. Mewarnai gambar pasar tradisional
		3.10.2. Bersikap hormat pada guru	14. Bermain tanah liat dengan bebas membentuk sesuatu yang pernah dilihat saat berada di pasar
		3.11.2. dan 4.11.2. Dapat menjawab peralatan apa saja yang ada di sekolahmu	15. Menyanyikan lagu "pasar minggu"

		3.11.3. Menyebutkan huruf-huruf hijaiyah	16. Menyebutkan jumlah ukuran panjang jalan di halaman sekolah dengan langkah
		1.7.1. Mengenal tata tertib dan mematuhi aturan sekolah	17. Membuat jalan dengan kepingan tanah liat
		1.5.2. Menyusun bersama rencana tata tertib di kelas untuk dapat dipatuhi bersama	18. Meniru bentuk huruf “j” = jalan
		3.3.3. dan 4.3.3. Senam fantasi meniru gerakan pak tani mencangkul di sawah	19. Meniru bentuk huruf “m”
		3.3.3. dan 4.3.3. Menjelaskan tentang sawah	20. Mencari jejak pak Tono yang hendak pergi ke Sawah
		4.5.1. Menyebutkan buah-buahan ciptaan Allah Swt	21. Mewarnai gambar sawah
		3.8.1. dan 4.8.1. Senang merawat tanaman	22. Berhitung 26-30
		3.11.1. Menyebutkan nama-nama binatang yang diketahui	23. Menyanyikan pasar minggu
		3.11.1. dan 4.11.1. Menceritakan tentang kandang yang kamu ketahui	24. Menirukan kalimat “kebun”
			25. Menciptakan bentuk kandang dari tanah liat
			26. Menyanyikan lagu Paman Datang
			27. Bergerak sesuai dengan

			irama musik
			28. Memberi angka pada bagian-bagian gambar kendang
			29. Memasangkan gambar sesuai dengan pasangannya
			30. Menirukan 3-4 urutan kata
			31. Mengurutkan bilangan
			32. Bercerita tentang peralatan di sekolah
			33. Menghubungkan titik-titik yang membentuk kata guru
			34. Mencocok bentuk gambar sekolah
			35. Menggambar bebas dengan krayon

Mengetahui:
Guru Kelas,

Seuneubok Punt, 01 Februari 2023
Peneliti,

HALIMAH, A.Md

MAULIANA SARI

Menyetujui:
Kepala TK Negeri Rahmat Damai

MARFIRAH, S.Pd
NIP. 19840531 200604 2 005

Lampiran X**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)****PADA SIKLUS I PERTEMUAN I**

Semester/Bulan/Minggu ke- : II/Februari/II
Hari/Tanggal : Senin, 06 Februari 2023
Kelompok/Usia : B/4-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/Sekolahku
Waktu : 08.00 - 10.30 WIB

❖ Materi:

- Mengenal nama sekolahku
- Menyebutkan nama sekolahku

❖ Alat dan Bahan:

- Pensil dan Penghapus
- Lembar kerja
- Majalah
- Tanah liat
- Krayon

❖ Pembukaan:

- Baris-berbaris
- Upacara dan Periksa Kuku
- Bernyanyi
- Berdo'a
- Salam
- Baca iqrah

❖ Inti:

- Mewarnai gambar sekolah
- Bermain tanah liat membentuk bangunan sekolah

- Menghubungkan garis putus-putus hingga membentuk kata sekolah

❖ Istirahat:

- Bermain bebas
- Berdo'a sebelum dan sesudah makan
- Cuci tangan
- Makan bersama

❖ Penutup:

- Menanyakan apa yang dirasakan anak satu hari ini
- Bernyanyi
- Evaluasi
- Berdo'a
- Salam
- Persiapan pulang

❖ Penilaian:

No	Materi	BB	MB	BSH	BSB
1	Mewarnai gambar sekolah				
2	Bermain tanah liat membentuk bangunan sekolah				
3	Menghubungkan garis putus-putus hingga membentuk kata sekolah				

Mengetahui:
Guru Kelas,

Seuneubok Punt, 06 Februari 2023
Peneliti,

HALIMAH, A.Md

MAULIANA SARI

Menyetujui:
Kepala TK Negeri Rahmat Damai

MARFIRAH, S.Pd
NIP. 19840531 200604 2 005

Lampiran XI**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PADA SIKLUS I PERTEMUAN II**

Semester/Bulan/Minggu ke- : II/Februari/II
Hari/Tanggal : Selasa, 07 Februari 2023
Kelompok/Usia : B/4-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/Sekolahku
Waktu : 08.00 - 10.30 WIB

- ❖ Materi:
 - Mengetahui fungsi sekolah
 - Mendengarkan penjelasan guru dan menceritakan kembali tentang fungsi sekolah

- ❖ Alat dan Bahan:
 - Pensil dan Penghapus
 - Loudspeaker
 - Lembar kerja
 - Tanah liat
 - Sepatu bertali

- ❖ Pembukaan:
 - Baris-berbaris
 - Periksa Kerapian
 - Bernyanyi
 - Berdo'a
 - Salam
 - Baca iqrah

- ❖ Inti:
 - Mengerjakan *maze* = pergi ke sekolah
 - Bermain tanah liat membentuk lemari sekolah

- Dapat mengikat tali sepatu sendiri

❖ Istirahat:

- Bermain bebas
- Berdo'a sebelum dan sesudah makan
- Cuci tangan
- Makan bersama

❖ Penutup:

- Menanyakan apa yang dirasakan anak satu hari ini
- Bernyanyi
- Evaluasi
- Berdo'a
- Salam
- Persiapan pulang

❖ Penilaian:

No	Materi	BB	MB	BSH	BSB
1	Mengerjakan <i>maze</i> = pergi ke sekolah				
2	Bermain tanah liat membentuk lemari sekolah				
3	Dapat mengikat tali sepatu sendiri				

Mengetahui:
2023 Guru Kelas,

Seuneubok Punt, 07 Februari
Peneliti,

HALIMAH, A.Md

MAULIANA SARI

Menyetujui:
Kepala TK Negeri Rahmat Damai

MARFIRAH, S.Pd
NIP. 19840531 200604 2 005

Lampiran XII

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) PADA SIKLUS I PERTEMUAN III

Semester/Bulan/Minggu ke- : II/Februari/II
Hari/Tanggal : Rabu, 08 Februari 2023
Kelompok/Usia : B/4-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/Sekolahku
Waktu : 08.00 - 10.30 WIB

- ❖ Materi:
 - Mengetahui berbagai ruangan di sekolah, seperti kantor, UKS, kelas, perpustakaan, kamar mandi, gudang, tempat permainan *indoor*, dan sebagainya
 - Menyebutkan dan menghitung benda-benda yang ada di dalam ruangan kelas

- ❖ Alat dan Bahan:
 - Pensil dan penghapus
 - Tanah liat
 - Lembar kerja

- ❖ Pembukaan:
 - Baris-berbaris
 - Bernyanyi
 - Berdo'a
 - Salam
 - Baca iqrah

- ❖ Inti:
 - Meniru bentuk huruf "k"
 - Bermain tanah liat membentuk benda-benda yang ada di ruangan kelas
 - Dapat ke kamar mandi dan buang air sendiri

❖ Istirahat:

- Bermain bebas
- Berdo'a sebelum dan sesudah makan
- Cuci tangan dan makan bersama

❖ Penutup:

- Menanyakan apa yang dirasakan anak satu hari ini
- Bernyanyi
- Evaluasi
- Berdo'a
- Salam
- Persiapan pulang

❖ Penilaian:

No	Materi	BB	MB	BSH	BSB
1	Meniru bentuk huruf "k"				
2	Bermain tanah liat membentuk benda-benda yang ada di ruangan kelas				
3	Dapat ke kamar mandi dan buang air sendiri				

Mengetahui:
2023 Guru Kelas,

Seuneubok Punt, 08 Februari
Peneliti,

HALIMAH, A.Md

MAULIANA SARI

Menyetujui:
Kepala TK Negeri Rahmat Damai

MARFIRAH, S.Pd
NIP. 19840531 200604 2 005

Lampiran XIII

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) PADA SIKLUS II PERTEMUAN I

Semester/Bulan/Minggu ke- : II/Februari/III
 Hari/Tanggal : Senin, 13 Februari 2023
 Kelompok/Usia : B/4-6 Tahun
 Tema/Sub Tema : Lingkunganku/Lingkungan Sekitarku
 Waktu : 08.00 - 10.30 WIB

- ❖ Materi:
 - Mengenal apa itu warung
 - Menyebutkan manfaat warung

- ❖ Alat dan Bahan:
 - Pensil dan Penghapus
 - Lembar Kerja
 - Tanah liat

- ❖ Pembukaan:
 - Baris-berbaris
 - Upacara dan Periksa Kuku
 - Bernyanyi
 - Berdo'a
 - Salam
 - Baca iqrah

- ❖ Inti:
 - Menyebutkan sebanyak dua yang dijual di warung
 - Membuat mainan timbangan dari tanah liat
 - Meniru bentuk huruf "w" = warung

❖ Istirahat:

- Bermain bebas
- Berdo'a sebelum dan sesudah makan
- Cuci tangan
- Makan bersama

❖ Penutup:

- Menanyakan apa yang dirasakan anak satu hari ini.
- Bernyanyi
- Evaluasi
- Berdo'a
- Salam
- Persiapan pulang
- Salam
- Persiapan pulang

❖ Penilaian:

No	Materi	BB	MB	BSH	BSB
1	Menyebutkan sebanyak dua macam yang dijual di warung				
2	Membuat mainan timbangan dari tanah liat				
3	Meniru bentuk huruf "w" = warung				

Mengetahui:
Guru Kelas,

Seuneubok Punti, 13 Februari 2023
Peneliti,

HALIMAH, A.Md

MAULIANA SARI

Menyetujui:
Kepala TK Negeri Rahmat Damai

MARFIRAH, S.Pd
NIP. 19840531 200604 2 005

Lampiran XIV**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)****PADA SIKLUS II PERTEMUAN II**

Semester/Bulan/Minggu ke- : II/Februari/III
Hari/Tanggal : Selasa, 14 Februari 2023
Kelompok/Usia : B/4-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/Lingkungan Sekitarku
Waktu : 08.00 - 10.30 WIB

- ❖ Materi:
 - Menceritakan pengalaman saat berada di pasar
 - Mengetahui bahwa nabi Muhammad adalah seorang pedagang yang jujur

- ❖ Alat dan Bahan:
 - Majalah
 - Krayon
 - Tanah liat
 - Loudspeaker

- ❖ Pembukaan:
 - Baris-berbaris
 - Periksa Kerapian
 - Bernyanyi
 - Berdo'a
 - Salam
 - Baca iqrah

- ❖ Inti:
 - Mewarnai gambar pasar tradisional
 - Bermain tanah liat dengan bebas membentuk sesuatu yang pernah dilihat saat berada di pasar
 - Menyanyikan lagu “pasar minggu”

- ❖ Istirahat:

- Bermain Bebas
- Berdo'a sebelum dan sesudah makan
- Cuci tangan
- Makan bersama

❖ Penutup:

- Menanyakan apa yang dirasakan anak satu hari ini
- Bernyanyi
- Evaluasi
- Berdo'a
- Salam
- Persiapan pulang

❖ Penilaian:

No	Materi	BB	MB	BSH	BSB
1	Mewarnai gambar pasar tradisional				
2	Bermain tanah liat dengan bebas membentuk sesuatu yang pernah dilihat saat berada di pasar				
3	Menyanyikan lagu "pasar minggu"				

2023 Mengetahui:
Guru Kelas,

HALIMAH, A.Md

Seuneubok Punt, 14 Februari
Peneliti,

MAULIANA SARI

Menyetujui:
Kepala TK Negeri Rahmat Damai

MARFIRAH, S.Pd
NIP. 19840531 200604 2 005

Lampiran XV**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)****PADA SIKLUS II PERTEMUAN III**

Semester/Bulan/Minggu ke-	: II/Februari/III
Hari/Tanggal	: Rabu, 15 Februari 2023
Kelompok/Usia	: B/4-6 Tahun
Tema/Sub Tema	: Lingkunganku/Lingkungan Sekitarku
Waktu	: 08.00 - 10.30 WIB

- ❖ Materi:
 - Mengetahui dan menyebutkan nama jalan menuju rumah dan berapa nomor rumah
 - Mengukur panjang jalan di halaman sekolah dengan langkah

- ❖ Alat dan Bahan:
 - Lembar kerja
 - Pensil dan Penghapus
 - Tanah liat

- ❖ Pembukaan:
 - Baris-berbaris
 - Senam Pagi
 - Bernyanyi
 - Berdo'a
 - Salam
 - Baca iqrah

- ❖ Inti:
 - Menyebutkan jumlah ukuran panjang jalan di halaman sekolah dengan Langkah
 - Membuat jalan dengan kepingan tanah liat
 - Meniru bentuk huruf "j" = jalan

- ❖ Istirahat:
 - Bermain Bebas

- Berdo'a sebelum dan sesudah makan
- Cuci tangan
- Makan bersama

❖ Penutup:

- Menanyakan apa yang dirasakan anak satu hari ini
- Bernyanyi
- Evaluasi
- Berdo'a
- Salam
- Persiapan pulang

❖ Penilaian:

No	Materi	BB	MB	BSH	BSB
1	Menyebutkan jumlah ukuran panjang jalan di halaman sekolah dengan Langkah				
2	Membuat jalan dengan kepingan tanah liat				
3	Meniru bentuk huruf "j" = jalan				

2023 Mengetahui:
Guru Kelas,

Seuneubok Punt, 15 Februari
Peneliti,

HALIMAH, A.Md

MAULIANA SARI

Menyetujui:
Kepala TK Negeri Rahmat Damai

MARFIRAH, S.Pd
NIP. 19840531 200604 2 005

Lampiran XVI

JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Agustus 2022	Pengajuan Judul Skripsi
2	Senin, 28 Nopember 2022	Meminta izin kepada kepala sekolah TK Negeri Rahmat Damai untuk melakukan observasi awal sebelum penelitian
3	Kamis, 01 Desember 2022	Observasi awal dan menyusun Proposal
4	Senin, 05 Desember 2022	Seminar Proposal
5	Senin, 09 Januari 2023	Membuat Surat Permohonan Izin Penelitian dari Fakultas
6	Senin, 16 Januari 2023	Surat izin Penelitian dari Fakultas keluar
7	Senin, 23 Januari 2023	Mengantarkan surat izin penelitian dari Fakultas kepada kepala sekolah TK Rabbani agar penelitian dapat dilakukan dengan segera mungkin
8	Senin, 06 Februari 2023	Melakukan Siklus I Pertemuan I
9	Selasa, 07 Februari 2023	Melakukan Siklus I Pertemuan II
10	Rabu, 08 Februari 2023	Melakukan Siklus I Pertemuan III beserta analisis data refleksi Siklus I
11	Senin, 13 Februari 2023	Melakukan Siklus II Pertemuan I
12	Selasa, 14 Februari 2023	Melakukan Siklus II Pertemuan II
13	Rabu, 15 Februari 2023	Melakukan Siklus II Pertemuan III beserta analisis data refleksi Siklus II
14	Rabu, 01 Maret 2023	Penulisan Hasil Laporan Skripsi

Lampiran XVII

DOKUMENTASI FOTO-FOTO KEGIATAN





Lampiran XVIII

**Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Langsa tentang Penunjukan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa**

Lampiran XIX

**Surat Permohonan Izin Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa**

Lampiran XX

**Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian dari Kepala TK Negeri Rahmat
Damai Seuneubok Punti Aceh Timur**

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : **MAULIANA SARI**
2. Tempat/Tgl. Lahir : Alue Lhok, 24 Agustus 1996
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan / Suku : Indonesia / Aceh
6. Status : Kawin
7. Pekerjaan : Mahasiswi IAIN Langsa
8. Alamat : Dusun Suka Jadi Gampong Seuneubok
Punti Kecamatan Peureulak Timur Kab.
Aceh Timur
9. Nama Orang Tua :
 - a. Ayah : Awaluddin
 - b. Ibu : Jamaliah
 - c. Alamat : Dusun Suka Jadi Gampong Seuneubok
Punti Kecamatan Peureulak Timur Kab.
Aceh Timur
10. Riwayat Pendidikan :
 - a. MIN Seuneubok Teungoh : Tamat Tahun 2009
 - b. MTs Negeri Alue Lhok : Tamat Tahun 2012
 - c. MA Negeri Peureulak : Tamat Tahun 2015
 - d. S-1 PIAUD IAIN Langsa : Masuk Tahun 2016/2017 IAIN Langsa,
Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan
Islam Anak Usia Dini sampai sekarang.

Demikianlah Daftar Riwayat Hidup ini saya perbuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan seperlunya.

Langsa, 04 September 2023
Penulis,

MAULIANA SARI