

**UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6
TAHUN MELALUI TEKNIK MEMBUTSIR MENGGUNAKAN
TANAH LIAT DI TK HIP HOP SUKARAME
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Ditulis oleh:

Rizca Istikhomah

NPM : 1911070247

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

**UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6
TAHUN MELALUI TEKNIK MEMBUTSIR MENGGUNAKAN
TANAH LIAT DI TK HIP HOP SUKARAME
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Ditulis oleh:

Rizca Istikhomah

NPM : 1911070247

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

Pembimbing II : Erfha Nurrahmawati, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

ABSTRAK

Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendorong anak agar memiliki perkembangan kreativitas yang signifikan di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung yaitu melalui teknik membutsir menggunakan tanah liat. Pada penelitian ini menggunakan media tanah liat dalam proses pembelajaran yang memiliki dampak yang sangat penting dalam perkembangan kreativitas pada anak. Masih banyak anak yang tidak berani mengemukakan pendapat, Imajinasi anak belum berkembang secara optimal, masih terdapat anak pada saat proses pelajaran berlangsung mengalami kesulitan dan tidak mau menyelesaikan tugas, kemudian guru masih melakukan pembelajaran secara monoton. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah dengan teknik membutsir menggunakan tanah liat dapat meningkatkan kreativitas pada anak di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung? Kemudian Tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui apakah dengan teknik membutsir menggunakan tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung”

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Pada penelitian ini menggunakan skema Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari II siklus, dalam I siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Indikator pencapaian pada penelitian ini 75% (BSB). Subjek pada penelitian ini menggunakan kelompok B1 di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung yang berjumlah 10 peserta didik. Adapun objek pada penelitian ini yaitu meningkatkan kreativitas anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi dan Dokumentasi. Instrument yang digunakan peneliti dalam observasi berupa lembar pengamatan penelitian siswa dalam proses pembelajaran, dalam kegiatan dokumentasi pada aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran berupa foto sebagai dokumentasi, selain itu juga untuk mengetahui kondisi yang ada disekolah serta permasalahan maka peneliti menggunakan pedoman wawancara terhadap guru kelompok B1.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung. Hal ini dapat dilihat dari

indikasi peningkatan pada setiap siklus, pada kondisi awal atau prasurvey. Anak yang berkembang sangat baik (BSB) 0 (0%). Sedangkan pada siklus I anak yang berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 4 (40%). Kemudian pada siklus II juga mengalami peningkatan yaitu anak yang berkembang sangat baik (BSB) menjadi 8 (80%). Penelitian tindakan kelas pada kegiatan membutsir menggunakan tanah liat pada usia 5-6 tahun di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung sudah mencapai kriteria perkembangan sesuai dengan indikator keberhasilan. Dengan demikian melalui teknik membutsir menggunakan tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung.

Kata Kunci : *Tanah Liat, Kreativitas, Anak Usia Dini*



ABSTRACT

One of the learning activities that can be used to encourage children to have significant creative development at the Sukarame Bandar Lampung Hip Hop Kindergarten is through the technique of pulsing using clay. In this research, clay media was used in the learning process which has a very important impact on the development of creativity in children. There are still many children who do not dare to express their opinions, children's imaginations have not developed optimally, there are still children who experience difficulties during the learning process and do not want to complete assignments, and teachers still carry out learning in a monotonous manner. The formulation of the problem in this research is "Can the technique of pulsing using clay increase creativity in children at the Sukarame Hip Hop Kindergarten in Bandar Lampung? Then the aim of this research is "To find out whether the pulsing technique using clay can increase children's creativity at the Sukarame Hip Hop Kindergarten in Bandar Lampung."

This type of research uses classroom action research. This research uses the Kemmis and Mc Taggart scheme which consists of II cycles, with cycle I consisting of three meetings. The achievement indicator in this study was 75%. (BSB). The subjects in this study used group B1 at the Sukarame Hip Hop Kindergarten in Bandar Lampung, totaling 10 students. The object of this research is increasing children's creativity. Data collection techniques use interview, observation and documentation techniques. The instruments used by researchers in observation were student research observation sheets in the learning process, in documentation activities on children's activities during learning activities in the form of photos as documentation, apart from that, to find out the conditions at school and problems, the researcher used interview guidelines for group B1 teachers.

Based on the research results, it can be concluded that the use of clay media can increase children's creativity at the Sukarame Hip Hop Kindergarten in Bandar Lampung. This can be seen from the indication of improvement in each cycle, in initial or pre-survey conditions. Very well developed children (BSB) 0 (0%). Meanwhile, in

cycle I, children who developed very well (BSB) increased to 4 (40%). Then in cycle II there was also an increase, namely children who developed very well (BSB) to 8 (80%). Classroom action research on sanding activities using clay at the age of 5-6 years at the Sukarame Hip Hop Kindergarten in Bandar Lampung has reached the development criteria according to the indicators of success. In this way, using the sanding technique using clay can increase children's creativity at the Sukarame Hip Hop Kindergarten in Bandar Lampung.

Keywords : *Clay, Creativity, Early Childhood*



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rizca Istikhomafh
Npm : 1911070247
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ **Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Teknik Membutsir Menggunakan Tanah Liat Di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung.**” Adalah benar-benar merupakan hasil karya peneliti sendiri bukan diaplikasi dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk (disebut dalam footnote) atau daftar rujukan. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada peneliti.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 21 November 2023



Rizca Istikhomah
NPM.1911070247



**KEMENTRIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN
INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131
Telp(0721)703260*

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI TEKNIK MEMBUTSIR MENGGUNAKAN TANAH LIAT DI TK HIP HOP SUKARAME BANDAR LAMPUNG

Nama : Rizca Istikhomah

NPM : 1911070247

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYUTUJUI

Telah di munaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. H.J. Meriyati, M.Pd.
NIP. 196906081994032001

Pembimbing II

Erfha Nurrahmawati, M.Pd
NIDN. 2121029201

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP.19620823 199903 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN
INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131
Telp.(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI TEKNIK MEMBUTSIR MENGGUNAKAN TANAH LIAT DI TK HIP HOP SUKARAME BANDAR LAMPUNG” disusun oleh Rizca Istikhomah, NPM: 1911070247, program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Telah di ujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: Senin 11 Desember 2023, Pukul 08.00 – 09.30.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

Sekretaris : Anggil Viyantini Kuswanto, M.Pd

Pembahas Utama : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd.

Pembahas Pendamping I : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd.

Pembahas Pendamping II: Erfha Nurrahmawati, M.Pd

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nurva Diana, M.Pd

NIP. 196008281988032002

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوهُمَا بِأَنفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِن وَّالٍ ﴿١١﴾

Artinya : " *“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan seseorang, apabila seseorang itu tidak mau merubah yang ada pada dirinya sendiri” (Q.S Ar-Ra’d:11)”*¹



¹ Maimunah Hasan, *Membangun Kreativitas Anak Secara Islami*, Bintang Cemerlang, Yogyakarta, 2010, hlm.4

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT, segala kerendahan hati rasa syukur dan tulus dari lubuk hati paling dalam saya persembahkan sebagai tanda bakti, hormat, dan cinta serta terimakasih sebesar-besarnya kepada orang yang telah memberikan makna dalam hidup saya, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya ayahanda Guswanto (Alm) dan ibunda Yurnaini yang telah berjuang keras dan tak patah semangat dalam memberikan dukungan cinta dan kasih sayang yang senantiasa selalu mendoakan serta meridhoi setiap langkah saya, sehingga sampai dititik ini. Semua keberhasilan dan kebahagiaan ini penulis semua berikan kepada kedua orang tua tercinta.
2. Kakak kandung ku Ardi Herdian Panca, Andi Prianata, Ria Silviana, Adik ku tersayang Ratna Darma Yanti dan Ameta Elinsa Putri dan kakak ipar ku Agustina Yeni Widiati, Titin Fitri, yang selalu memberi semangat dan dukungan serta mendoakanku dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Sahabat-Sahabat ku Elsa Septiana, Nabila Julia Sari, Siti Dela Safira, Yuli Melinia, Annisa Nur Fitria, Annisa Nur Soviati. Yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
4. Almamater tercinta, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah memberikan wadah untuk mendidik saya sampai menyelesaikan gelar S. Pd.

RIWAYAT HIDUP

Rizca Istikhomah dilahirkan di Way Batang Kec, Lemong, Kabupaten Pesisir Barat pada tanggal 26 Januari 2001. Anak keempat dari enam bersaudara anak dari Bapak Guswanto (Alm) dan Ibu Yurnainai.

Penulis memulai pendidikan pertamanya di sekolah dasar SD Negeri 1 Way Batang selesai pada tahun 2013, kemudian melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 2 Pesisir Tengah selesai pada tahun 2016, kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMA NEGERI 1 Pesisir Tengah selesai pada tahun 2019.

Kemudian pada tahun 2019 juga penulis melanjutkan studi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung sebagai mahasiswa jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pada tahun 2022 penulis telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata- Dari Rumah (KKN-DR) di desa La'ay Kecamatan Karya Penggawa, Kabupaten Pesisir Barat dan pada tahun 2022 juga penulis melaksanakan praktik pengalaman lapangan (PPL) di TK HIP HOP Sukarame Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, ilmu pengetahuan, kekuatan, dan petunjuk yang dijadikan pedoman serta memberikan ridho kepada penulis untuk setiap langkah menyelesaikan penelitian yang berjudul “Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Teknik Membutsir Menggunakan Tanah Liat di TK HIP HOP Sukarame Bandar Lampung” Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Agung kita Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya yang setia sampai akhir zaman.

Dalam penelitian skripsi ini, penulis menyadari akan kekurangan dan keterbatasan ilmu pengetahuan, namun atas bimbingan dan berbagai pihak, sehingga semua kesulitan dan hambatan bisa teratasi oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat Bapak/Ibu:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Heny Wulandari, M.Pd.I selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Hj. Meriyati, M.Pd selaku Pembimbing I, Erfha Nurrahmawati, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan waktu untuk membimbing dan mengarahkan serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan selama proses menuntut ilmu.
5. Hj. Susilawati, S.Pd. selaku Kepala Sekolah sekaligus Yayasan TK HIP HOP Sukarame Bandar Lampung dan para staf guru khususnya wali kelas kelompok B1 Ibu Sulastri, S.Pd AUD dan Ibu Ely Agustina, S.Ag terimakasih telah mengizinkan dan membantu penulis dalam penelitian disekolah.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas semua kebaikan-kebaikan dari semua pihak yang telah membantu dengan kebaikan yang banyak. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini

masih banyak kekurangan, dan penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. *Amin Ya Robbal'Alamin.*

Bandar Lampung, 12 September
2023

Rizca Istikhomah
NPM. 1911070247



DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
ABSTRACT	v
SURAT PERNYATAAN	vii
LEMBAR PERSETUJUAN	ix
PENGESAHAN.....	x
MOTTO	xi
PERSEMBAHAN.....	xii
RIWAYAT HIDUP	xiii
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi Area.....	13
D. Batasan Penelitian	13
E. Rumusan Masalah	13
F. Tujuan Penelitian	13
G. Manfaat Penelitian	14
H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	14
I. Sistematika Penulisan	23
BAB II LANDASAN TEORI.....	25
A. Tinjauan Tentang Kreativitas	25
1. Pengertian Kreativitas Anak Usia dini.....	25
2. Ciri-Ciri Kreativitas Anak Usia Dini	29
3. Strategi Mengembangkan Kreativitas.....	38
4. Tahapan Mengembangkan Kreativitas	41
5. Faktor Pendukung Kreativitas	42
6. Faktor Penghambat Kreativitas.....	47
B. Konsepsi Seni	49

1. Seni	49
2. Seni Rupa	50
3. Jenis - Jenis Seni Rupa	52
4. Unsur - Unsur Seni Rupa	53
5. Prinsip – Prinsip Seni Rupa.....	55
6. Fungsi Pendidikan Seni Rupa Pada Anak Usia Dini	57
C. Membutsir.....	58
1. Pengertian Membutsir	58
2. Proses Membutsir	60
3. Tujuan Membutsir	61
4. Manfaat Membutsir	62
D. Tanah Liat.....	63
1. Pengertian Tanah Liat.....	63
2. Ciri-Ciri Tanah Liat.....	65
3. Tujuan Dan Manfaat Tanah Liat.....	66
4. Langkah–Langkah Kegiatan Pembelajaran Dengan Tanah Liat	67
E. Model Tindakan	69
F. Hipotesis Tindakan	69
BAB III METODE PENELITIAN.....	71
A. Tempat dan Waktu Penelitian	71
B. Metode dan Rancangan Siklus Penelitian	71
C. Subjek dan Objek Penelitian	78
D. Peran dan Posisi Peneliti	78
E. Tahapan Intervensi Tindakan	78
F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan	79
G. Instrumen Pengumpulan Data	79
H. Tehnik Pengumpulan Data.....	87
I. Teknik Keabsahan data	90
J. Analisis dan Intrepretasi Data	90
K. Pengembangan Perencanaan Tindakan	92
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	93
A. Gambaran Umum TK Hip Hop Sukarame	93
1. Sejarah Singkat Berdirinya TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung	93

2. Visi Dan Misi Sekolah.....	94
3. Letak Geografis TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung	95
4. Sarana dan Prasarana.....	96
6. Data Jumlah Siswa TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung	98
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	98
1. Kondisi Awal.....	98
2. Pelaksanaan siklus I	102
3. Pelaksanaan siklus II.....	117
4. Pembahasan Hasil Penelitian.....	130
BAB V PENUTUP.....	135
A. Kesimpulan	135
B. Rekomendasi.....	135
DAFTAR RUJUKAN.....	137
LAMPIRAN.....	141

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	Pedoman Indikator Kreativitas.....	7
Tabel 1. 2	Hasil Prasurvey Perkembangan Kreativitas Anak di TK Hip Hop.....	10
Tabel 1. 3	Hasil rekapitulasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.....	11
Tabel 3. 1	Kisi-Kisi Instrumen Perkembangan Kreativitas Anak.....	81
Tabel 3. 2	Kisi-Kisi Lembar Obseravsi.....	83
Tabel 3. 3	Kisi-Kisi Wawancara.....	86
Tabel 4. 1	Sarana dan Prasarana.....	96
Tabel 4. 2	Data Guru TK Hip Hop Sukarame.....	97
Tabel 4. 3	Data Jumlah Siswa TK Hip Hop Sukarame.....	98
Tabel 4. 4	Hasil Prasurvey Perkembangan Kreativitas Anak di TK Hip Hop Sukarame.....	99
Tabel 4. 5	Hasil Rekapitulasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.....	101
Tabel 4. 6	Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B1(5-6) Tahun di TK Hip Hop Sukarame Siklus I Pertemuan I-III.....	111
Tabel 4. 7	Daftar Presentase Hasil Tindakan Siklus I Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B1 TK Hip Hop Sukarame.....	114
Tabel 4. 8	Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B1 (5-6) Tahun di TK Hip Hop Sukarame Siklus II Pertemuan I-III.....	125
Tabel 4. 9	Daftar Presentase Hasil Tindakan Siklus II Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B1 di TK Hip Hop Sukarame.....	128
Tabel 4. 10	Rekapitulasi Presentase Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B1 di TK Hip Hop Sukarame.....	130

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Tanggart.....	73
Gambar 4.1 Denah Lokasi.....	95
Gambar 4.2 Membentuk Nama dengan berbagai pola	105
Gambar 4.3 Membentuk Gambar Tangan Masing-Masing.....	108
Gambar 4.4 Membentuk Buah-Buahan	110
Gambar 4.5 Membentuk Mainan Kesukaan.....	120
Gambar 4.6 Membentuk Rumah Adat	122
Gambar 4.7 Membentuk Ikan.....	124
Gambar 4.8 Rekapitulasi Presentase Diagram Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Teknik Membutsir Menggunakan Tanah Liat Kelompok B1 di TK Hip Hop Sukarame.....	131



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung	142
Lampiran 2	Pedoman Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung	143
Lampiran 3	Kisi-Kisi wawancara	159
Lampiran 4	Hasil Wawancara Dengan Pendidik TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung	160
Lampiran 5	Jadwal Rencana Penelitian	162
Lampiran 6	Catatan Lapangan Proses Pembelajaran TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung.....	166
Lampiran 7	Surat Bebas Turnitin.....	178
Lampiran 8	Surat Balasan Penelitian TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung	182
Lampiran 9	RPPH Penelitian	183
Lampiran 10	Pelaksanaan Siklus I.....	195
Lampiran 11	Pelaksanaan Siklus II.....	198



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul skripsi adalah : “ **Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Teknik Membutsir Menggunakan Tanah Liat di Tk Hip Hop Sukarame Bandar Lampung** ” Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul ini, maka dijelaskan sebagai berikut:

1. Kreativitas

Wahyudin menyebutkan kreativitas merupakan daya cipta dalam arti seluas- luasnya, yang memadukan pemikiran, imajinasi, ide-ide, dan perasaan-perasaan yang memuaskan.² Konsepsi tersebut mendorong suatu pola tingkah laku seseorang yang aktif, memiliki keingintahuan yang besar, kreativitas juga dianggap sebagai sesuatu yang baru dan asli.

2. Membutsir

Membutsir merupakan salah satu teknik membentuk dengan menggunakan bahan yang elastis baik itu dilakukan dengan menggunakan tangan maupun dengan bantuan alat sudip.³ Membutsir dapat diartikan sebagai salah satu teknik membentuk dari tanah liat atau lilin (plastisin) menjadi bentuk mainan, patung kecil atau bentuk tertentu berdasarkan daya cipta, dengan cara

² Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, ed. Suryani and Uce Rahmawati, Maret 2017 (Ciputat, 2016), Hlm 71.

³ Putri Novika Andriani, Usep Kustiawan, and Rosyi Damayani Twinsari Maningtyas, “Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kegiatan Membutsir Dengan Media Playdough PadaKelompokBDiTKABA41Pambon,”*JurnalPembelajaran,Bimbingan,DanPengelo laanPendidikan*2,no.2(2022):113–23, <https://doi.org/10.17977/um065v2i22022p113-123>.

memijat, menambah sedikit demi sedikit dan mengurangi bahan yang dibentuk.

3. Tanah liat

Tanah liat adalah bahan alami yang dibuat menjadi pasta fleksibel atau bisa diterapkan. Tanah liat bisa ditemukan di mana saja, seperti bekas sawah yang tidak produktif, kebun yang terbengkalai, atau bahkan dataran tinggi atau bukit kecil yang kurang bermanfaat. Bahan lempung yang paling aman dan cukup baik yang tidak merusak lingkungan adalah tanah aluvial yang terdapat di bantaran sungai atau muara yang disebut tanah aluvial. Tanah liat sangat mudah dibentuk. Dari tanah liat, kita bisa membuat berbagai bentuk kerajinan yang memiliki nilai kreatif.⁴

B. Latar Belakang Masalah

Pada umumnya anak usia dini hanya memperoleh pendidikan di dalam keluarga maupun di lingkungan tempat tinggal anak atau mengikuti kegiatan dalam berbagai lembaga pendidikan prasekolah seperti Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak. Sekarang ini pendidikan anak usia dini sangat berkembang pesat karena pendidikan anak usia dini merupakan persiapan untuk menuju keberhasilan perkembangan, kemampuan anak dimasa depan serta mempersiapkan pendidikan untuk jenjang yang lebih tinggi.⁵

Merujuk pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 Ayat 1 tentang sistem pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat berperan aktif

⁴ dwi Istati Rahayu And Dan Mulianah Khaironi, "Jpin (Jurnal Pendidik Indonesia) Kreativitas Anak Dan Clay Tanah Liat" 01, no. April (2018): Hlm 1–8.

⁵ Nuryati, *Manajemen Penyelenggaraan Paud* (Serang: Yayasan Barcode, 2020), hal 6.

dan positif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁶ Pendidikan sebagaimana tercantum dalam Ayat Al-Qur'an sebagai berikut :

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْا يَفْسَحِ
 اللهُ لَكُمْ ۗ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ
 اُوْتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ وَاللهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.(QS. AlMujaadilah:11)⁷

Ayat Al-Qur'an di atas menjelaskan bahwa keutamaan orang yang beriman dan berilmu pengetahuan akan diangkat derajatnya oleh Allah SWT. Pada derajat yang lebih tinggi, dan Allah menganjurkan kita senantiasa mau bekerja keras, mematuhi ilmu dan berlapang-lapang dalam majelis.

Pendidikan memberi tanggung jawab untuk mengeksplorasi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan minat dan kenikmatan belajar. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu jenjang

⁶ Depdiknas, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," *Zitteliana* 18, no. 1 (2003): Hlm 22–27.

⁷ Al-Aliyy Al-Quran Dan Terjemahannya, *Departemen Agama RI*, 10th ed. (CV Penerbit Diponegoro, 2005).

pendidikan yang ada pada suatu pendidikan yaitu antara 0-6 tahun. Yusuf mengatakan bahwa anak usia dini merupakan individu yang berada pada posisi usia perkembangan yang sangat pesat jika dibandingkan dengan masa-masa usia perkembangan lainnya. Menurut Purnama usia tersebutlah yang banyak dikenal dengan istilah Golden Age atau masa usia emas. Masa usia emas ini maksudnya adalah masa penerimaan dan pengolahan informasi yang dapat dilakukan secara cepat dan tahan lama oleh setiap individu. Oleh karena masa emas itu ada pada anak usia 0-6 tahun. Dimana pendidikan anak usia dini menjadi tahap awal anak sebelum masuk ke dalam jenjang pendidikan dasar. Sedangkan pendidikan anak usia dini yaitu pemberian upaya yang menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan memberi kegiatan pembelajaran yang dapat menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.⁸

Anak usia dini merupakan individu yang unik, dimana anak berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan mendasar untuk kehidupan selanjutnya, dan anak memiliki dunia dan kekhasannya sendiri dan sangat berbeda dengan orang lain. Dalam islam terdapat ayat Al-Qur'an yang menjelaskan pentingnya pendidikan anak usia dini, yaitu dalam surat An-Nahl ayat 78 yang berbunyi sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُم
السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun,

⁸ Syarip Hidayat and Lutfi Nur, "Nilai Karakter, Berpikir Kritis Dan Psikomotorik Anak Usia Dini," *JIV-Jurnal Ilmiah Visi* 13, no. 1 (2018): 29–35, <https://doi.org/10.21009/jiv.1301.4>.

dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.” (QS An-Nahl ayat 78)

Ayat di atas secara tersurat menjelaskan tentang kemampuan untuk berpikir pada otak manusia dan kemampuan fisik, selain kedua potensi itu Allah juga memberikan ilham ketakwaan. Ilham ini membuka kesempatan bagi manusia untuk berkembang seluas mungkin. Semua potensi yang melekat pada diri manusia sesuai dengan kadar masing-masing. Akan tetapi, semua potensi dan ilham itu tidak dapat berkembang dengan sendirinya. Oleh karena itu, Allah SWT melengkapinya dengan pendengaran, penglihatan, dan hati nurani.

Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Untuk mengembangkan potensi anak perlu diberikan pelayanan, bimbingan dan kegiatan yang membangkitkan minat anak sehingga dapat mengembangkan potensinya. Menurut suatu pandangan psikologi, kreativitas dianggap sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan atau memiliki suatu gagasan baru yang sebelumnya tidak pernah dipikirkan. Kreativitas anak tidak dapat berkembang apabila anak tumbuh dalam lingkungan otoriter, dimana segala sesuatu yang dilakukan anak harus sesuai dengan aturan tertentu. Perkembangan kreativitas yang terlambat akan mengganggu proses pembentukan kepribadian anak.

Kreativitas menurut Santrock yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Mayesty menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan berguna bagi orang tersebut dan

orang lain.⁹James J. Gallagher dalam Rachmawati dan Euis mengatakan bahwa Kreativitas adalah proses mental yang dilakukan oleh individu dalam bentuk ide atau produk baru kombinasi keduanya, yang kemudian dikaitkan dengannya.¹⁰

Dengan ini kreativitas yang dimiliki seseorang dapat menciptakan sesuatu yang baru, dan merupakan perpaduan dari data atau informasi yang di peroleh sebelumnya dan terwujud dalam suatu gagasan atau karya nyata. Selain itu, kreativitas memiliki ciri-ciri non-aptitude seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Munandar yaitu kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang ada. Kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan yang meliputi kemampuan mengembangkan, memperkaya, dan memperinci.¹¹

Kreativitas merupakan kemampuan dimiliki oleh individu atau seseorang untuk memahami keadaan, dalam menginterpretasikan pengalaman dan memecahkan masalah dengan cara yang baru dan asli (membuat atau menciptakan suatu hal yang baru yang bermanfaat). Singkatnya kreativitas adalah sebuah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, untuk memberi ide kreatif dalam memecahkan masalah atau suatu kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan yang baru antara unsur-unsur yang

⁹ Masganti Sit Et Al., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori Dan Prakti*, Perdana Pu (Medan, 2016), Hlm 8.

¹⁰ Rahayu And Khaironi, "Jpin (Jurnal Pendidik Indonesia) Kreativitas Anak Dan Clay Tanah Liat."

¹¹ Yuliani Nurani, Sofia Hartati, and Sihadi, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*, Juli 2020 (Jakarta, 2020), Hlm 3.

sebelumnya sudah ada. Karena kreativitas merupakan hasil dari proses berpikir kreatif yang dilakukan oleh seseorang, sehingga berpikir kreatif sangat erat hubungannya dengan kreativitas.

Kreativitas pada anak dapat terbagi dalam beberapa ciri diantaranya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen, menciptakan suatu karya baru dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain. Anak yang memiliki kreativitas yang tinggi, akan mampu memecahkan persoalan secara efektif dan efisien, sehingga anak memiliki kemungkinan lebih besar untuk sukses dimasa depan. Kreativitas sangat dibutuhkan karena banyak permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif.

Adapun beberapa indikator kreativitas anak usia dini yang perlu dikembangkan sebagai berikut:

Tabel 1. 1
Pedoman Indikator Kreativitas

Indikator Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun
Kreativitas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki sifat imajinatif 2. Memiliki rasa ingin tahu 3. Memiliki sifat merasa tertantang oleh kemajemukan 4. Memiliki sifat menghargai¹²

Sumber: Ahmad Susanto, dkk Kutipan buku Pendidikan Anak Usia Dini¹³

¹² Mahfud, "Berpikir Dalam Belajar: Membentuk Karakter Kreatif Peserta Didik," *Jurnal At Tarbawi Al Haditsah* 1, no. 2 (2017): 1–26.

¹³ Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Hlm 80.

Berdasarkan tabel indikator pencapaian kreativitas setidaknya anak dapat mencapai beberapa indikator kemampuan perkembangan kreativitas. Indikator kreativitas pada anak mungkin tidak akan dihasilkan jika anak takut untuk berpikir tentang hal-hal yang baru atau tidak ada keinginan menjadi kreatif, karena kurangnya apresiasi dari orang tua, guru dan lingkungan.

Menjadi kreatif sangat penting bagi anak usia dini karena menambah pelengkap dalam permainannya. Selain itu juga, jiwa kreatif dapat menjadikan permainan menjadi lebih menyenangkan, tentu anak akan merasa lebih bahagia dan merasa puas. Kreativitas memberikan anak kesenangan dan juga kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan terhadap pribadinya. Kreativitas dalam berkarya dapat dilakukan melalui aktivitas bermacam-macam, salah satu diantaranya melalui kegiatan membutsir.

Menurut Sulastianto Membutsir adalah membentuk tanah liat atau lilin (plastisin malam) menjadi bentuk mainan, patung kecil atau bentuk tertentu berdasarkan daya cipta. Dalam kegiatan ini anak di ajak membentuk menggunakan bahan-bahan yang lunak seperti tanah liat, playdough, plastisin, bubur kertas, dan bahan lunak lainnya menjadi bentuk mainan.¹⁴ Membutsir merupakan salah satu tehnik membentuk yang menggunakan bahan lunak seperti tanah liat, plastisin, bubur kertas, lilin atau malam dan bahan lunak lainnya. Membutsir juga dapat dilakukan dengan menggunakan bahan tanah liat. Tanah liat dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena sifat bahan tanah liat yang fleksibilitas. Bahan

¹⁴ Pengembangan Profesionalisme And Guru Indonesia, "Prosidingseminar Nasio Nal" 2 (2018):Hlm 246-49.

tanah liat memungkinkan anak untuk mengeksplorasi bentuk spontan yang diciptakannya.

Menurut Terzaghi Tanah liat sangat keras dalam keadaan kering, dan tak mudah terkelupas hanya dengan jari tangan. Permeabilitas lempung sangat rendah, bersifat plastis pada kadar air sedang.¹⁵ Karena Indonesia merupakan daerah katulistiwa dan hampir semua daerah memiliki tanah liat. Tanah liat merupakan suatu benda dari alam yang bersifat fleksibel, tanah liat juga bisa dilakukan dalam kegiatan membentuk oleh anak usia dini yang dapat merangsang motorik halus anak dan mengembangkan kreativitasnya.¹⁶ Tanah liat juga merupakan bahan alami yang sederhana dan mudah didapat, dan tanah liat juga mudah dibentuk, dan tidak berbahaya sehingga anak bisa berkreasi dengan tanah liat.

Berdasarkan dari data awal yang yang peneliti laksanakan dengan melakukan pra survey anak usia 5-6 tahun TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung di peroleh keterangan sebagai berikut¹⁷

¹⁵ Melda Dwitasari, "Karakterisasi Unsur Tanah Liat Di Lokasi Penambangan Pt. Bukit Asam (Persero) Tbk Menggunakan Scanning Electron Microscopy (Sem) Sebagai Bahan Baku Pembuatan Semen Dan Pengisi Karet," 2015, Hlm 6-49.

¹⁶ Iin Samsiah Nurfajria, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membentuk Menggunakan Media Tanah Liat Di Kelompok B Tk Ar-Rofi (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelompok B Tk Ar-Rofi Bantargebang-Bekasi)," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini* 4, No. 1 (2017): 23, <https://doi.org/10.30870/jppaud.v4i1.4641>.

¹⁷ Sumber: Hasil Pra Survey di TK Hip Hop 21 September 2022 Sukarame Bandar Lampung

Tabel 1. 2
Hasil Prasurvey Perkembangan Kreativitas Anak di TK Hip Hop

NO	Nama Anak	Aspek Perkembangan				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Abz	MB	BB	BB	BB	BB
2	Ads	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
3	Afk	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
4	Fhi	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
5	Amd	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
6	Aql	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
7	Ard	BSH	MB	MB	MB	MB
8	Aft	MB	BB	BB	BB	BB
9	Fzn	BSH	MB	MB	MB	MB
10	Bw	MB	BSH	MB	MB	MB

*Sumber : Hasil Pra Survey di TK Hip Hop Sukarame
Bandar Lampung*

Keterangan Angka :

- 1 = Memiliki sifat imajinatif
- 2 = Memiliki rasa ingin tahu
- 3 = Memiliki sifat merasa tertantang oleh kemajemukan
- 4 = Memiliki sifat menghargai

Keterangan Huruf :

- Belum berkembang (BB) :Apabila anak belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator.
- Mulai berkembang (MB) :Apabila anak sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum

konsisten.

Berkembang sesuai harapan (BSH) :Apabila anak sudah memperlihatkan berbagai tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten.

Berkembang sangat baik (BSB) :Apabila anak sudah memperlihatkan berbagai tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

Tabel 1. 3

Hasil rekapitulasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

No	Kriteria	Jumlah	Presentase
1	BB	2	20%
2	MB	3	30%
3	BSH	5	50%
4	BSB	0	0
Jumlah		10	100

Observasi yang dilakukan peneliti di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung pada kelompok B1 dengan jumlah 10 orang anak dan 2 orang Guru. Seperti yang terlihat pada tabel 1.3 dimana ada 2 anak yang belum berkembang (BB) 20%, 3 anak yang masih berkembang (MB) 30%, dan terdapat 5 anak

yang berkembang sesuai harapan (BSH) 50%, dan anak yang berkembang sangat baik (BSB) 0%. Anak yang berkembang sesuai harapan memiliki persentase lebih tinggi dibandingkan anak yang masih berkembang, belum berkembang dan berkembang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak masih belum optimal.

Masih banyak anak yang tidak berani mengemukakan pendapat, Imajinasi anak belum berkembang secara optimal, masih ada anak pada saat proses pelajaran berlangsung mengalami kesusahan dan tidak mau menyelesaikan tugas, kemudian guru masih melakukan pembelajaran secara monoton. Kreativitas yang rendah, dikarenakan selama ini masih banyak anak ketika mengerjakan tugas yang hanya mencontoh dan tidak berani atau tidak mau mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada. Kemudian guru hanya menggunakan plastisin, alasan guru menggunakan plastisin karena plastisin tidak repot dan plastisin dapat digunakan berulang-ulang, selain itu plastisin juga tidak mengotori baju, tangan dan ruangan kelas.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka diadakan penelitian tindakan kelas yaitu dengan meningkatkan kreativitas anak melalui teknik membutsir menggunakan tanah liat yang belum pernah digunakan sebelumnya di Tk Hip Hop Sukarame Bandar Lampung, dengan judul “Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Teknik Membutsir Menggunakan Tanah Liat di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung”

C. Identifikasi Area

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat penulis turunkan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Masih banyak anak yang tidak berani mengemukakan pendapat.
2. Imajinasi anak belum berkembang secara optimal.
3. Masih ada anak pada saat proses pelajaran berlangsung mengalami kesulitan dan tidak mau menyelesaikan tugas.
4. Guru masih melakukan pembelajaran secara monoton.
5. Media tanah liat yang belum pernah diterapkan sebagai media belajar anak.

D. Batasan Penelitian

Adapun batasan masalah pada penelitian ini ialah “Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Teknik Membutsir Menggunakan Tanah Liat di Tk Hip Hop Sukarame Bandar Lampung”

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis dapat menurunkan rumusan dalam penelitian ini yaitu :

Apakah dengan teknik membutsir menggunakan tanah liat dapat meningkatkan kreativitas pada anak di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung?

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk merumuskan pertanyaan-pertanyaan dan menemukan suatu jawaban-jawaban terhadap pertanyaan penelitian tersebut. Tujuan dan penelitian ini tidak terlepas dari fokus penelitian diatas, adapun tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui apakah dengan teknik membutsir menggunakan tanah liat dapat meningkatkan kreativitas pada anak di TK Hip Hop Sukarame.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memperoleh manfaat secara teoritis maupun praktisi sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan peneliti tentang pendidikan anak usia dini yang berupa peningkatan kreativitas anak melalui media alam dengan menggunakan teknik membutsir dari tanah liat.

2. Secara Praktisi

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian secara langsung dan dapat menambah wawasan pengetahuan tentang peningkatan kreativitas anak melalui media alam dengan menggunakan teknik membutsir dari tanah liat.

b. Bagi Anak

Anak dapat mengembangkan kreativitas, daya fikir dan imajinasi dalam berekreasi, kemudian nilai-nilai seni anak dalam mencapai perkembangan yang sebenarnya.

H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Dalam Penelitian terdahulu yang relevan berisi tentang penelitian-penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan kemudian membuat ringkasannya. Penelitian-penelitian terdahulu yang dimaksud adalah penelitian yang sudah dipublikasikan atau belum terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya). Dengan melakukan

langkah ini, maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ayu Maisarah, Muchammad Eka Mahmud, Wildan Saugi melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat”.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia dini melalui metode bermain plastisin tanah liat pada anak kelompok B2 di TK IT Salsabila Samarinda. Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui media plastisin tanah liat pada pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III terjadi peningkatan, pada pra siklus diperoleh angka sebesar 9% dengan kategori Belum Berkembang (BB) atau kurang, siklus I diperoleh angka sebesar 27% dalam kategori Belum berkembang (BB) atau kurang, siklus II naik menjadi 47% dalam kategori Mulai Berkembang (MB) atau cukup, sedangkan pada siklus III mengalami kenaikan menjadi 93% dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSH). Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain plastisin tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.¹⁸

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu penelitian terdahulu indikatornya adalah pada kerapian dan kecepatan. Yang dimana anak harus memiliki kerapian dan kecepatan dalam menghasilkan sebuah hasil

¹⁸ Ayu Maisarah, Muchammad Eka Mahmud, And Wildan Saugi, “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat,” *Journal On Early Childhood Education Research (JOECHER)* 1, No. 2 (2020): Hlm 46–54, <https://doi.org/10.37985/Joecer.V1i2.7>.

karya. Sedangkan penelitian saat ini menggunakan indikator imajinatif, rasa keingintahuan, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat menghargai. Dimana anak dalam meningkatkan kreativitasnya, anak dapat mengembangkan imajinasinya dengan cara membuat hasil karya sesuai dengan apa yang diinginkan, kemudian anak berani mengeluarkan ide-idenya. Berani terus mencoba menyelesaikan hasil karya nya meskipun sulit. Selain itu juga anak bisa mengapresiasi hasil karya sendiri dan teman-teman nya. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama membebaskan anak dalam mengembangkan imajinasinya dalam menghasilkan sebuah karya.

2. Nur Saedah, Hilaluddin Hanafi, Alberth melakukan penelitian yang berjudul “Kreativitas Seni Melalui Kegiatan Bermain Membentuk Bebas Terarah Pada Anak Kelompok B Di Tk Pariama Kecamatan Wawotobi ”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas seni anak dalam kegiatan bermain membentuk bebas terarah pada anak kelompok B di TK Pariama Kec. Wawotobi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas seni anak dalam kegiatan bermain membentuk bebas terarah pada anak kelompok B di TK Pariama Kec. Wawotobi mengalami kenaikan dari pertemuan pertama yaitu tidak ada anak yang memiliki kriteria sangat baik, 4 anak dengan kriteria baik, 9 anak dengan kriteria cukup dan 4 anak dengan kriteria kurang, pada pertemuan kedua jumlah anak yang memiliki kriteria sangat baik adalah 2 anak, 7 anak dengan kriteria baik, 8 anak dengan kriteria cukup dan tidak ada anak dengan kriteria kurang. Pada pertemuan ketiga jumlah anak yang memiliki

kriteria sangat baik adalah 3 anak, 10 anak dengan kriteria baik, 4 anak dengan kriteria cukup dan tidak ada anak dengan kriteria kurang.¹⁹

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu pada penelitian terdahulu dalam meningkatkan kreativitas seni anak yaitu pada originalitas atau keaslian, fleksibilitas atau keluwesan, dan fluency atau kelancaran. Jadi anak harus mampu menghasilkan banyak gagasan, mengemukakan macam-macam pemecahan masalah dan mencetuskan gagasan, menguraikan secara terinci. Sedangkan pada penelitian saat ini dalam meningkatkan kreativitas anak menggunakan indikator imajinatif, rasa keingintahuan, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat menghargai. Dimana anak dalam meningkatkan kreativitasnya dapat mengembangkan imajinasinya, dengan cara membuat hasil karya sesuai dengan imajinasinya, kemudian anak berani mengeluarkan ide-idenya. Berani terus mencoba menyelesaikan hasil karya nya meskipun sulit. Selain itu juga anak bisa mengapresiasi hasil karya sendiri dan teman-temannya. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu dalam meningkatkan kreativitas, anak harus mampu memiliki rasa keindahan pada hasil karyanya berupa nilai estesis, contohnya anak dapat merasakan perasaan senang, nyaman dan bahagia pada saat melakukan kegiatan membentuk.

3. Intan Rahayu dan Farida Mayar melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Tanah Liat Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah²⁹ Tanjung Aur Padang”.

¹⁹ Pembelajaran Seni, “Jurnal” 3, No. 1 (2019).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah clay berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini di TK Aisyiyah 29 Tanjung Aur Padang. Hasil dari analisis data postes kelas eksperimen mendapat skor rata-rata 80 menggunakan kegiatan lempung dan kelas kontrol diperoleh rata-rata 71,67 menggunakan bubur kertas. Kreativitas anak-anak dapat dikembangkan melalui media tanah liat. Setelah melalui proses dan tahapan dari clay dapat digunakan oleh anak-anak sehingga aman dan tidak berbahaya saat membentuk aktivitas dengan tanah liat.²⁰

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu peneliti terdahulu menggunakan tema alam semesta dengan sub tema benda-benda langit (bumi, matahari, bulan dan bintang). Pada saat pelaksanaan kegiatan berlangsung anak dibebaskan untuk membuat berbagai bentuk dengan tanah liat sesuai ide, kreasi dan imajinasi masing-masing anak, berdasarkan dengan pengetahuannya tentang benda-benda langit tersebut. Sedangkan pada penelitian saat ini menggunakan tema diriku dan aku cinta indonesia, pada saat kegiatan anak dapat mengembangkan imajinasinya, dengan cara membuat hasil karya sesuai dengan imajinasinya, kemudian anak berani mengelurkan ide-idenya. Berani terus mencoba menyelesaikan hasil karya nya meskipun sulit. Selain itu juga anak bisa mengapresiasi hasil karya sendiri dan teman-temannya. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu anak diberikan kebebasan

²⁰ Intan Rahayu And Farida Mayar, "Pengaruh Tanah Liat Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 29 Tanjung Aur Padang," *Al-Hikmah : Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education* 3, No. 1 (2019): 32–40, <https://doi.org/10.35896/Ijecie.V3i1.47>.

dalam membuat hasil karya.

4. Putri Novika Andriani, Usep Kustiawan, Rosyi Damayani Twinsari Maningtyas melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kegiatan Membutsir dengan Media Playdough pada Kelompok B di TK ABA 41 Pambon”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan serta peningkatan kreativitas seni rupa anak melalui kegiatan membutsir dengan media playdough. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan model siklus kemmis MC Taggart, yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Hasil yang di peroleh bahwa dengan diterapkannya kegiatan membutsir kreativitas seni rupa anak dapat meningkat dengan baik. Adanya peningkatan ini dapat dibuktikan dari hasil siklus I hingga siklus II. Pada siklus I capaian belajar anak mencapai 54% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan persentase menjadi 85%. Pada siklus II anak sudah mampu mencapai hasil belajar sesuai harapan karena sudah melebihi skor ketercapaian yang telah ditentukan yaitu ≥ 75 . Oleh sebab itu kegiatan membutsir dengan menggunakan media playdough ini sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan kreativitas seni rupa anak kelompok B di TK ABA 41 Pambon.²¹

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu penelitian terdahulu memberikan kebebasan kepada anak dalam mengeksplorasi kemampuannya dengan menggunakan media playdough dengan

²¹ Andriani, Kustiawan, and Maningtyas, “Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kegiatan Membutsir Dengan Media Playdough Pada Kelompok B Di TK ABA 41 Pambon.”

menggunakan beberapa teknik diantaranya adalah teknik pillin, teknik pijat, dan teknik slep. Sedangkan penelitian saat ini dalam meningkatkan kreativitas anak menggunakan media tanah liat dan dapat di lakukan dengan cara meremas, memegang, menekan, mengukir, menggulung, menorehkan dan memberi hiasan serta warna. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama menggunakan kegiatan membutsir dengan cara membebaskan anak dalam mengembangkan imajinasinya dalam meningkatkan kreativitas.

5. Dwi Istati Rahayu dan Mulianah khaironi melakukan penelitian yang berjudul “ Kreativitas Anak Dan Clay Tanah Liat”

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Pade Angen Tenges-Enges melalui penggunaan media tanah liat. Hasil penelitian pada pengembangan tahap pertama menunjukkan rata-rata perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Pade Angen Tenges-Enges adalah 61.80% dengan persentase ketuntasan pembelajaran 55% dan mengalami peningkatan pada pengembangan tahap kedua menjadi 64.72% dengan persentase ketuntasan pembelajaran 90%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media tanah liat dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Pade Angen Tenges-Enges.²²

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu penelitian terdahulu pada

²² Rahayu And Khaironi, “Jpin (Jurnal Pendidik Indonesia) Kreativitas Anak Dan Clay Tanah Liat.”

saat anak melakukan kegiatan membutsir anak menggunakan media tanah liat dengan teknik bebas, teknik pijit, teknik pelintir (pilin) dalam menghasilkan karya sesuai apa yang diinginkan serta anak bisa berkomunikasi baik dengan temannya. Sedangkan pada penelitian saat ini adalah pada keterampilan, dimana anak dapat menambahkan bagian-bagian yang lebih rinci dan variasi serta memunculkan ide-ide dalam menghasilkan sebuah karya. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama memiliki teknik bebas, pijit, pilin pada saat melakukan kegiatan membutsir.

6. Sri Desi dan Indra Jaya melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan membentuk Tanah Liat Di Taman Kanak-Kanak”

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan membentuk tanah liat di taman kanak-kanak. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu kegiatan membentuk tanah liat dapat mengembangkan perkembangan kreativitas pada anak, dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk menciptakan karyanya sendiri, menstimulasi perkembangan anak, serta media yang digunakan sederhana dan mudah digunakan untuk anak bermain.²³

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk menciptakan suatu hasil karya baru. Sedangkan pada penelitian saat ini yaitu anak dapat mengembangkan imajinasinya dengan

²³ Sri Desi and Indra Jaya, “Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Membentuk Tanah Liat Di Taman Kanak-Kanak,” *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)* 2, no. 02 (2021): Hlm 76–88, <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i02.816>.

cara menghayal dengan bentuk karya yang nyata, kemudian anak berani mengeluarkan ide-idenya. Berani terus mencoba menyelesaikan hasil karya nya meskipun sulit. Selain itu juga anak bisa mengapresiasi hasil karya sendiri dan teman-temannya. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu anak diberikan kebebasan dalam membuat hasil karya.

7. Sang Ayu Kadek Ternihi melakukan penelitian yang berjudul “ Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Penggunaan Media Plastisin Pada Peserta Didik Kelompok B2 Tk Negeri Pembina Mataram”

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk Mengetahui Penggunaan Media Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Anak Pada Peserta Didik kelompok B2 TK Negeri Pembina Mataram Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022. Hasil dari penelitian seluruh kegiatan pelaksanaan penelitian tindakan peserta didik kelompok B2 TK Negeri Pembina Mataram yaitu bahwa pengamatan aktivitas guru dan pengamatan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II. Dengan demikian peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran mengalami kenaikan yaitu dari 71,88% dari siklus I menjadi 90,63% pada siklus II. Aktivitas siswa juga mengalami kenaikan yaitu 72,50% pada siklus I naik menjadi 87,50% pada siklus II. Penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran menunjukkan peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil ulangan harian (rata-rata ulangan harian tanpa penggunaan Media Plastisin 77,07 menjadi 81,24 dan menjadi 88,36 setelah penggunaan media Plastisin. Dan dengan nilai ketuntasan belajar penggunaan Media

Plastisin 64,29% menjadi 78,57% dan menjadi 100% setelah penggunaan media Plastisin.²⁴

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu pada penelitian terdahulu dalam meningkatkan kreativitas, pada saat bermain plastisin anak memiliki tanggung jawab, anak mulai menghargai pendapat dari teman, dan memberikan kesempatan kepada teman yang lain untuk mengemukakan pendapatnya dan Anak sudah tidak merasa malu dan takut lagi untuk bertanya maupun berpendapat. Sedangkan pada penelitian saat ini yaitu dalam kegiatan membutsir menggunakan tanah liat anak dapat menggulung, menekan, meremas, mengukir, serta menambahkan variasi atau hiasan berdasarkan imajinasinya dalam menghasilkan sebuah karya. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu anak diberikan kebebasan dalam mengemukakan pendapat dan membuat hasil karya.

I. Sistematika Penulisan

Mengacu pada sistematika penulisan pada karya ilmiah ini terdiri dari 5 bab yaitu peneliti menetapkan gambaran yang jelas dalam penulisan karya ilmiah ini, sebagai berikut :

Bagian awal terdiri dari halaman/cover depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

Pada Bab I. Pendahuluan ini membahas tentang : penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi area dan fokus penelitian, batasan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, sistematika penulisan.

²⁴ Meningkatkan Kreativitas et al., "A r z U" 2, no. April 2022 (1854): Hlm 177-88.

Pada Bab II. Landasan teori membahas mengenai : teori yang digunakan, model tindakan dan hipotesis tindakan. Pada bab ini membahas mengenai landasan teori yang dimana pada bab ini menjelaskan tentang deskripsi teoritis tentang objek/masalah yang diteliti. Landasan teoritis diperoleh dari berbagai referensi yang berisi tentang kajian Upaya p eningkatkan kreativitas anak melalui teknik membutsir menggunakan tanah liat di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung.

Pada Bab III. Metode penelitian berisi tentang : tempat dan waktu penelitian, metode dan rancangan siklus penelitian, subjek penelitian, peran dan posisi penelitian, tahapan intervensi tindakan yang diharapkan, instrumen pengumpulan data (definisi konseptual, definisi operasional, kisi-kisi instrumen, jenis instrument), teknik pengumpulan data, keabsaan data (telaah model tindakan dan validasi data), analisis dan interpretasi data dan pengembangan perencanaan tindakan.

Pada Bab IV. Menjelaskan tentang paparan data dan hasil penelitian. Yang dimana didalamnya berisi mengenai uraian deskripsi data yang berkaitan dengan variabel penelitian atau data-data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan juga menjelaskan hasil penelitian yang dilakukan peneliti. hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari : deskripsi data hasil penelitian, analisis data dan pembahasan. Pada bab ini juga menjelaskan tentang profil TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung.

Pada Bab V. Penutup yang terdiri dari :simpulan dan rekomen dari Kesimpulan di bab ini berisi mengenai uraian kata dan inti dari penelitian. Sedangkan saran pada bab ini berisi mengenai tentang pendapat,ide ataupun kritik yang membangun dan mendidik.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas Anak Usia dini

Kreativitas di butuhkan oleh setiap manusia termasuk anak usia dini, agar hidup mereka menjadi lebih bervariasi, dinamis, serta menyenangkan. Potensi kreatif telah dibawa oleh setiap manusia melalui blue print atau skema berpikir yang dikaruniakan Tuhan. Saat manusia dilahirkan maka berbagai kebutuhan hidup harus ia penuhi, dan untuk mewujudkan semua kebutuhan itu manusia harus berkreasi dalam menciptakan sesuatu yang berguna bagi dirinya.²⁵

Kreativitas merupakan suatu konsep yang dapat dijelaskan dari berbagai sudut pandang. Sudut pandang tersebut akan mempengaruhi arti kreativitas. Selain itu, kreativitas juga berdimensi sangat luas. Yang dimana cakupannya meliputi segenap potensi manusia. Wahyudi menyebutkan kreativitas merupakan daya cipta dalam arti yang sangat luas, yang memadukan pemikiran, imajinasi, ide-ide, dan perasaan-perasaan yang memuaskan. Dalam kamus (KBBI), kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau daya cipta.²⁶

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Selaras dengan apa yang dikemukakan Slameto yang dikutip oleh Moreno yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri

²⁵ Nurani, Hartati, and Sihadi, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*, Hlm 2.

²⁶ Ibid, Hlm 71.

sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.²⁷ Kreativitas adalah proses mental yang melibatkan munculnya gagasan atau konsep baru, atau ide baru, yang hubungan ide baru tersebut dengan gagasan dan konsep yang sudah ada.²⁸

Menurut Santrock, kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang baru, dan tidak biasa serta menghasilkan solusi unik untuk masalah yang muncul. Mayesty berpendapat bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang wajar dan berharga atau berguna bagi dirinya dan orang lain. Sejalan dengan apa yang dikemukakan Gallagher dalam Munandarnya bahwa kreativitas adalah tentang kemampuan mencipta, mengatur, menemukan bentuk baru atau menghasilkan sesuatu melalui imajinasi, artinya kreativitas adalah tentang pengalaman mengekspresikan dan mewujudkan identitas individu. bentuk lengkap dalam kaitannya dengan diri, alam dan orang lain.²⁹

Freeman dan Munandar Suyantos berpendapat bahwa kreativitas merupakan ekspresi dari kemampuan semua anak. Oleh karena itu, kreativitas harus dikembangkan sedini mungkin, sejak anak lahir. Selain itu, Semiawan dan Munandar menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan memunculkan ide-ide baru dan menerapkannya dalam memecahkan masalah. Menurut Hurlock yang dikutip oleh Drevdahl, mengatakan bahwa kreativitas adalah

²⁷ Tadkirotun Musfiroh, "Kreativitas Anak Usia Dini Dan Implikasinya Dalam Pendidikan," *Disajikan Di Hadapan Guru-Guru Play Group Dan TK Kreatif Primagam, Di PPPG Matematika*, 2003, 3-4, Staffnew.Uny.Ac.Id > Upload > Pengabdian > Kreativitas+Anak+Usia.

²⁸ Romlah, "Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Bermain," *Darul Ilmi: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2015, Hlm 1-15.

²⁹ Ibid, Hlm 2.

kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau ide apa pun yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak diketahui oleh penciptanya.³⁰

Stephen juga mengungkapkan bahwa kreativitas adalah proses mulai dari merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang masalah tersebut, menilai dan menguji dugaan dan hipotesa, kemudian mengubah dan mengkaji ulang, akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya. Sedangkan Clark Montakis mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain.³¹

Jadi kreativitas bisa diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal baru, cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Hal baru itu tidak perlu selalu sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, unsur-unsurnya mungkin telah ada sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan sebelumnya. Jadi hal baru itu adalah sesuatu yang sifatnya inovatif.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu ide, suatu produk alam baru yang mempunyai nilai guna dan dimana hasil dari ide produk tersebut diperoleh melalui kegiatan atau proses imajinatif. Sintesa atau elemen yang ada yang menghasilkan suatu hasil baru. Dan bukan sekedar rangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola-pola baru dan integrasi pengetahuan yang diperoleh dari

³⁰ Ibid, Hlm 1.

³¹ Erfha Nurrahmawati, Karin Ariska, and Neni Mulya, "Bermain Pasir Kinestik (Kinetic Sand) Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal Pelita PAUD* 7, no. 1 (2022): 55–62, <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i1.2066>.

pengalaman-pengalaman sebelumnya. Oleh karena itu, kreativitas merupakan salah satu potensi anak yang harus dikembangkan sejak dini.

Kreativitas anak dapat di dorong oleh kodratnya sebagai makhluk berpikir. Anak juga menjadi kreatif karena kebutuhan untuk memuaskan hasrat emosionalnya. Namun yang terpenting, kreativitas anak berawal dari fakta bahwa anak membutuhkan strategi untuk mengembangkan pendapat, proses, dan memecahkan masalah sesuai dengan tingkat kecerdasannya. Kreativitas berasal dari kemampuan berpikir secara berbeda, menyamping dan ke segala arah. Di belahan otak, kreativitas muncul dari aktivitas belahan otak kanan. Pemikiran berpikir yang bisa mengeksplorasi berbagai ide kreatif dalam menemukan sebuah solusi atas suatu permasalahan dan memiliki kualitas kreatif.

Kreativitas anak usia dini di Taman Kanak-Kanak dapat kita tunjukkan dengan berbagai cara, yaitu dengan membuat gambar-gambar yang disukainya atau membangun model dalam kegiatan mengolah dan membentuk. Namun terdapat kendala dalam pengembangan kreativitas yaitu perilaku orang tua dan guru yang kurang memberikan peluang optimal bagi pengembangan kreativitas anak. Setiap anak memiliki potensi berbeda yang berupa bakat, minat dan potensi lainnya yang mereka bawa sejak lahir dan potensi yang dapat dikembangkan melalui belajar. Sekolah adalah sarana paling utama dalam mengembangkan potensi tersebut. Oleh karena itu pelaksana pendidikan di sekolah yaitu kepala sekolah dan guru harus memahami bagaimana mengembangkan potensi siswa serta menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung hal tersebut.

2. Ciri-Ciri Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas dapat terwujud dalam segi kehidupan, di mana saja dan oleh siapa saja, tidak harus tergantung pada usia, jenis kelamin, keadaan sosial dan ekonomi atau tingkat pendidikan tertentu. Tetapi, bakat kreatif perlu dilatih dan di kembangkan sejak usia dini. Bachrudin Musthafa, Mengemukakan bahwa kreativitas dapat di pahami melalui batasan-batasan sebagai berikut :

1. Kreativitas pada esensinya merupakan bentuk pemecahan masalah (problem solving) istimewa yang melibatkan persoalan yang memerlukan pemecahan yang tidak biasa.
2. Dalam upaya memahami kreativitas pada anak dan remaja, pusat perhatian harus diletakan pada proses, ialah proses melahirkan dan mengembangkan gagasan orisinil yang merupakan dasar bagi potensi kreativitas.
3. Kreativitas dapat mewujud dalam semua segi kehidupan, termasuk bidang musik, seni rupa, tulisan, sains, ilmu sosial, dan bidang ilmu lain yang diajarkan di sekolah.
4. Untuk menumbuh suburkan dorongan dan ungkapan kreativitas bagi anak dan remaja, orang tua di rumah, serta guru di sekolah perlu menciptakan iklim psikologis yang kondusif.

Dari batasan kreativitas yang dikemukakan Musthafa diatas, terdapat beberapa ciri yang melekat pada makna kreativitas itu sendiri, yaitu kreativitas itu merupakan bentuk pemecahan masalah; kreativitas itu merupakan gagasan yang orisinil; kreativitas tidak terbatas pada satu bidang kajian saja; kreativitas harus didukung oleh suasana yang kondusif untuk munculnya kreativitas baru.

Sementara itu, Dedi Supriadi, menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan

maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Untuk itu, terdapat lima filsafat yang menjadi ciri kemampuan berfikir kreatif, yaitu sebagai berikut.

1. Kelancaran (*fluency*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
2. Keluwesan (*flexible*), yaitu kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.³²
3. Keaslian (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli dan tidak klise.
4. Penguraian (*elaboration*), yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci.
5. Perumusan kembali (*redefinition*), yaitu kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui oleh orang lain.

Selanjutnya, Utami Munandar, mengemukakan bahwa ciri-ciri kreativitas sebagai berikut.

1. Dorongan ingin tahu besar.
2. Sering mengajukan pertanyaan yang baik.
3. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah.
4. Bebas dalam menyatakan pendapat.
5. Mempunyai rasa keindahan.
6. Menonjol dalam satu bidang seni.
7. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, serta tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.
8. Rasa humor tinggi.
9. Daya imajinasi kuat.
10. Keaslian (*orisinalitas*) tinggi, tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagainya dalam pemecahan masalah dengan menggunakan

³² Ibid, Hlm 76.

cara-cara orisinal yang jarang diperlihatkan oleh anak-anak lain.

11. Dapat bekerja sendiri.
12. Senang mencoba hal-hal yang baru.
13. Kemampuan mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).³³

Ciri-ciri afektif yang sangat enensial dalam menentukan prestasi kreatif seseorang adalah rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai suatu tantangan, berani mengambil risiko untuk membuat kesalahan atau dikritik oleh orang lain, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mempunyai rasa humor, ingin mencari pengalaman-pengalaman baru, dan menghargai baik diri sendiri maupun orang lain.

Untuk itu, Utami Munandar, juga memperjelas ciri-ciri kreativitas dengan membagi kedalam dua kelompok, yaitu ciri-ciri aptitude (kemampuan berpikir kreatif) dan non-aptitude (afektif). Ciri-ciri aptitude ialah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi, proses berpikir, sedangkan ciri-ciri non-aptitude ialah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan. Adapun ciri-ciri aptitude dan non-aptitude sebagaimana yang disajikan oleh Nurlaily sebagai berikut.

- 1) Ciri-Ciri Kemampuan Berpikir Kreatif (*Aptitude*)
 - a. Keterampilan berpikir kreatif, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan. Dengan memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih satu lebih dari satu jawaban. Keterampilan berpikir lancar itu sendiri ditandai dengan hal-hal sebagai berikut.

³³ Ibid, Hlm 77.

1. Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan.
2. Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah.
3. Mengungkapkan gagasan-gagasannya.
4. Melakukan kerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak-anak lain.
5. Melihat dengan cepat kesalahan atau kekurangan pada suatu objek atau situasi.³⁴

b. Keterampilan berpikir luwes (*fleksibel*), yaitu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi sehingga dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran. Keterampilan berpikir luwes ditandai dengan hal-hal sebagai berikut.

1. Memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu objek.
2. Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita atau masalah.
3. Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda.
4. Memberi pertimbangan terhadap situasi, yang berbeda dari yang diberikan orang lain.
5. Membahas atau mendiskusikan suatu situasi dengan selalu mempunyai posisi yang berbeda atau bertentangan dari mayoritas kelompok.

³⁴ Ibid, Hlm 78.

6. Apabila diberikan suatu masalah biasanya memikirkan macam-macam cara yang berbeda-beda untuk menyelesaikannya.
 7. Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda-beda.
 8. Mampu mengubah arah berpikir spontan.
- c. Keterampilan berpikir orisinal, yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. Keterampilan berpikir orisinal itu sendiri ditandai dengan hal-hal sebagai berikut.
1. Memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.
 2. Mempertanyakan cara-cara lama dan berusaha memikirkan cara-cara baru.
 3. Memilih asimetri dalam menggambar atau membuat desain.
 4. Memiliki cara berpikir yang lain dari yang lain.
 5. Mencari pendekatan yang baru dari stereotip.
 6. Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru.
 7. Lebih senang menyintesis daripada menganalisis situasi.
- d. Keterampilan memerinci (mengelaborasi), yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memerinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi

sehingga³⁵ menjadi lebih menarik. Keterampilan memerinci dapat ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut.

1. Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecah masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci.
 2. Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.
 3. Mencoba atau menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh.
 4. Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana.
 5. Menambahkan garis-garis, warna-warna, dan detail-detail (bagian-bagian) terhadap gambarnya sendiri atau gambar orang lain.
- e. Keterampilan menilai (mengevaluasi), yaitu menentukan ukuran penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana sehingga mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, dan tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya. Ciri-ciri dari keterampilan menilai ini sebagai berikut.
1. Memberi pertimbangan atas dasar sudut pandangnya sendiri.
 2. Menentukan pendapat sendiri mengenai suatu hal.
 3. Menganalisis masalah atau penyelesaian secara kritis dengan selalu menanyakan “mengapa?”.

³⁵ Ibid, Hlm 79.

4. Mempunyai alasan (rasional) yang dapat dipertanggung jawabkan untuk mencapai suatu keputusan.
5. Merancang suatu rencana kerja dari gagasan-gagasan yang tercetus.
6. Pada waktu tertentu tidak menghasilkan gagasan-gagasan, tetapi menjadi peneliti atau penilai yang kritis.
7. Menentukan pendapat dan bertahan terhadap pendapat tersebut.³⁶

2) Ciri-ciri afektif (*non-aptitude*)

a. Rasa ingin tahu, yaitu selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak sesuatu dengan cara mengajukan banyak pertanyaan, selalu memerhatikan orang, objek, dan situasi, serta peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui/meneliti. Perilaku anak yang muncul dari kreativitas pada aspek ini sebagai berikut.

1. Mempertanyakan segala sesuatu.
2. Senang menjajaki buku, peta, gambar, dan sebagainya untuk mendapatkan gagasan-gagasan baru.
3. Tidak membutuhkan dorongan untuk menjajaki atau mencoba sesuatu yang belum dikenal.
4. Menggunakan semua panca indranya untuk mengenal.
5. Tidak takut menjajaki bidang-bidang baru.
6. Ingin mengamati perubahan-perubahan dari hal-hal atau kejadian –kejadian.
7. ingin bereksperimen dengan benda-

³⁶ Ibid, Hlm 80.

benda menarik.

b. Bersifat imajinatif, yaitu mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi dan menggunakan khayalan, tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan. Prilaku anak yang muncul dari kreativitas pada aspek ini sebagai berikut :

1. Memikirkan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi.
2. Memikirkan bagaimana jika melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan orang lain.
3. Meramalkan apa yang akan dikatakan atau dilakukukan orang lain.
4. Mempunyai firasat tentang sesuatu yang belum pernah terjadi.
5. Melihat hal-hal baru dalam suatu gambar yang tidak dilihat orang lain.
6. Membuat cerita tentang tempat-tempat yang belum pernah dikunjungi atau tentang kejadian-kejadian yang belum pernah dialami.

c. Merasa tertantang oleh kemajuan, yaitu terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, dan lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit. Prilaku anak yang muncul dari kreativitas pada aspek ini sebagai berikut.

1. Menggunakan gagasan atau masalah yang rumit.
2. Melibatkan diri dalam tugas-tugas yang majemuk
3. Tertantang oleh situasi yang tidak dapat diketahui keberadaannya.

4. Mencari penyelesaian tanpa bantuan orang lain.
 5. Tidak cenderung mencari jalan termudah.
 6. Berusaha terus-menerus agar berhasil.
 7. Mencari jawaban-jawaban yang lebih sulit /rumit dari pada menerima yang mudah.
 8. Senang menjajaki jalan yang lebih rumit.³⁷
- d. Sifat berani mengambil resiko, yaitu berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, dan tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur. Prilaku anak yang muncul dari kreativitas pada aspek berikut ini.
1. Berani mempertahankan gagasan atau pendapatnya walaupun mendapat tantangan atau kritik.
 2. Bersedia mengakui kesalahan-kesalahannya.
 3. Berani menerima tugas yang sulit meskipun ada kemungkinan gagal.
 4. Berani mengajukan pertanyaan atau mengemukakan masalah yang tidak dikemukakan orang lain.
 5. Tidak mudah di pengaruhi orang lain.
 6. Melakukan hal-hal yang diyakini, meskipun tidak disetujui oleh sebagian orang.
 7. Berani mencoba hal baru.
 8. Berani mengakui kegagalan dan berusaha lagi.

³⁷ Ibid, Hlm 81.

e. Sifat menghargai, yaitu dapat menghargai bimbingan, pengarahan dalam hidup, dan menghargai serta bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang. Prilaku anak yang muncul dari kreativitas pada aspek ini sebagai berikut.

1. Menghargai hak-hak sendiri dan hak-hak orang lain.
2. Menghargai diri sendiri dan prestasi.
3. Menghargai makna orang lain.
4. Menghargai keluarga, sekolah, dan teman-teman.
5. Menghargai kebebasan tetapi tahu bahwa kebebasan menuntut tanggung jawab.
6. Tahu apa yang benar-benar penting dalam hidup.
7. Menghargai kesempatan-kesempatan yang diberikan.
8. Senang dalam penghargaan terhadap dirinya.³⁸

3. Strategi Mengembangkan Kreativitas

Salah satu prinsip pendidikan anak usia dini adalah bertujuan untuk merangsang munculnya kreativitas dan inovatif, serta mengembangkan kecakapan hidup anak. Rangsangan yang diberikan bersifat menyeluruh dan mencakup semua aspek perkembangan anak. Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang akan ditingkatkan dalam program pembelajaran.

Setiap orang pada dasarnya memiliki potensi kreatif dan kemampuan mengungkapkan dirinya secara kreatif dalam bidang yang berbeda-beda. Hal yang paling utama dalam pendidikan ialah bakat

³⁸ Ibid, Hlm 82–83.

kreatif yang dapat ditingkatkan dan dikembangkan. Maka dari itu, perlu ditumbuhkan suasana kelas yang menghargai dan memupuk kreativitas dalam segala aspek.

Pengembangan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak (TK) perlu dikemas dengan strategi tertentu yang dapat mendorong munculnya kreativitas anak. Untuk mengembangkan kreativitas anak salah satu model yang dapat digunakan adalah model Treffinger yaitu salah satu model yang menangani masalah kreativitas secara langsung dan memberikan saran-saran praktis bagaimana mencapai keterpaduan. Dengan melibatkan, baik keterampilan kognitif maupun keterampilan afektif pada setiap tingkatannya. Model Treffinger menunjukkan saling hubungan dan ketergantungan antara keduanya dalam mendorong belajar kreatif.

Model Treffinger menggambarkan susunan tiga tingkat yang dimulai dengan unsur-unsur dasar dan meningkat ke fungsi-fungsi berfikir kreatif yang lebih majemuk (Utami Munandar). Adapun langkah-langkah dalam model Traffinger adalah *basic tools* (teknik kreativitas tingkat I), *practice with process* (teknik kreativitas tingkat II), dan *working with real problems* (teknik kreativitas tingkat III). Basic tools atau tingkat kreativitas tingkat I meliputi keterampilan berpikir divergen dan teknik kreatif. Keterampilan dan tehnik ini mengembangkan kelancaran dan kelenturan berpikir, serta kesediaan mengungkapkan pemikiran kreatif kepada orang lain. Ciri-ciri kognitifnya di antaranya adalah kelancaran, kelenturan, orisinalitas, pemerincian, pengenalan, dan ingatan. Sementara itu, yang menjadi ciri-ciri afektifnya adalah rasa terhadap kesamaan, dan percaya diri.

Pratice witch real problems atau tehnik krativitas tingkat II memberi kesempatan kepada

anak untuk menerapkan keterampilan yang dipelajari pada tingkat pertama dalam situasi praktis. Untuk mewujudkan ini digunakan strategi seperti bermain peran, simulasi, dan studi kasus. Kemahiran dalam berpikir kreatif menuntut anak memiliki keterampilan untuk melakukan fungsi seperti analisis, evaluasi, imajinasi, dan fantasi.

Working with real problems atau tehnik kreativitas tingkat III menerapkan keterampilan yang dipelajari pada tingkat pertama terhadap tantangan dunia nyata. Anak menggunakan cara yang bermakna untuk kehidupannya. Anak bukan hanya belajar keterampilan berpikir kreatif, melainkan juga bagaimana menggunakan informasi ini dalam kehidupannya.

Berdasarkan model pengembangan kreativitas Treffiger di atas, dapat disimpulkan bahwa :

- a. Pengembangan kreativitas dilakukan secara bertahap, yang dimulai dari tahap I sampai dengan tahap III.
- b. Pengembangan kreativitas berkaitan erat dengan pengembangan kemampuan berpikir dan usaha mengembangkan sikap yang dituntut dalam pengembangan kreativitas tersebut.
- c. Kemampuan untuk berpindah dari tahap I ke tahap selanjutnya sangat dipengaruhi oleh tingkat pengembangan kognitif dan perkembangan psikososial yang terwujud dalam bentuk sikap terhadap kegiatan yang dilakukan dalam rangka pengembangan kreativitas.

Gullford dalam Nursito, menyatakan bahwa aspek-aspek kreativitas seperti *fluency* (kesigapan, kelancaran, untuk menghasilkan banyak gagasan), *fleksibilitas* (kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan), orisinalitas (kemampuan untuk mencetuskan gagasan yang asli), *elaborasi*

(kemampuan untuk melakukan hal-hal secara detail dan terperinci), *redefinition* (kemampuan untuk merumuskan batasa-batasan dengan melihat dari sudut yang lain dari pada cara-cara yang sudah lazim.)

Sementara itu, Basti, dalam Jurnal Andragogi, menjelaskan bahwa seseorang yang mempunyai kreativitas yang tinggi mempunyai ciri-ciri berikut :

1. Selalu ingin tahu.
2. Memiliki kepercayaan diri.
3. Memiliki sifat mandiri
4. Berani mengeluarkan pendapat
5. Berani mengambil resiko.³⁹

4. Tahapan Mengembangkan Kreativitas

Orang-orang kreatif berhasil mencapai ide, gagasan, pemecahan masalah, penyelesaian, cara bekerja, atau produk baru, biasanya sesudah melewati beberapa tahapan, dengan urutan yang dikemukakan oleh David Cambell, melalui lima tahap dalam proses kreatif yaitu sebagai berikut :

1) Persiapan (*Preparation*)

Meletakkan dasar, mempelajari latar belakang masalah, seluk beluk dan persoalan atau permasalahan. Meskipun tidak semua ahli kreatif, namun kebanyakan pencipta adalah ahli. Terobosan gemilang dalam suatu bidang hampir selalu dihasilkan oleh orang-orang yang sudah lama berkecimpung dan lama berpikir dalam bidang itu. Persiapan untuk kreativitas itu kebanyakan dilakukan atas dasar “minat”.

Kesuksesan orang-orang besar tercapai dan bertahan, bukan dari hasil yang tiba-tiba, tetapi dengan usaha keras.

³⁹ Ibid, Hlm 83–85.

2) Konsentrasi (*Concentration*)

Orang-orang kreatif biasanya serius, perhatiannya tercurah dan pikirannya terpusat pada hal yang mereka kerjakan. Penulis, seniman, ilmuan, penemu, orang iklan, dan usahawan inovatif kerap menceritakan saat-saat konsentrasi panjang yang mereka buat sebelum masalah yang mereka coba selesaikan teratasi.⁴⁰

3) Inkubasi (*Incubation*)

Mengambil waktu untuk meninggalkan masalah, istirahat, waktu santai. Sebuah busur tak dapat direntang terus-menerus untuk jangka panjang tanpa bahaya patah. Maka kita perlu melarikan diri dari masalah yang sedang kita selesaikan, masalah yang hendak kita pecahkan. Inkubasi merupakan saat di mana sedikit demi sedikit kita bebaskan dari kerutinan berpikir, kebiasaan bekerja, kelaziman pemakaian cara.

4) Tahap iluminasi merupakan tahap yang paling menyenangkan karena bagian yang paling nikmat dalam penciptaan. Sebab tahap ketika segalanya jelas dan penerapan untuk pemecahan masalah, penyelesaian masalah, cara kerja, jawaban baru tiba-tiba terlihat begitu cepat.⁴¹

5) Verifikasi/Produksi Memastikan apakah solusi itu benar-benar bisa memecahkan suatu masalah.⁴²

5. Faktor Pendukung Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas tersebut, terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung upaya menumbuhkembangkan kreativitas. Faktor yang dapat mendukung atau munculnya kreativitas

⁴⁰ Ibid, Hlm 6.

⁴¹ Ibid, Hlm 7.

⁴² Ibid, Hlm 8.

tersebut adalah lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Namun ada yang tidak kalah pentingnya adalah adanya kebebasan dan keamanan psikologis dalam diri anak untuk mengembangkan kondisi bagi perkembangan kreativitas. Di lingkungan sekolah, misalnya anak akan merasa bebas secara psikologis jika terpenuhi suasana dan kondisi sebagai berikut :

1. Guru menerima anak sebagaimana adanya, tanpa syarat dengan segala kelebihan dan kekurangannya, serta memberikan kepercayaan bahwa pada dasarnya anak baik dan mampu.
2. Guru mengusahakan suasana agar anak tidak merasa dinilai dalam arti yang bersifat mengancam.
3. Guru memberikan pengertian dalam arti dapat memahami pemikiran, perasaan dan perilaku anak sehingga guru dapat merasakan diri dalam situasi anak dan melihat dari sudut pandang anak.

Lingkungan (termasuk orang tua dalam keluarga dan guru di sekolah) berperan penting untuk mengembangkan dan mengoptimalkan potensi-potensi kreatif pada anak. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menstimulasi anak dengan mengajak berpikir kreatif.

Menurut Mayang Sari bentuk-bentuk peran lingkungan dalam mengembangkan kreativitas anak sebagai berikut :

1. Menghargai pendapat anak dan mendorong untuk mengungkapkannya.
2. Memberikan waktu kepada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal.
3. Memperbolehkan anak mengambil keputusan sendiri. Dengan anak mengambil keputusannya sendiri maka anak akan bertanggung jawab untuk mengambil keputusannya sendiri.

4. Mendorong keingintahuan anak untuk memahami banyak hal. Orang tua atau guru memfasilitasi keingintahuan anak dengan memberikan informasi yang baik.
5. Meyakinkan anak bahwa orang tua atau guru menghargai apa yang ingin dilakukan anak dan hasil akhirnya.
6. Menunjang dan mendorong kegiatan kreatif anak. Mengasuh bakat anak dengan berbagai kegiatan positif, misalnya, lomba, kursus, atau pelatihan.
7. Menikmati kebersamaan dengan anak. Mampu menjalin hubungan secara terbuka, hangat, dan empatis, terhadap anak.
8. Memberikan pujian yang tepat sasaran pada anak. Pujian harus diberikan ketika anak berhasil melakukan proses kreatifnya.
9. Menjalinkan hubungan kerja sama yang baik dengan anak.⁴³

Masa anak-anak adalah masa yang penting dalam mengembangkan potensi kreatif maka dibutuhkan lingkungan yang kondusif. falsafah mengajar yang mendorong berkembangnya potensi kreatif anak menurut Utami Munandar sebagai berikut :

1. Belajar harus ada dalam suasana menyenangkan.
2. Seorang anak harus dihargai sebagai sesuatu yang unik bukan menurut impian guru atau ideal guru.
3. Anak di dorong untuk menjadi pribadi yang aktif. Maksud nya anak diberi leluasa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. contohnya, menyampaikan ide-ide di kelas dan menyampaikan pengalamannya.
4. Anak perlu distimulasi dengan nyaman selama

⁴³ Ibid, Hlm 87.

proses belajar mengajar.

5. Anak di dorong untuk memiliki kebanggaan dan rasa memiliki di dalam kelas.
6. Guru berfungsi sebagai fasilitator, bukan berfungsi yang selalu membinmbing dan memberi tahu siswa ketika mereka tidak tahu.
7. Hadiah lebih ditekankan pada sesuatu yang bersifat simbolis, seperti pujisn, bukan yang bersifat materi.
8. Dalam memberikan tugas anak, guru memberikan pilihan pada anak mengenai cara menyelesaikannya, contoh, guru memberikan tugas mengarang maka biarkanlah anak memilih tema sendiri sehingga anak mampu berpikir secara intrinsic dan kreatif dalam melaksankannya.⁴⁴

Dalam upaya mendorong munculnya kreativitas anak, Adhipura, menyajikan konsep yang berbeda dengan munandar yang menekankan pada pentingnya lingkungan yang kondusif, tetapi Adhipura lebih memilih interaksi guru dan anak di kelas dalam situasi yang dialogis dan harmonis serta saling menghargai pendapat masing-masing. Menurut Adhipura, upaya ini mampu mengembangkan kreativitas anak didik. Untuk itu, upaya-upaya tersebut dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Menghormati pertanyaan yang tidak biasa.
2. Menghormati gagasan-gagasan anak yang tidak biasa, serta imajinatif dari anak.
3. Memberikan kesempatan pada anak untuk belajar atas prakarsa sendiri.
4. Memberi penghargaan pada anak.
5. Meluangkan waktu bagi anak untuk belajar dan menyibukkan diri tanpa suasana penilaian.

⁴⁴ Ibid, Hlm 89.

Berbeda dengan Adhipura, yang menekankan pentingnya interaksi yang dialogis, maka Elizabeth B. Hurlock mengemukakan bahwa suasana, sarana, dan prasarana, lingkungan, dan dukungan orang tua, serat gurulah yang lebih utama dalam mengembangkan kreativitas anak. Faktor-faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas anak menurut Hurlock tersebut adalah :

1. Waktu. Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak sebaiknya jangan diatur sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan-gagasan, serta konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.
2. Kesempatan menyendiri. Pada saat tertentu anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya.
3. Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa. Mereka harus kreatif dan bebas dari kritikan, kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif.
4. Sarana untuk bermain yang dapat merangsang untuk bereksperimen dan bereksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
5. Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak semasa bayi dan dilanjutkan hingga sekolah dengan menjanjikan kreativitas yang menyenangkan dan dihargai secara social.
6. Hubungan anak-orang tua yang tidak posesif. Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau posesif terhadap anak sehingga mendorong anak untuk mandiri.
7. Cara mendidik anak. Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan disekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan mendidik

otoriter memadamkan kreativitasnya.

8. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Artinya, semakin banyak pengetahuan yang dimiliki anak, semakin baik dasar-dasarnya untuk mencapai kreatif.⁴⁵

6. Faktor Penghambat Kreativitas

Dalam kehidupan sehari-hari sering kita jumpai perlakuan dan tindakan anak dengan berbagai pola dan tingkah lakunya. Artinya, ekspresi kreativitas anak kerap menimbulkan efek kurang berkenaan bagi orang tua. Misalnya, orang tua melarang anak merobek-robek kertas karena takut jumlah jadi kotor, atau berteriak, marah-marah saat anak main pasir karena takut kena kuman. Padahal tiap anak memiliki ekspresi kreativitas yang berbeda, ada yang terlihat suka mencoret-coret, beraktivitas gerak, berceloteh, dan melakukan eksperimen. Penyikapan orang tua seperti itu merupakan salah satu contoh dan sekian banyak faktor yang menghambat kreativitas seorang anak.

Para ahli juga memberikan pendapat yang jelas tentang hal-hal yang harus dihindari dalam mengembangkan kreativitas anak, seperti yang dikemukakan oleh Amabile dalam Utami Munandar, mengemukakan bahwa ada empat hal yang harus dihindari dalam mengembangkan kreativitas anak, yaitu evaluasi, hadiah, persaingan, dan lingkungan yang membatasi.

- Pertama, evaluasi dapat mengurangi kreativitas anak. Anak yang dievaluasi atau dinilai merasa kecil hati. Begitu juga perasaan diamati selagi bekerja dapat mengurangi kreativitas anak.

⁴⁵ Ibid, Hlm 90.

- Kedua, hadiah. Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku atau kreativitas anak. Ternyata tidak demikian. Pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas.
- Ketiga, persaingan. Persaingan atau kompetisi lebih kompleks daripada meliputi keduanya. Biasanya, persaingan terjadi jika siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya kegiatan tersebut dapat mematikan kreativitas. Keempat, lingkungan yang membatasi. Albert Einstein yakin bahwa belajar dan beajar dilaksanakan dalam lingkungan yang amat membatasi maka minat dan motivasi intrinstik dapat rusak.⁴⁶

Begitu juga Torance dalam Adhipura, menjelaskan bahwa hal-hal yang dapat menghambat kreativitas anak ialah sebagai berikut :

1. Usaha terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi.
2. Pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak.
3. Terlalu menekankan peran berdasarkan seksual.
4. Terlalu banyak melarang.
5. Takut dan malu.
6. Penekanan yang salah kaprah terhadap keterampilan verbal tertentu
7. Memberikan kritik yang bersifat destruktif.⁴⁷

Dengan menghambat kreativitas anak menurut Utami Munandar, mengemukakan bahwa sikap orang tua sering kali banyak bertolak belakang dengan upaya mengembangkan kreativitas anak. Alih-alih merasa sayang dan untuk memberikan perhatian lebih kepada

⁴⁶ Ibid, Hlm 94.

⁴⁷ Ibid, Hlm 95.

anak, malah berubah hasil negative, yang menghambat kreativitas anak itu sendiri. hal-hal tersebut adalah sebagai berikut.

1. Mengatakan kepada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah.
2. Tidak memperbolehkan anak menjadi marah terhadap orang tuanya.
3. Tidak memperbolehkan anak mempertanyakan terhadap keputusan orang tua.
4. Anak tidak berisik.
5. Orang tua ketat mengawasi anak.
6. Orang tua memberi saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas.
7. Orang tua kritis kepada anak dan menolak gagasan anak.
8. Orang tua tidak sabar pada anak.
9. Orang tua dan anak adu kekuasaan.
10. Orang tua tidak memperbolehkan anak bermain dengan anak keluarga yang mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda.
11. Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.

Selain Munandar, Mayesky yang dikutip oleh Majidi juga mengemukakan hal-hal yang bisa menghambat kreativitas anak, seperti ide yang dikemukakan anak selalu dipatahkan, orang tua terlalu overprotective, dan waktu bermain sangat singkat.⁴⁸

B. Konsepsi Seni

1. Seni

Seni sebagai salah satu unsur budaya manusia yang keberadaannya telah mengalami perkembangan dalam kurun waktu yang sangat panjang. Dimulai dari bentuk seni yang sederhana di zaman prasejarah hingga mencapai bentuk yang lebih kompleks di

⁴⁸ Ibid, Hlm 96.

zaman modern sekarang ini. Istilah seni dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Sanskerta yang berarti permintaan atau pencarian.⁴⁹

Seni ialah kegiatan manusia yang dilakukan secara sadar, dengan perantara tanda-tanda lahiriah tertentu, menyampaikan kepada orang lain perasaan-perasaan yang telah dihayatinya agar orang lain tergugah dan mengalami perasaan yang sama (Leo Tolstoy).⁵⁰

Plato, seorang filsuf Yunani, mengemukakan bahwa seni adalah hasil tiruan alam (Ars Imitatur Naturam). Pandangan Plato ini menganggap bahwa suatu karya seni dan seniman merupakan peniru obyek atau benda yang ada di alam atau karya yang sudah dibuat sebelumnya. Nilai keindahan suatu karya seni didasarkan pada kesan keindahan yang ada di alam. Ki Hajar Dewantara, tokoh pendidikan nasional memberikan pengertian bahwa seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaannya yang bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa dan perasaan manusia.⁵¹

Dari uraian diatas menunjukkan bahwa pengertian seni adalah kegiatan manusia untuk meluapkan emosinya dalam bentuk karya yang dapat dinikmati oleh orang lain. hasil ciptaan atau buatan tersebut yang disebut karya seni.

2. Seni Rupa

Istilah seni rupa pertama kali diperkenalkan serta dipopulerkan oleh S. Sudjojono kedalam Bahasa Indonesia yang merupakan salah satu cabang seni yang diciptakan melalui bagian atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata. Kemudian

⁴⁹ Ibid, Hlm 28.

⁵⁰ Muh. Muhaimin Sofyan Salam, Sukarman, Hasnawati, *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*, Badan Pene (makasar, 2020), Hlm 7.

⁵¹ Ibid, Hlm 29.

unsur rupa adalah segala sesuatu yang berwujud nyata (konkret) sehingga dapat dilihat, dihayati melalui indera mata. Titik, garis, bentuk, warna, tekstur (kesan bahan), isi, ruang, dan cahaya merupakan bagian-bagian dari unsur rupa tersebut. Kemudian perwujudan dari cipta seni rupa tersebut, bentuk dan jenisnya berupa gambar, lukisan, patung, benda terapan seperti perabot rumah tangga, seni reklame visual, asesoris, dan lainnya (Sumanto)⁵²

Seni rupa anak adalah karya rupa yang mengandung hasil pemikiran dan perasaan anak tentang diri dan lingkungannya. Objek atau isi karya datang dari situasi sesungguhnya, cerita yang diberikan orang, pengamatan tentang lingkungan sekitar anak, peristiwa yang pernah di alami serta pikiran futuristik (jangkauan masa depan). Karya anak berupa karya dua dan tiga dimensi, masing-masing digunakan untuk mewujudkan gagasan dan pikirannya serta perasaannya. Karya dua dimensi adalah karya rupa yang mempunyai ukuran panjang dan lebar serta karya tiga dimensi adalah karya yang mempunyai ruang dan berukuran panjang, lebar, tinggi. Semua karya ini digunakan sebagai media berkomunikasi alat bermain, berimajinasi, bercerita dengan orang lain.⁵³

Seni rupa atau seni yang tampak adalah salah satu bentuk kesenian visual atau tampak ada yang tidak hanya bisa diserap oleh indera penglihatan, tetapi juga bisa oleh indera peraba, maksudnya adalah teksturnya dapat dirasakan, misalnya kasar, halus, lunak, keras, lembut. Namun tidak menutup kemungkinan tekstur ini adalah tekstur maya (ada namun tidak nyata) atau tekstur ini seolah-olah ada yang dikarenakan mata kita dikelabui oleh sesuatu

⁵² Ibid, Hlm 132.

⁵³ HajarPamadhi, "RuangLingkupSeniRupa Anak," 2014, 1-56, <http://repository.ut.ac.id/4712/1/PAUD4403-M1.pdf>.

yang tampak, misalnya sebuah foto Kayu: disitu seolah-olah kita melihat ada tekstur namun kenyataannya tekstur itu tidak ada jika diraba. Seni rupa perlu untuk mengembangkan kemampuan berfikir dengan rupa yang bersama dengan kemampuan berfikir dengan kata (yang berkembang belakangan), yaitu penting artinya untuk memungkinkan proses kreasi kelak. Apapun yang dihasilkan manusia, ilmu dan teknologi khususnya, sampai pada manusia umumnya melalui wujud rupa.⁵⁴

3. Jenis - Jenis Seni Rupa

Karya seni rupa yang sering dijumpai di dalam kehidupan sehari-hari sangat beragam. Bagian ini berupaya menjelaskan karya seni rupa yang beragam tersebut dengan mengklasifikasikannya berdasarkan wujud. jenis karya seni rupa menurut wujudnya sebagai berikut :

1. Seni Rupa Dua Dimensi

Karya seni rupa dua dimensi atau dwimatra yaitu karya seni rupa yang hanya dapat dinikmati dari satu arah, yaitu dari arah depan karena hanya memiliki dimensi panjang dan lebar. Karya seni rupa yang termasuk golongan ini misalnya lukisan, gambar, foto, tenunan, dan batik.⁵⁵ karya seni rupa dua dimensi seringkali kita jumpai di kehidupan sehari-hari. Dimana seni rupa sendiri adalah salah satu cabang seni yang membentuk sebuah karya dengan cara menggunakan media yang bisa dilihat oleh indra penglihatan dan juga dirasakan oleh indra peraba. Selain untuk dinikmati keindahannya, seni rupa dua dimensi juga bisa digunakan sebagai benda siap pakai atau yang lebih dikenal dengan

⁵⁴ Primadi Tabrani, *Bahasa Rupa*, Kelir/2012 (Bandung, 2012), Hlm 73.

⁵⁵ Ibid, Hlm 41.

sebutan seni rupa terapan.

2. Seni Rupa Tiga Dimensi

Karya seni rupa tiga dimensi atau trimatra yaitu karya seni rupa yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi, atau dengan kata lain memiliki kedalaman (volume) di samping panjang dan lebar, sehingga wujudnya dapat dinikmati dari berbagai arah. Karya seni rupa yang termasuk golongan ini seperti patung, bangunan, boneka, dan aneka jenis desain produk.⁵⁶ Karya seni tiga dimensi diciptakan oleh manusia dengan adanya ukuran, panjang, lebar, dan tinggi, sehingga tampak adanya volume dan ruang dalam karya tersebut.

4. Unsur - Unsur Seni Rupa

Unsur yang dimaksudkan di sini adalah unsur-unsur yang dapat ditangkap dan diidentifikasi secara kasat mata seperti bentuk, warna, tekstur, dan ruang, yang disusun (diorganisasikan) secara artistik (mempertimbangkan prinsip penyusunan) hingga membentuk wujud baru yang disebut seni rupa.⁵⁷

1. Titik

Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum berupa bundaran sederhana. Namun, titik bila dibesarkan memiliki raut dapat berupa bundaran, mampat, tak bersudut, bujur sangkar, segi tiga, lonjong, dll.

2. Garis

Garis adalah suatu hasil goresan nyata atau batas limit suatu benda, ruang, rangkaian massa, dan warna. Raut garis secara umum dapat dibedakan atas lurus, lengkung, dan bertekuk/patah. Oleh karena garis mempunyai lebar, tubuhnya dibatasi

⁵⁶ Ibid, Hlm 42.

⁵⁷ Ibid, Hlm 17.

oleh dua sisi, maka berdasarkan ukuran tubuhnya dapat pula dibedakan atas garis tebal dan garis tipis. Setiap jenis garis memiliki karakter dan dapat menyimbolkan sifat atau keadaan tertentu sebagai salah satu unsur bahasa rupa. Penyimbolan garis biasanya menggunakan pendekatan asosiatif.

3. Warna

Warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. Menurut ilmu bahan, warna adalah semacam zat berupa pigmen (dalam bahasa Inggris, pigmen = zat warna). Dalam seni rupa, warna merupakan salah satu unsur penting. Paling sedikit, ada dua hal yang penting diketahui tentang warna, yakni peran dan klasifikasi warna.

4. Bentuk

Bentuk merupakan salah satu unsur seni rupa yang bisa kita lihat pada karya seni dua dimensi. bentuk adalah kumpulan garis-garis yang membentuk suatu bentuk yang saling tegak lurus dan sejajar.

5. Bidang

Bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, hanya mempunyai dimensi panjang dan lebar (luas), mempunyai kedudukan dan arah serta dibatasi oleh garis, lazim disebut sebagai bentuk dua dimensi. Raut bidang meliputi bidang geometri, organik, bersudut, gabungan, tak beraturan, dan kebetulan. Pada karya dua dimensi, bidang tidak hanya yang menampilkan bentuk atau gambar (pictorial space) tetapi juga berupa bidang kosong atau latar dari bentuk/gambar (blank space).

6. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba suatu permukaan. Nilai raba suatu permukaan terdiri atas kasar (tekstur kasar) dan halus (tekstur halus). Namun secara visual tekstur kasar maupun halus ada yang bersifat semu, artinya berbeda kesan yang dirasakan bila dipandang dengan kesan yang dirasakan bila diraba.

Berdasarkan sifat itu, tekstur kasar maupun halus ada yang disebut nyata dan ada pula yang disebut semu. Tekstur pada sebuah karya biasanya diadakan untuk memberikan efek tertentu pada permukaan atau penampakan karya tersebut.

7. Ruang

Belvin membedakan ruang antara ruang nyata dan ruang maya. Ruang nyata adalah ruang yang tampak secara visual serta dapat dirasakan dan diraba. Ruang maya adalah ruang yang digambarkan, yang sifatnya tidak nyata. Ruang ini dikatakan semu karena hanya tampak berdasarkan penglihatan. Keinginan untuk mewujudkan apa yang dilihat pada ruang nyata pada bidang gambar atau lukis mendorong perupa untuk melakukan eksplorasi. Jadi ruang merupakan unsur seni rupa dari kumpulan dimensi yang terdiri dari panjang lebar dan tinggi serta memiliki dua sifat yaitu nyata dan semu.

5. Prinsip – Prinsip Seni Rupa

1. Kesatuan (*Unity*)

Unsur-unsur yang ada dalam seni rupa merupakan suatu kesatuan yang saling bertautan membentuk komposisi yang harmonis dan utuh. Sehingga tidak ada lagi bagian yang berdiri sendiri. Untuk menyusun suatu kesatuan setiap unsur rupa yang digunakan tidak harus seragam, tetapi dapat berbeda atau bervariasi unsur bentuk, warna, atau unsure rupa lainnya namun ditata menjadi susunan atau struktur visual yang dimiliki kesatuan.

2. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan dalam seni rupa adalah kesamaan bobot dari unsur-unsurnya. Secara wujud dan jumlah unsure seni di dalamnya mungkin tidak sama tetapi nilainya dapat seimbang. Adapun jenis-jenis keseimbangan adalah sebagai berikut: (1)

kesimbangan terpusat atau sentral, (2) keseimbangan diagonal, (3) keseimbangan simetris, (4) keseimbangan asimetris.

3. Irama (*Rhythm*)

Pada karya seni rupa, irama dapat diusahakan lewat penyusunan unsur-unsur visual yang ada atau pengulangan dari unsur-unsur yang diatur. Jenis pengulangan antara lain: repetitif, alternative, dan progresif.

4. Pusat Perhatian (*Center of Interest*)

Pusat perhatian adalah unsur yang sangat menonjol atau berbeda dengan unsur-unsur yang ada disekitarnya. Untuk menciptakan pusat perhatian dalam karya seni rupa, kita dapat menempatkan unsur yang paling dominan.

5. Keselarasan (*Harmony*)

Keselarasan merupakan prinsip yang digunakan untuk menyatukan unsur-unsur seni rupa dari berbagai bentuk yang berbeda. Tujuan prinsip keselarasan adalah untuk menciptakan keharmonisan dari unsur-unsur yang berbeda baik bentuk maupun warna. Keselarasan bentuk dapat kita ciptakan melalui penyusunan bentuk-bentuk yang saling berdekatan. Sedangkan keselarasan warna dapat diperoleh dari memadukan warna.

6. Proporsi (*Proportion*)

Proporsi yaitu membandingkan bagian satu dengan bagian lainnya dari gambar atau bentuk secara keseluruhan.⁵⁸ Atau membandingkan ukuran objek latar, atau satu objek lainnya yang berjarak dekat atau jauh letaknya.⁵⁹

⁵⁸ Ibid, Hlm 31.

⁵⁹ Tiara Prima Ramdini and M.Pd Dr. Farida Mayar, "Peranan Kegiatan Finger Painting Terhadap Perkembangan Seni Rupa Dan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3, no. 5 (2019): 936–45.

6. Fungsi Pendidikan Seni Rupa Pada Anak Usia Dini

Pendidik atau guru dalam lingkungan anak usia dini harus memiliki pemahaman bahwa pendidikan seni rupa merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kreativitas. Jensen mengemukakan bahwa pendidikan seni rupa diharapkan dapat mendorong pertumbuhan bayi, balita, dan perkembangan holistik anak-anak. Pendidikan seni juga diharapkan dapat mendorong pembelajaran dan apresiasi estetika (ungkapan seni) dalam lingkungan artistik permainan bebas dengan dukungan dan stimulasi, menggunakan aktivitas yang sesuai dengan budaya yang menangkap dan mempertahankan minat anak usia dini (Teacher & Kindergarten). Pada dasarnya, pendidikan seni harus menjadi kegiatan yang mengasyikkan, santai, dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan, belajar, dan tumbuh dalam potensi artistiknya, sehingga seni rupa memiliki fungsi didik dalam pendidikan anak usia dini, diantaranya adalah⁶⁰:

1. Sebagai media ekspresi. Keinginan, perasaan, pikiran, melalui dapat diungkapkan melalui berbagai bentuk aktifitas seni kerajinan secara kreatif yang dapat menimbulkan kesenangan, kegembiraan dan kepuasan anak.
2. Sebagai media komunikasi. Aktivitas berekspresi seni rupa bagi anak merupakan suatu cara untuk menyampaikan pengembangan kreativitas seni anak usia dini sesuatu atau berkomunikasi kepada orang lain yang diwujudkan pada karyanya
3. Sebagai media bermain. Media seni rupa dapat memberikan kesenangan, kebebasan untuk mengembangkan perasaan, kepuasan, keinginan, keterampilan seperti pada saat bermain.

⁶⁰ Ibid, Hlm 142.

4. Sebagai media pengembangan bakat seni. Semua anak pada dasarnya memiliki potensi/bakat yang harus diberikan kesempatan untuk dipupuk/dikembangkan melalui aktivitas seni rupa sesuai kemampuannya.
5. Sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yaitu penyaluran daya nalar yang dimiliki anak untuk digunakan dalam melakukan kegiatan berolah seni rupa. Anak yang cerdas dapat menjadi pemicu munculnya daya kreativitas seni.
6. Sebagai media untuk memperoleh pengalaman estetis, melalui aktivitas penghayatan, apresiasi, ekspresi dan kreasi seni dapat memberikan pengalaman untuk menumbuhkan sensitivitas keindahan dan nilai seni.

Fungsi pendidikan seni rupa pada dasarnya sebagai sarana untuk membentuk kepribadian (cipta, rasa dan karsa) secara utuh dan bermakna, melalui kegiatan praktek berolah seni rupa sesuai dengan potensi maupun kompetensi pribadinya dan kepekaan daya apresiasinya.

C. Membutsir

1. Pengertian Membutsir

Membutsir adalah membentuk tanah liat atau lilin (plastisin/malam) menjadi bentuk mainan, patung kecil atau bentuk tertentu berdasarkan daya cipta. Sebelum dibentuk, tanah liat sebaiknya dibersihkan dahulu dari butiran batu atau pasir yang kasar, lembutkan adonannya dengan tangan. Jika terlalu lembek biarkan (diangin-anginkan) hingga kadar airnya berkurang, dan jika dipegang tanah tidak lengket pada tangan kita. Namun jika

menggunakan plastisin (lilin/malam), tidak akan terjadi masalah pengolahan bahan.⁶¹

Menurut Sulastianto Membutsir adalah membentuk tanah liat atau lilin (plastisin atau malam) menjadi bentuk mainan, patung kecil atau bentuk tertentu berdasarkan daya cipta. Dalam kegiatan ini anak di ajak membentuk menggunakan bahan-bahan yang lunak seperti tanah liat, playdough, plastisin, bubur kertas, dan bahan lunak lainnya menjadi bentuk mainan.⁶²

Menurut Pamadhi membutsir adalah menempel sedikit demi sedikit bahan liat dan lunak menjadi bentuk kasar dan kemudian dibentuk dan diperhalus dengan cara mengurangi atau menambah sehingga lebih terasa padat. Cara ini dilakukan dengan menggunakan alat sudip. Sementara menurut Sumanto menyatakan bahwa teknik-teknik yang dilakukan dalam membentuk tanah liat yaitu membutsir, memahat, mengecor, atau menuang dan menyusun. Tehnik membutsir adalah teknik membentuk dengan bahan lunak salah satunya tanah liat yang dilakukan dengan cara membentuk langsung dengan menggunakan tangan sendiri maupun dengan alat.⁶³

Dari Defenisi diatas, dapat disimpulkan bahwa membutsir adalah membuat karya tiga dimensi dari bahan yang lunak dengan cara diremas-remas dengan tangan pada saat tanah masih dalam keadaan lembek. Bahan yang biasa digunakan adalah tanah liat dan plastisin. Selain membutsir dengan tangan yang diremas-remaskan

⁶¹ Nanang. ganda prawira and H. Marthin, "Seni Rupa Dan Kriya : Buku Ajar Bagi Mahasiswa PGSD/PGTK, Guru SD Dan PAUD," *Bandung : Wirni Yulis Sarana Tutorial Nurani Sejahtera*, 2017, 72.

⁶² Profesionalisme and Indonesia, "ProsidingSeminar Nasional."

⁶³ Ibid, Hlm 82.

tetapi sering juga menggunakan alat yang disebut sudip.

2. Proses Membutsir

Proses membutsir dapat dilakukan secara langsung dengan tangan atau menggunakan alat butsir (sudip). Dalam proses membutsir kedua tangan dapat digunakan untuk menekan, memijit, menambah dan mengurangi bahan sampai dihasilkan bentuk yang diinginkan. Menurut Pamadhi Proses membutsir dan evaluasinya antara lain :

1) Bahan dan alat :

Tanah liat, dibentuk sesuai dengan tujuan yang diinginkan, misalnya burung capung, dedaunan, selain itu juga dapat juga membuat benda terpakai misalnya cangkir, mangkok, asbak, tempat pensil dan lain sebagainya. Alat yang digunakan berupa sudip atau bilah.

2) Teknik:

- a. Memijit
- b. Meremas
- c. Teknik bebas
- d. Teknik pijit
- e. teknik pelintir (pilin)

3) Metode belajar :

Individu maupun kelompok. Kerja individual namun dapat dikembangkan menjadi kerja kelompok.

4) Evaluasi:

- a. Kerja kelompok, anak diminta menerangkan kinerja serta kesulitan dan kemudahannya mengerjakan tugas dari guru.
- b. Kerja individu melihat ketepatan, kerapian, keunikan, keserasian, bentuk.

3. Tujuan Membutsir

Tujuan kegiatan membentuk menurut Pamadhi pada pendidikan seni rupa untuk anak usia dini adalah:

1) Melatih pengamatan

Anak akan melakukan aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya.

2) Melatih kecermatan dan ketelitian

Mengajarkan anak belajar menjadi cermat dan teliti dalam melakukan sesuatu

3) Melatih kemampuan ketepatan

Mengasah kemampuan anak dalam mengarah ke sesuatu yang ingin dia capai atau tujuannya.

4) Melatih kreativitas

Mengajarkan anak untuk berfikir kreatif sesuai apa yang ada di imajinasinya.

Misalnya ingin membentuk gambar burung, kupu-kupu dan lain sebagainya.

5) Melatih kepekaan rasa indah

Peserta didik dilatih tidak hanya motorik halus. Di dalam berlatih tari, peserta didik harus belajar meniru dan menurunkan egonya ketika melakukan kegiatan membentuk. Mereka harus belajar menyesuaikan polanya agar sama dengan guru.

6) Melatih menggunakan bahan secara ekonomis dan hemat

7) Melatih memanfaatkan benda limbah menjadi benda baru untuk permainann, maupun kesenian dan benda-benda terapan.

4. Manfaat Membutsir

Lansing dalam Pamadhi & Sukardi menjelaskan bahwa kegiatan membutsir atau membentuk sangat diperlukan bagi pengembangan anak secara menyeluruh. Kegiatan membentuk dimulai dari mengamati benda 3 dimensi, mencoba menirukan dan kemudian mengkreasi. Pada proses mengamati, kegiatan mengamati bentuk 3 dimensi bukan merupakan kegiatan yang mudah terutama bagi anak.

Pada usia 2 tahun, anak belum memahami secara teliti dan detil susunan bentuk 3 dimensi. Penglihatan ini kemudian bertambah ketika usia mental dan fisik telah mampu merasakan sebagai cara untuk mengerti bentuk. Kegiatan berlanjut ketika anak mampu meraba benda keras dan lunak serta volume atau isi bentuk yang diraba. Perkembangan yang paling cepat terjadi ketika perasaan dan pikiran anak mulai terpisah. Pada saat itu usia 5 tahun anak telah mampu membedakan bentuk tipis dan tebal serta menunjukkan volume bentuk dengan tepat.

Lansing juga menjelaskan bahwa kegiatan membentuk sangat diperlukan bagi pengembangan anak secara menyeluruh. Kegiatan membentuk dimulai dari mengamati benda 3 dimensi, mencoba menirukan dan kemudian mengkreasi. Pada proses mengamati, kegiatan mengamati bentuk 3 dimensi bukan merupakan kegiatan yang mudah terutama bagi anak.

1) Mengenal Benda di Lingkungan Sekitar

Kenneth M. Lansing (tt) menjelaskan ketika anak-anak diberi kesempatan memegang tanah liat, karya pertama yang dilakukan adalah membuat pola-pola seperti menggambar. Pada masa ini kegiatan melimitasi bentuk masuk ke dalam kegiatan permainannya. Anak mengajak

berbicara benda-benda di lingkungan sekitarnya dan kadang dianggapnya seperti teman.

2) Pengembangan Fungsi Otak dan Rasa

Keterampilan membentuk memerlukan koordinasi mata, tangan, dan rasa yang dimotori oleh kinerja otak. Fungsi otak kanan adalah mengembangkan cara berpikir acak atau tidak teratur dengan rasa atau intuitif serta mampu mengembangkan berpikir abstrak dan holistik. Sedangkan fungsi otak kiri, mengajarkan berpikir sekuensial, bertahap dan teratur serta linear, sehingga masing-masing bagian pekerjaan menghendaki kinerja yang teratur dan rasional. Koordinasi otak kanan dan kiri tersebut akhirnya mempengaruhi keterampilan yang diperoleh.

3) Pengembangan Keterampilan Teknis Kecakapan Hidup

Secara tidak sengaja kegiatan pengembangan membentuk yang diberikan kepada anak akan membutuhkan kecakapan yang dapat dipergunakan untuk kebutuhan hidup. Kecakapan ini disebut dengan kecakapan berketerampilan hidup. Selain itu keterampilan membentuk dengan menyusun akan melatih rasa keindahan, akan dapat dipergunakan untuk menyusun atau menata dan mengatur perabot rumah tangga.

D. Tanah Liat

1. Pengertian Tanah Liat

Tanah liat adalah partikel mineral dengan benda berbahan dasar silikat berdiameter kurang dari 4 mikrometer. Lempung mengandung silika dan aluminium yang menyatu dengan halus. Unsur-unsur ini, silikon, oksigen, dan aluminium, adalah unsur paling umum yang menyusun komposisi

bumi. Lempung terbentuk dari proses disintegrasi silika di bawah pengaruh asam karbonat dan sebagian terbentuk akibat pengaruh panas bumi.⁶⁴

Supriatna menyatakan bahwa tanah liat merupakan bahan alam yang berasal dari pelapukan kerak bumi yang terdiri dari feldspar, yang terdiri dari granit dan batuan beku. Tanah liat juga merupakan media kreatif yang mengandung unsur kreatif untuk pembelajaran anak. Sementara Menurut Nurfajria menyatakan bahwa tanah liat merupakan benda alam yang memiliki sifat fleksibel atau mudah diatur dan suatu kegiatan yang bisa dilakukan anak untuk membentuk sesuai dengan keinginannya.

Menurut Sumanto tanah liat adalah bahan alam yang dapat dibuat adonan menggunakan air supaya lentur dan siap untuk dibentuk. Media tanah liat ini dapat membantu dalam meningkatkan kreativitas anak seperti dapat meremas atau memijat, menekuk, mematahkan, menggulung, memukul atau merasakan tanah liat serta memipihkan karena tekstur yang mudah dibentuk yang hampir sama dengan plastisin.

Rahayu dan Khaironi menyatakan bahwa penggunaan media bahan alam tanah liat merupakan suatu media yang dapat meningkatkan imajinasi anak dalam mengembangkan kreativitasnya secara bebas. Kreativitas anak dapat terasah ketika anak mampu membuat berbagai macam bentuk dari tanah liat. Menurut Wahyuni menyatakan bahwa media tanah liat sangat baik diterapkan dalam proses pembelajaran, karena dengan media tanah liat anak dapat meningkatkan

⁶⁴ Dlo Prima Mulya, "Analisa Dan Implementasi Association Rule Dengan Algoritma Fp-Growth Dalam Seleksi Pembelian Tanah Liat (Studi Kasus Di Pt. Anveve Ismi Berjaya)," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis* 1, no. 1 (2019): 47–57, <https://doi.org/10.47233/jteksis.v1i1.6>.

imajinasinya untuk berfikir secara bebas dalam mengembangkan kreatifnya.

Wahyuni menjelaskan bahwa tanah liat bertujuan untuk melatih anak dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya dalam berkarya, dengan menjelaskan kepada anak bagaimana cara membentuk tanah liat sesuai dengan keinginan anak itu sendiri. Anak bermain tanah liat yang sudah terpilih dari hasil proses tahapan sehingga tidak membahayakan bagi anak.

Mahmud dan Saugi menjelaskan bahwa manfaat tanah liat dapat meningkatkan dan mengembangkan kreativitas anak dalam menciptakan sesuatu yang baru. Tanah liat merupakan bahan alam yang mudah dibentuk sehingga anak pun bebas dalam memanfaatkannya untuk membuat apa saja sesuai dengan imajinasinya sendiri.⁶⁵

Dengan media tanah liat bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak karena sifat bahan tanah liat yang sangat elastis memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk spontan yang dapat dibuat dengannya. Singkatnya media tanah liat juga bisa meningkatkan kreativitas pada diri anak.

2. Ciri-Ciri Tanah Liat

Menurut Sappie tanah liat atau tanah lempung memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Tanahnya sulit menyerap air oleh karena itu, tanah liat tidak cocok untuk dijadikan lahan pertanian.
2. Sifat tanahnya cenderung lengket bila dalam keadaan basah dan kuat menyatu antara butiran tanah yang satu dengan lainnya.

⁶⁵ Ibid, Hlm 83.

3. Dalam keadaan kering, bahan tanahnya terpecah-pecah secara halus.
4. Merupakan bahan baku pembuatan tembikar dan kerajinan tangan lainnya yang dalam pembuatannya harus dibakar dengan suhu di atas 10000C.⁶⁶

3. Tujuan Dan Manfaat Tanah Liat

Rahayu dan Khaironi berpendapat bahwa penggunaan bahan media tanah liat alami merupakan alat yang dapat meningkatkan imajinasi anak sekaligus mengembangkan kreativitasnya secara bebas. Kreativitas anak dapat disempurnakan ketika anak tahu cara membuat berbagai bentuk dari tanah liat.

Menurut Wahyuni menyatakan bahwa media tanah liat sangat baik diterapkan dalam proses pembelajaran, karena media tanah liat anak dapat meningkatkan imajinasinya untuk berfikir secara bebas sekaligus mengembangkan kreatifnya. Wahyuni menjelaskan bahwa tanah liat bertujuan untuk melatih anak dalam mengembangkan imajinasi dan kretaitivasnya dalam berkarya, dengan menjelaskan kepada anak bagaimana cara membentuk tanah liat sesuai dengan keinginan anak itu sendiri.

Anak dapat bermain tanah liat yang sudah terpilih dari hasil proses tahapan sehingga tidak membahayakan bagi anak.

Menurut Maisarah, Mahmud dan Saugi menjelaskan bahwa manfaat tanah liat bisa meningkatkan dan mengembangkan kreativitas anak dalam menciptakan sesuatu yang baru.

⁶⁶ Mila Anggamala Supriatna, "Penggunaan Tanah Liat Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Bentuk Dasar Tiga Dimensi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2018): 45–50, <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10495>.

Tanah liat adalah bahan alami yang mudah dibentuk, sehingga anak-anak dapat dengan bebas melakukan apa yang mereka inginkan sesuai dengan imajinasi mereka.

Menurut Sumanto, tujuan pemanfaatan lingkungan alam dan budaya dalam pembelajaran seni rupa adalah:

- 1) Agar pembelajaran lebih efektif dalam lingkungan yang akrab dengan anak, anak mampu menerima dan mengelolanya dengan baik.
- 2) Sehingga pelajaran tersebut memenuhi kebutuhan siswa sesuai dengan minat dan perkembangannya.
- 3) Lebih hemat, murah dan terjangkau yaitu dengan menggunakan bahan alami seperti tanah liat.
- 4) Karena anak suka belajar sambil bermain, maka metode bermain tanah liat sangat cocok untuk tahap awal pembentukan kreativitas, karena dimulai dengan melembutkan tanah liat dengan menekan, menyentuh, menggulung, menghaluskan, dll.

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dan manfaat tanah liat menjadi salah satu media yang sangat tepat untuk merangsang imajinasi, serta mengasah kemampuan motorik anak dan dapat memperkuat fungsi kognitif anak.

4. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran Dengan Tanah Liat

Agar kegiatan membentuk dapat berhasil dengan tujuan yang maksimal penting bagi seorang guru memperhatikan langkah-langkah membentuk sebagai berikut. Menurut Sumanto, pelaksanaan kegiatan membentuk yaitu:

- 1) Guru menyiapkan bahan tanah liat yang

berbentuk balok-balok yang cukup besar untuk dibagikan kepada anak.

- 2) Siapkan plastik atau koran untuk alas meja atau tempat meletakkan tanah liat.
- 3) Guru terlebih dahulu memberikan contoh atau memandu langkah-langkah kerja membentuk dengan memberikan peragaan membentuk dari bahan tanah liat dengan ukuran cukup besar untuk diamati oleh semua anak di kelas.
- 4) Guru diharapkan juga mengingatkan pada anak agar dalam bekerja dilakukan dengan tertib dan setelah selesai merapikan atau membersihkan tempat belajar dan mencuci tangan.
- 5) Setiap tahapan membentuk yang dibuat oleh anak sebaiknya guru memberikan penguatan dengan memberi bantuan merapikan atau menghaluskan agar hasilnya lebih baik dan rapi.

Untuk melengkapi langkah-langkah membentuk dengan tanah liat diatas MS. Sumantri, menyatakan langkah-langkah membentuk dari tanah liat yaitu:

- 1) Pilih adonan bahan tanah liat yang aman untuk anak.
- 2) Anak diatur sedemikian rupa supaya tidak berdesakan dalam mengerjakan kegiatan membentuk.
- 3) Guru harus secara merata memberikan perhatian dengan berkeliling, mengamati, berkomunikasi, membantu anak yang mengalami kesulitan.
- 4) Guru dapat mengajak anak berdialog dengan menjelaskan kegiatan yang dilakukan oleh anak.
- 5) Guru dapat memberikan penguatan seperti pujian, sebut namanya, menepuk bahu dan tersenyum, agar anak semangat untuk mengerjakan pekerjaannya.

Berdasarkan tahapan kegiatan membentuk di atas, dapat ditegaskan bahwa dalam kegiatan membentuk,

guru terlebih dahulu menyiapkan adonan yang akan digunakan dan memastikan adonan aman untuk anak, menyediakan koran atau plastik untuk menutupi meja, guru terlebih dahulu memberi contoh sebelum anak melakukan kegiatan, dan memuji hasil karya anak.

E. Model Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Model Kemmis dan Mc Taggart merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin, hanya perbedaannya pada tahap acting (tindakan) dengan observing (pengamatan) dijadikan sebagai satu kesatuan. Hal ini karena kedua tahap tersebut adanya kenyataan bahwa antara implementasi acting dan observing merupakan dua kegiatan yang tidak bisa dipisahkan. Penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart pada hakikatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat tahap yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat tahap merupakan satu kesatuan dalam siklus.⁶⁷

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Moh. Nazir, hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris, yang menyatakan hubungan apa yang ingin dipelajari.⁶⁸ Arikunto juga menyatkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara

⁶⁷ Mu`Alimin, *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktik* (Pasuruan, 2014), Hlm 17.

⁶⁸ . Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Februari 2 (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021), Hlm 40.

empiris. Menurut Singarimbun dalam Iskandar Hipotesis adalah sarana penelitian ilmiah yang penting dan tidak bisa ditinggalkan, karena ia merupakan instrumen kerja dari teori.

Dengan demikian, menurut Suharsimi, Hipotesis adalah alternatif dugaan jawaban yang dibuat oleh peneliti bagi problematika yang diajukan dalam penelitiannya.⁶⁹

Singkatnya hipotesis merupakan dugaan sementara yang mungkin benar atau salah. Sebuah hipotesis yang diajukan mempunyai fungsi yang sangat penting dalam suatu penelitian yaitu memberikan arah yang jelas terhadap pelaksanaan penelitian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji terlebih dahulu serta berfungsi sebagai pemberi arah yang jelas terhadap pelaksanaan penelitian.

Berdasarkan pernyataan diatas penelitian merumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut :

“Upaya peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui teknik membutsir menggunakan tanah liat di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung”

⁶⁹ Ig. Dodlet Aditya Setyawan, *Hipotesis Dan Variabel Penelitian*, Mei 2021 (Surakarta: Tahta Media, 2021), Hlm 9.

DAFTAR RUJUKAN

- Abubakar, . Rifa'i. PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN. Februari 2. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Andriani, Putri Novika, Usep Kustiawan, and Rosyi Damayani Twinsari Maningtyas. "Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kegiatan Membutsir Dengan Media Playdough Pada Kelompok B Di TK ABA 41 Pambon." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 2, no. 2 (2022): 113–23. <https://doi.org/10.17977/um065v2i22022>.
- Depdiknas. "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional." *Zitteliana* 18, no. 1 (2003):.
- Desi, Sri, and Indra Jaya. "Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Membentuk Tanah Liat Di Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)* 2, no. 02 (2021): 76–88. <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i02>.
- Dwitasari, Melda. "Karakterisasi Unsur Tanah Liat Di Lokasi Penambangan Pt. Bukit Asam (Persero) Tbk Menggunakan Scanning Electron Microscopy (Sem) Sebagai Bahan Baku Pembuatan Semen Dan Pengisi Karet," 2015,
- Elindra Yetti, Erie Siti Syarah, Suharti, Muktia Pramitasari, and Syarfina. PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. Edited by Yufiarti. LPP-Mitra., 2019.
- ganda prawira, Nanang., and H. Marthin. "Seni Rupa Dan Kriya : Buku Ajar Bagi Mahasiswa PGSD/PGTK, Guru SD Dan PAUD." Bandung: Wirni Yulis Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2017,
- Hidayat, Syarip, and Lutfi Nur. "Nilai Karakter, Berpikir Kritis Dan Psikomotorik Anak Usia Dini." *JIV-Jurnal Ilmiah Visi* 13, no. 1 (2018): 29–35. <https://doi.org/10.21009/jiv.1301>
- Indra Nanda, Hasan Sayfullah, Rahmadanni Pohan, Romdloni , Devi Suci Windariyah, Fakhurrrazi, Khermarinah, Syibrans Mulasi, Jumira Warlizasusi, Roberta Uron Hurit, Harizahayu, Dedi Arianto, Abdul Wahab, and I Dewa Gede Alit Rai Bawa, Amalia Nur Aini. PENELITIAN TINDAKAN KELAS UNTUK GURU INSPIRATIF. Edited by Adirasa Hadi Prasetyo. Indramayu: CV.

- Adanu Abimata, 2021.
- Ismail Suardi Wekke, Dkk. METODE PENELITIAN SOSIAL. Oktober 20. Gawe Buku All Right Reserved Penerbit Gawe Buk, 2019.
- Ita, Efrida. "Manajemen Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Di TK Rustosoro Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada Flores Nusa Tenggara Timur." *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 6, no. 1 (2018).
- Kreativitas, Meningkatkan, Anak Melalui, B Kelompok, T K Negeri, and Pembina Mataram. "A r z U" 2, no. April 2022 (1854):
- Mahfud. "Berpikir Dalam Belajar: Membentuk Karakter Kreatif Peserta Didik." *Jurnal At Tarbawi Al Haditsah* 1, no. 2 (2017):
- Maisarah, Ayu, Muchammad Eka Mahmud, and Wildan Saugi. "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat." *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)* 1, no. 2 (2020): 46–54. <https://doi.org/10.37985/joecher.v1i2.7>.
- Malik, Adam. PENGANTAR STATISTIKA PENDIDIKAN. Juni 2018. Yogyakarta, 2018.
- Mardhiyana, Dewi, and Endah Octaningrum Wahani Sejati. "Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah." *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 1, no. 1 (2016):
- MU`ALIMIN. PENELITIAN TINDAKAN KELAS TEORI DAN PRAKTIK. Pasuruan, 2014.
- Mulya, Dio Prima. "Analisa Dan Implementasi Association Rule Dengan Algoritma Fp-Growth Dalam Seleksi Pembelian Tanah Liat (Studi Kasus Di Pt. Anveve Ismi Berjaya)." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis* 1, no. 1 (2019): <https://doi.org/10.47233/jteksis.v1i1.6>.
- Musfiroh, Tadkirotun. "Kreativitas Anak Usia Dini Dan Implikasinya Dalam Pendidikan." Disajikan Di Hadapan Guru-Guru Play Group Dan TK Kreatif Primagam, Di PPPG Matematika, 2003, 3–4. staffnew.uny.ac.id > upload > pengabdian > KREATIVITAS+ANAK+USIA.
- Nurani, Yuliani, Sofia Hartati, and Sihadi. Memacu Kreativitas

- Melalui Bermain. Juli 2020. Jakarta, 2020.
- Nurfajria, Iin Samsiah. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN MEMBENTUK MENGGUNAKAN MEDIA TANAH LIAT DI KELOMPOK B TK AR-ROFI (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelompok B TK Ar-Rofi Bantargebang-Bekasi)." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2017): 23. <https://doi.org/10.30870/jpppaud.v4i1>.
- Nurrahmawati, Erfha, Karin Ariska, and Neni Mulya. "Bermain Pasir Kinestik (Kinetic Sand) Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pelita PAUD* 7, no. 1 (2022): 55–62. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i1.2066>.
- Nuryati. *MANAJEMEN PENYELENGGARAAN PAUD*. Serang: YAYASAN BARCODE, 2020.
- Pamadhi, Hajar. "Ruang Lingkup Seni Rupa Anak," 2014, 1–56. <http://repository.ut.ac.id/4712/1/PAUD4403-M1.pdf>.
- Profesionalisme, Pengembangan, and Guru Indonesia. "Prosiding Seminar Nasional" 2 (2018):
- Rahayu, Dwi Istati, and Dan Mulianah Khaironi. "JPIn (Jurnal Pendidik Indonesia) KREATIVITAS ANAK DAN CLAY TANAH LIAT" 01, no. April (2018):
- Rahayu, Intan, and Farida Mayar. "Pengaruh Tanah Liat Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 29 Tanjung Aur Padang." *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education* 3, no. 1 (2019): 32–40. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i1>.
- Ramdini, Tiara Prima, and M.Pd Dr. Farida Mayar. "Peranan Kegiatan Finger Painting Terhadap Perkembangan Seni Rupa Dan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3, no. 5 (2019):
- Romlah. "Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Bermain." *Darul Ilmi: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2015,
- Rukminingsih, Gunawan Adnan, Mohammad Adnan Latief. *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN PENELITIAN KUANTITATIF, PENELITIAN KUALITATIF, PENELITIAN TINDAKAN KELAS*. Edited by Erni Munastiwi and Havid

- Ardi. Erhaka Utama, 2020.
- Samsu. METODE PENELITIAN: (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development). Edited by Rusmini. Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA), 2017.
- Seni, Pembelajaran. "JURNAL" 3, no. 1 (2019).
- Setyawan, Ig. Dodlet Aditya. HIPOTESIS Dan VARIABEL PENELITIAN. Mei 2021. Surakarta: TAHTA MEDIA, 2021.
- Shen, Tsui Lien, and Jiin Chyuan Lai. "Instructional Design of Creating Creative and Imaginative Works." *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education* 14, no. 4 (2018): 1509–17. <https://doi.org/10.29333/ejmste/84836>.
- Sit, Masganti, Khadijah, Fauziah Nasution, Sri Wahyuni, Rohani, Nurhayani, Ahmad Syukri Sitorus, Raisah Armayanti, and Hilda Zahra Lubis. PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI Teori Dan Prakti. PERDANA PU. Medan, 2016.
- Sofyan Salam, Sukarman, Hasnawati, dan Muh. Muhaimin. PENGETAHUAN DASAR SENI RUPA. Badan Pene. makasar, 2020.
- Sugiyono, Prof. Dr. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sumadayo, Samsu. Penelitian Tindakan Kelas, 2013.
- Supriatna, Mila Anggamala. "Penggunaan Tanah Liat Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Bentuk Dasar Tiga Dimensi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2018): <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10495>.
- Susanto, Ahmad. Pendidikan Anak Usia Dini. Edited by Suryani and Uce Rahmawati. Maret 2017. Ciputat, 2016.
- Tabrani, Primadi. Bahasa Rupa. Kelir/2012. Bandung, 2012.
- Terjemahannya, Al-Aliyy Al-Quran Dan. Departemen Agama RI. 10th ed. CV Penerbit Diponegoro, 2005.



Lampiran 1
Kisi-Kisi Instrumen Perkembangan Kreativitas Anak
Usia 5-6 Tahun di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung

Variable	Indikator	Sub Indikator	No. Item	Jumlah Item
Perkembangan Kreativitas	Memiliki sifat imajinatif	- Memikirkan bagaimana jika melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan orang lain. - Melihat hal-hal baru dalam suatu gambar yang tidak dilihat orang lain.	1 2	2
	Memiliki rasa ingin tahu	Mempertanyakan segala sesuatu	3,4,5	3
	Memiliki sifat merasa tertantang oleh kemajemukan	Berani terus menerus agar berhasil	6,7,8,9	4
	Memiliki sifat menghargai	Menghargai kesempatan-kesempatan	10,11	2

		yang diberikan		
	Jumlah			11

Sumber: Ahmad Susanto, dkk Kutipan buku Pendidikan Anak Usia Dini

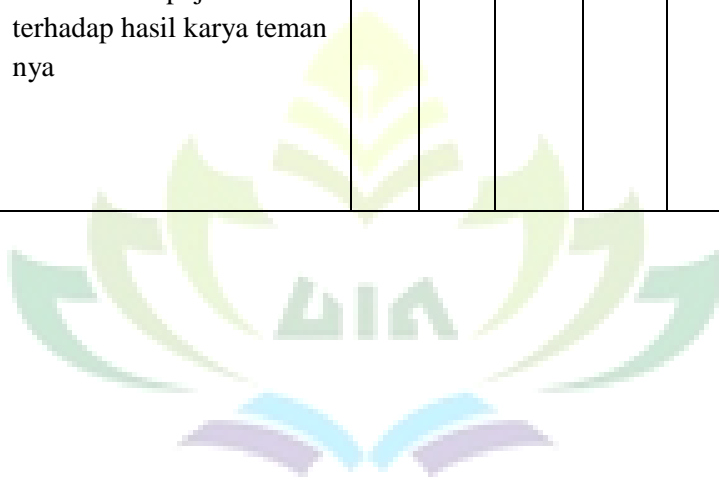
Lampiran 2

Pedoman Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung

No	Item Soal	Skor Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Kemampuan anak dalam membuat hasil karya dengan tanah liat sesuai dengan imajinasinya					
2.	Kemampuan anak dalam mengamati bentuk, tekstur, garis pada hasil karya yang telah ia buat					
3.	Kemampuan anak menyimak saat guru menjelaskan tentang membutsir menggunakan tanah liat					
4.	Kemampuan anak dalam bertanya tentang bahan yang digunakan					

5.	Kemampuan anak menyebutkan bahan-bahan yang apa saja yang digunakan saat membutsir					
6.	Kemampuan anak dalam meremas adonan tanah liat					
7.	Kemampuan anak dalam menggulung tanah liat menjadi berbagai bentuk					
8.	Kemampuan anak dalam menambahkan hiasan pada hasil membutsir					
9.	Kemampuan anak dalam memberi warna pada hasil karya					

10.	Kemampuan anak menerima masukan dari guru atau teman					
11.	Kemampuan anak dalam memberikan pujian terhadap hasil karya temannya					



**Pedoman Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6
Tahun Di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung**

Nama : Abizar

Kelas : B1

No	Item Soal	Skor Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Kemampuan anak dalam membuat hasil karya dengan tanah liat sesuai dengan imajinasinya			✓	
2.	Kemampuan anak dalam mengamati bentuk, tekstur, garis pada hasil karya yang telah ia buat		✓		
3.	Kemampuan anak menyimak saat guru menjelaskan tentang membutsir menggunakan tanah liat			✓	
4.	Kemampuan anak dalam bertanya tentang bahan yang digunakan			✓	
5.	Kemampuan anak menyebutkan bahan-bahan yang apa saja yang digunakan saat membutsir			✓	
6.	Kemampuan anak dalam meremas adonan tanah liat			✓	
7.	Kemampuan anak dalam menggulung tanah liat menjadi berbagai bentuk			✓	
8.	Kemampuan anak dalam menambahkan hiasan pada hasil membutsir			✓	
9.	Kemampuan anak dalam memberi warna pada hasil karya			✓	
10.	Kemampuan anak menerima masukan dari guru atau teman			✓	

11.	Kemampuan anak dalam memberikan pujian terhadap hasil karya teman nya		✓		
-----	---	--	---	--	--

**Pedoman Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6
Tahun Di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung**

Nama : Adis

Kelas : B1

No	Item Soal	Skor Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Kemampuan anak dalam membuat hasil karya dengan tanah liat sesuai dengan imajinasinya				✓
2.	Kemampuan anak dalam mengamati bentuk, tekstur, garis pada hasil karya yang telah ia buat				✓
3.	Kemampuan anak menyimak saat guru menjelaskan tentang membutsir menggunakan tanah liat			✓	
4.	Kemampuan anak dalam bertanya tentang bahan yang digunakan				✓
5.	Kemampuan anak menyebutkan bahan-bahan yang apa saja yang digunakan saat membutsir				✓
6.	Kemampuan anak dalam meremas adonan tanah liat				✓
7.	Kemampuan anak dalam menggulung tanah liat menjadi berbagai bentuk				✓
8.	Kemampuan anak dalam menambahkan hiasan pada hasil membutsir				✓

9.	Kemampuan anak dalam memberi warna pada hasil karya			✓	
10.	Kemampuan anak menerima masukan dari guru atau teman			✓	
11.	Kemampuan anak dalam memberikan pujian terhadap hasil karya teman nya			✓	

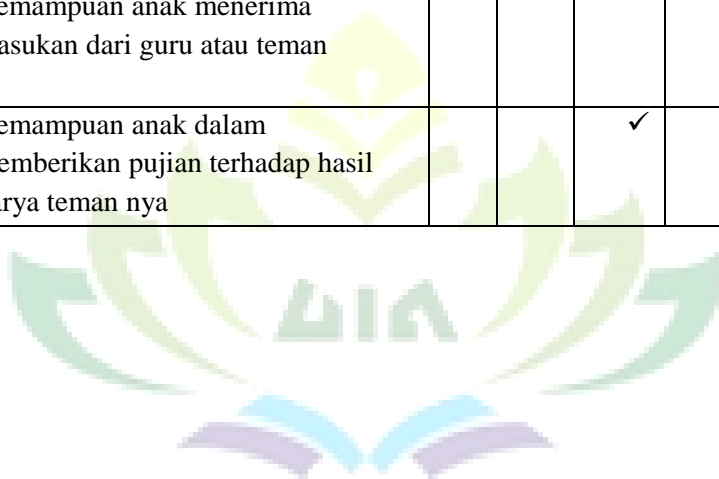
**Pedoman Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6
Tahun
Di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung**

Nama : Afkar

Kelas : B1

No	Item Soal	Skor Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Kemampuan anak dalam membuat hasil karya dengan tanah liat sesuai dengan imajinasinya				✓
2.	Kemampuan anak dalam mengamati bentuk, tekstur, garis pada hasil karya yang telah ia buat				✓
3.	Kemampuan anak menyimak saat guru menjelaskan tentang membuat menggunakan tanah liat			✓	
4.	Kemampuan anak dalam bertanya tentang bahan yang digunakan			✓	
5.	Kemampuan anak menyebutkan bahan-bahan yang apa saja yang digunakan saat membuat				✓
6.	Kemampuan anak dalam meremas adonan tanah liat				✓

7.	Kemampuan anak dalam menggulung tanah liat menjadi berbagai bentuk				✓
8.	Kemampuan anak dalam menambahkan hiasan pada hasil membutsir				✓
9.	Kemampuan anak dalam memberi warna pada hasil karya				✓
10.	Kemampuan anak menerima masukan dari guru atau teman				✓
11.	Kemampuan anak dalam memberikan pujian terhadap hasil karya teman nya			✓	



**Pedoman Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6
Tahun
Di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung**

Nama : Fahri

Kelas : B1

No	Item Soal	Skor Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Kemampuan anak dalam membuat hasil karya dengan tanah liat sesuai dengan imajinasinya			✓	
2.	Kemampuan anak dalam mengamati bentuk, tekstur, garis pada hasil karya yang telah ia buat			✓	
3.	Kemampuan anak menyimak saat guru menjelaskan tentang membutsir menggunakan tanah liat		✓		
4.	Kemampuan anak dalam bertanya tentang bahan yang digunakan		✓		
5.	Kemampuan anak menyebutkan bahan-bahan yang apa saja yang digunakan saat membutsir		✓		
6.	Kemampuan anak dalam meremas adonan tanah liat			✓	
7.	Kemampuan anak dalam menggulung tanah liat menjadi berbagai bentuk			✓	
8.	Kemampuan anak dalam menambahkan hiasan pada hasil membutsir			✓	
9.	Kemampuan anak dalam memberi warna pada hasil karya			✓	

10.	Kemampuan anak menerima masukan dari guru atau teman			✓	
11.	Kemampuan anak dalam memberikan pujian terhadap hasil karya teman nya			✓	

**Pedoman Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6
Tahun
Di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung**

Nama : Amanda

Kelas : B1

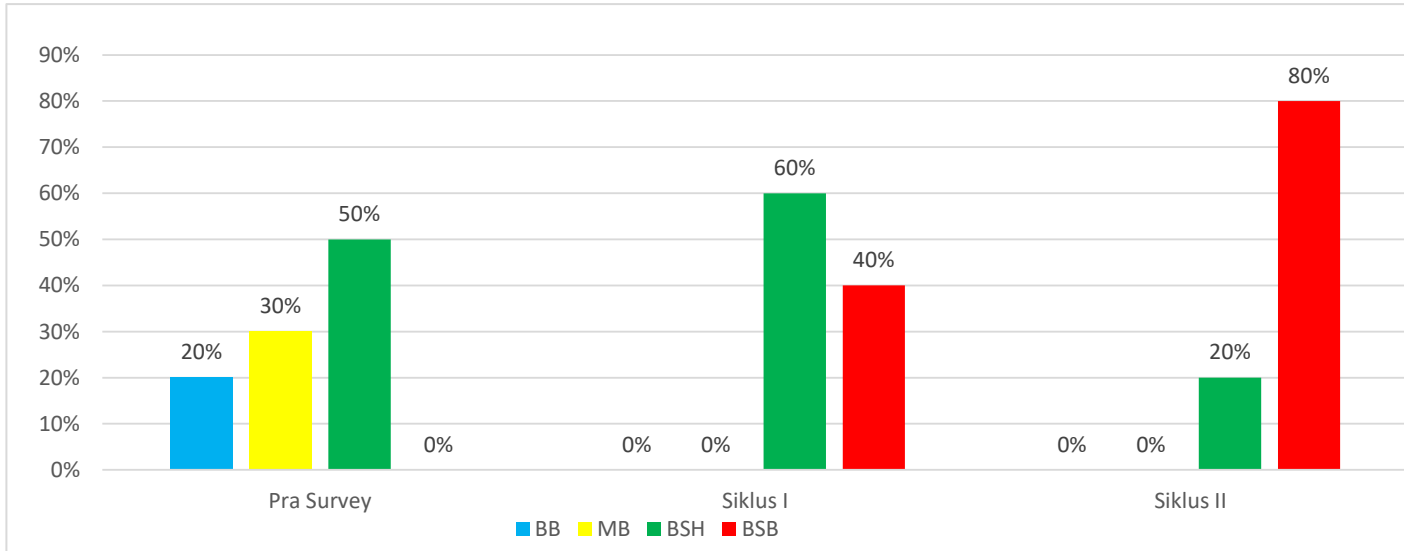
No	Item Soal	Skor Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Kemampuan anak dalam membuat hasil karya dengan tanah liat sesuai dengan imajinasinya				✓
2.	Kemampuan anak dalam mengamati bentuk, tekstur, garis pada hasil karya yang telah ia buat				✓
3.	Kemampuan anak menyimak saat guru menjelaskan tentang membuat menggunakan tanah liat			✓	
4.	Kemampuan anak dalam bertanya tentang bahan yang digunakan			✓	
5.	Kemampuan anak menyebutkan bahan-bahan yang apa saja yang digunakan saat membuat				✓
6.	Kemampuan anak dalam meremas adonan tanah liat				✓
7.	Kemampuan anak dalam menggulung tanah liat menjadi				✓

	berbagai bentuk				
8.	Kemampuan anak dalam menambahkan hiasan pada hasil membutsir				✓
9.	Kemampuan anak dalam memberi warna pada hasil karya				✓
10.	Kemampuan anak menerima masukan dari guru atau teman				✓
11.	Kemampuan anak dalam memberikan pujian terhadap hasil karya teman nya			✓	



**Rekapitulasi Presentase Perkembangan Kreativitas Anak
Kelompok B1 di TK Hip Hop Sukarame**

Siklus	Hasil Penilaian Kemampuan Kreativitas Anak								Jumlah
	BB		MB		BSH		BSB		
	Anak	%	Anak	%	Anak	%	Anak	%	
Pra siklus	2	20%	3	30%	5	50%	0	0%	10
Siklus I	0	0%	0	0%	6	60%	4	40%	10
Siklus II	0	0%	0	0%	2	20%	8	80%	10



PRASURVEY						
No	INDIKATOR	1	2	3	4	Jumlah
1	ABZ	2	1	1	1	5
2	ADS	3	3	3	2	11
3	AFK	3	2	3	3	11
4	FHI	3	3	2	3	11
5	AMD	2	3	3	3	11
6	AQL	3	3	3	2	11
7	ARD	3	2	2	2	9
8	AFT	2	1	1	1	5
9	FZN	3	2	2	2	9
10	BW	2	3	2	2	9
						92

9	FZN	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	30
10	BW	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	29
													346

SIKLUS II

No	Indikator	1		2			3				4		
		1	2	3			4				5		
	Item Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Jumlah
1	ABZ	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
2	ADS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
3	AFK	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
4	FHI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
5	AMD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44

6	AQL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
7	ARD	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
8	AFT	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
9	FZN	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	32
10	BW	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	30
													414



Lampiran 3
Kisi-Kisi wawancara

No	Wawancara
1	Apakah cara yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Hip Hop Bandar Lampung?
2	Apakah media tanah liat sudah pernah diterapkan di TK Hip Hop Bandar Lampung ?
3	Mengapa media tanah liat jarang dipergunakan dalam kegiatan belajar di TK Hip Hop Bandar Lampung?
4	Bagaimana reaksi anak ketika diberikan kegiatan membentuk dari bahan tanah liat sesuai dengan imajinasi mereka?
5	Bagaimana pelaksanaan kegiatan membentuk dari bahan tanah liat yang dikenalkan oleh peneliti dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Hip Hop Bandar Lampung?

Lampiran 4
Hasil Wawancara Dengan Pendidik TK Hip Hop Sukarame
Bandar Lampung

A. Responden

Nama : Sulastri, S.Pd

1. Pertanyaan :

Apakah cara yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Hip Hop Bandar Lampung?

Jawaban :

Cara yang kami pernah lakukan dalam meningkatkan kreativitas anak yaitu dengan menggunakan menggunakan buku tema bergambar untuk mencocokkan gambar dengan tulisan dan lain sebagainya. Tetapi untuk meningkatkan kreativitas anak dalam kegiatan membentuk kami pernah menggunakan media plastisin dalam meningkatkan kreativitas anak, tetapi itu tidak selalu kami terapkan karena perlu menggunakan biaya yang agak cukup banyak dan agak ribet.

2. Pertanyaan :

Apakah media tanah liat sudah pernah diterapkan di TK Hip Hop Bandar Lampung ?

Jawaban : Belum pernah

3. Pertanyaan :

Mengapa media tanah liat jarang dipergunakan dalam kegiatan belajar di TK Hip Hop Bandar Lampung?

Jawaban :

Karena kami para guru tidak pernah kepikiran dalam meningkatkan kreativitas menggunakan media tanah liat, kami hanya pernah menggunakan media plastisin, tanah liat memang ada di sekitaran kita tidak pernah menggunakan tanah liat.

4. Pertanyaan :

Bagaimana reaksi anak ketika diberikan kegiatan membentuk dari bahan tanah liat sesuai dengan imajinasi mereka?

Jawaban :

Pada saat pertama kali ananda rizca mengenalkan media tanah liat dalam kegiatan membentuk respon anak bermacam-macam. Ada yang senang, penasaran, ada yang merasa jijik dengan tanah liat karena baru pertama kali melihat nya. Namun setelah dikenalkan anak mau menggunakan media tanah liat tersebut. Namun pada tahap awal ada anak yang tangannya masih belum luwes dalam meremas, menggulung serta masih kebingungan dalam memikirkan bentuk apa yang ingin ia buat tanpa harus mencontek punya temannya. Tetapi setelah dilakukan tahap pembelajaran dengan menggunakan tanah liat anak sudah terbiasa dan senang.

5. Pertanyaan :

Bagaimana pelaksanaan kegiatan membentuk dari bahan tanah liat yang dikenalkan oleh peneliti dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Hip Hop Bandar Lampung?

Jawaban :

Menurut kami pelaksanaan yang dilakukan oleh ananda rizca sudah baik dan kreatif dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Hip Hop Sukarame, karena pelaksanaannya dilakukan dengan menggunakan beberapa tahapan. dengan menggunakan media tanah liat ini kreativitas anak meningkat atau berkembang, contohnya pada awal dikenalkan dengan media tanah liat anak penasaran lalu bertanya tentang media tersebut. Kemudian tangannya sudah luwes dan lihai dalam membentuk, serta anak sudah mulai terbiasa tidak mencontek punya temannya karena dalam kegiatan membentuk anak sudah menggunakan imajinasinya atau keinginannya sendiri tetapi tetap dalam satu tema yang diberikan oleh guru.

Lampiran 5
Jadwal Rencana Penelitian

Siklus Pertama Pertemuan I-II

No	Nama Kegiatan	Hari/Tanggal/Tahun	Kegiatan
1	Tema: Diri sendiri Sub tema : Identitasku Sub-sub tema : Nama Membentuk nama masing-masing dari tanah liat menggunakan bambu	Senin, 21 Agustus 2023 Waktu : 07.30-10.00 WIB.	<ul style="list-style-type: none"> - Berdiskusi tentang identitas, siapa nama diri sendiri, apa kegunaan nama - Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya - Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain - Membentuk nama masing-masing di tanah liat menggunakan bambu
2	Tema : Diri Sendiri Sub Tema: Anggota Tubuh Sub-sub tema : Tangan Membentuk gambar tangan masing-masing dari tanah liat	Selasa, 22 Agustus 2023 Waktu : 07.30-10.00 WIB.	<ul style="list-style-type: none"> - Berdiskusi tentang anggota tubuh, apa saja bagian dari anggota tubuh, apa kegunaan dari anggota tubuh - Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya - Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain

			- Membentuk gambar tangan dari tanah liat
3	<p>Tema : Diri Sendiri, Sub tema: Buah-buahan kesukaan</p> <p>Membentuk berbagai macam buah-buahan dari tanah liat</p>	<p>Rabu, 23 Agustus 2023</p> <p>Waktu : 07.30-10.00 WIB.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Berdiskusi tentang macam-macam buah-buahan, manfaat dan bentuk nya - Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya - Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain - Membentuk berbagai macam buah-buahan dari tanah liat

Siklus Kedua Pertemuan I-III

No	Nama Kegiatan	Hari/Tanggal/Tahun	Kegiatan
1	<p>Tema : Diriku sendiri Sub tema : Mainan kesukaan</p> <p>Membentuk jenis mainan yang disukai dari tanah liat</p>	<p>Senin, 5 September 2023</p> <p>Waktu : 07.30-10.00 WIB.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Berdiskusi tentang mainan kesukaan, apa kegunaan mainan kesukaan - Menyebutkan macam-macam jenis mainan - Menyebutkan berbagai bentuk mainan - Membentuk jenis mainan yang disukai dari tanah liat - Mewarnai mainan yang sudah di bentuk menggunakan tanah liat
2	<p>Tema : Aku cinta Indonesia Sub Tema: Rumah Adat Indonesia</p> <p>Membuat bentuk berbagai macam rumah adat dari tanah liat</p>	<p>Selasa, 6 September 2023</p> <p>Waktu : 07.30-10.00 WIB.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Berdiskusi tentang rumah adat, apa saja nama-nama dari rumah adat, apa kegunaan dari rumah adat - Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya - Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain - Membuat bentuk

			<p>rumah adat dari tanah liat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mewarnai hasil bentuk rumah dengan cat air
3	<p>Tema : Aku cinta Indonesia</p> <p>Sub Tema: Makanan khas lampung/Nyeruit</p> <p>Sub-sub tema : Ikan</p> <p>Membentuk ikan dari tanah liat</p>	<p>Rabu, 7 September 2023</p> <p>Waktu : 07.30-10.00 WIB.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan macam-macam ikan - Menyebutkan berbagai bentuk ikan - Membentuk ikan dari tanah liat - Mewarnai ikan yang sudah di bentuk menggunakan tanah liat

Lampiran 6
Catatan Lapangan Proses Pembelajaran TK Hip Hop Sukarame
Bandar Lampung

Hari/ Tanggal : Senin, 21 Agustus 2023

Tempat : Ruang Kelas B1

Catatan Deskriptif

Pada hari senin sekitar pukul 06.45 WIB saya sampai di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung. Setelah meletakkan barang-barang saya dikelas, saya merapikan kursi dan meja belajar anak-anak agar setelah anak masuk bisa langsung duduk ditempat masing-masing. Setelah itu saya beranjak ke gerbang membantu dewan guru disana untuk menyambut anak didik yang baru diantar oleh orang tuanya. Singkat cerita jam sudah menunjukkan pukul 07.30 WIB dan kebetulan anak-anak sudah datang semua waktunya anak-anak berbaris di halaman sekolah kemudian mengatur jarak, dan berbaris rapi. Setelah itu anak-anak bernyanyi, mengucapkan pancasila dan guru mengulas pelajaran kemarin dan menyebutkan pelajaran apa yang akan dilaksanakan pada hari ini. Setelah itu anak beratur untuk masuk kedalam kelas.

Setelah didalam kelas anak-anak dan guru serta peneliti duduk di bawah yang beralas karpet dan membentuk lingkaran, kemudian mengucapkan salam dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar, melakukan percakapan, kemudian tanya jawab tema hari itu yaitu diri sendiri dengan subtema identitas (nama). Setelah itu melakukan sholat duha dan berzikir dan berdoa. kemudian sebelum masuk ke kegiatan inti saya melakukan absensi kehadiran anak-anak terlebih dahulu, Setelah SOP pembukaan selesai anak-anak bernyanyi, berdiskusi tentang identitas, menyebutkan nama masing-masing, dan manfaat dari identitas (nama). Setelah itu kegiatan inti pun dimulai, saya mengenalkan media tanah liat kepada anak, menjelaskan dari mana tanah liat, siapa yang menciptakan tanah liat dan manfaat dari tanah liat. Kemudian saya menjelaskan tentang konsep cara membutsir menggunakan media tanah liat tersebut pada anak, kemudian mengenalkan bahan-bahan yang akan saya gunakan dalam kegiatan membutsir menggunakan tanah liat. Adapun bahan-bahan

yang digunakan dalam membutsir yaitu tanah liat, plastik, bambu, air, lap tangan.

Setelah itu saya membagikan bahan-bahan ke anak-anak, lalu menjelaskan cara membentuk nama dengan tanah liat menggunakan bambu. Selama proses pembelajaran berlangsung saya memberikan bimbingan dan memotivasi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti langkah-langkah membentuk nama dengan tanah liat . Dan saat proses pembelajaran membentuk nama dengan tanah liat tersebut berlangsung saya juga melihat perkembangan kreativitas anak.

Setelah itu anak-anak diinstruksikan untuk membereskan barang-barang yang sudah dipakai belajar kemudian berbaris untuk mencuci tangan sampai bersih. Lalu berdoa yang selanjutnya makan bersama. Setelah makan anak-anak diarahkan untuk kembali duduk yang rapi, kemudian saya melakukan evaluasi dengan tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan memberikan motivasi serta berdoa untuk pulang dan salam.



Catatan Lapangan Proses Pembelajaran Tk Hip Hop Sukarame Bandar Lampung

Hari/ Tanggal : Selasa, 22 Agustus 2023

Tempat : Ruang Kelas B1

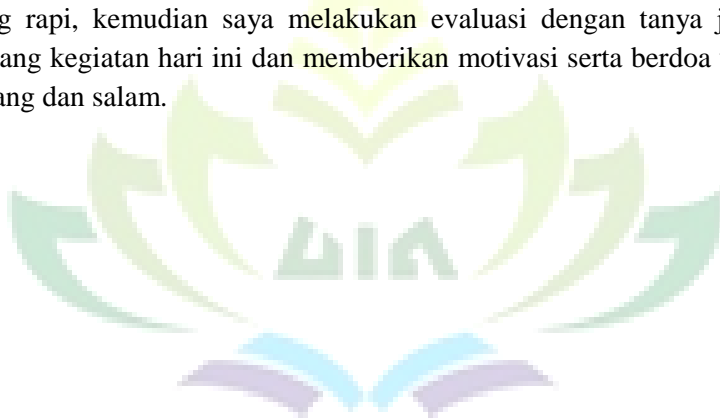
Catatan Deskriptif

Pada hari selasa sekitar pukul 06.45 WIB saya sampai di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung. Setelah meletakkan barang-barang saya dikelas, saya merapikan kursi dan meja belajar anak-anak agar setelah anak masuk bisa langsung duduk ditempat masing-masing. Setelah itu saya beranjak ke gerbang membantu dewan guru disana untuk menyambut anak didik yang baru diantar oleh orang tuanya. Singkat cerita jam sudah menunjukkan pukul 07.30 WIB dan kebetulan anak-anak sudah datang semua waktunya anak-anak berbaris di halaman sekolah kemudian mengatur jarak, dan berbaris rapi. Setelah itu anak-anak bernyanyi, mengucapkan pancasila dan guru mengulas pelajaran kemarin dan menyebutkan pelajaran apa yang akan dilaksanakan pada hari ini. Setelah itu anak beratur untuk masuk kedalam kelas.

Setelah didalam kelas anak-anak dan guru serta peneliti duduk di bawah yang beralas karpet dan membentuk lingkaran, kemudian mengucapkan salam dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar, melakukan percakapan, kemudian tanya jawab tema hari itu yaitu diri sendiri dengan subtema anggota tubuh (tangan). Setelah itu melakukan sholat duha dan berzikir dan berdoa. kemudian sebelum masuk ke kegiatan inti saya melakukan absensi kehadiran anak-anak terlebih dahulu, Setelah SOP pembukaan selesai anak-anak bernyanyi, berdiskusi tentang anggota tubuhku, ada apa saja anggota tubuh yang ada pada diri kita dan manfaat nya. Setelah itu kegiatan inti pun dimulai, saya mengenalkan media tanah liat kepada anak, menjelaskan dari mana tanah liat, siapa yang menciptakan tanah liat dan manfaat dari tanah liat. Kemudian saya menjelaskan tentang konsep cara membutsir menggunakan media tanah liat tersebut pada anak, saya mengenalkan bahan-bahan yang akan saya gunakan dalam kegiatan membutsir menggunakan tanah liat. Adapun bahan-bahan yang digunakan dalam membutsir yaitu tanah liat, plastik, air, lap tangan.

Setelah itu saya membagikan bahan-bahan ke anak-anak, lalu menjelaskan cara membentuk tangan dengan tanah liat dengan cara menekan tangan ke tanah liat. Selama proses pembelajaran berlangsung saya memberikan bimbingan dan memotivasi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti langkah-langkah membentuk tangan dengan tanah liat. Dan saat proses pembelajaran membentuk tangan dengan tanah liat tersebut berlangsung saya juga melihat perkembangan kreativitas anak.

Setelah itu anak-anak diinstruksikan untuk membereskan barang-barang yang sudah dipakai belajar kemudian berbaris untuk mencuci tangan sampai bersih. Lalu berdoa yang selanjutnya makan bersama. Setelah makan anak-anak diarahkan untuk kembali duduk yang rapi, kemudian saya melakukan evaluasi dengan tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan memberikan motivasi serta berdoa untuk pulang dan salam.



Catatan Lapangan Proses Pembelajaran Tk Hip Hop Sukarame Bandar Lampung

Hari/ Tanggal : Rabu, 23 Agustus 2023

Tempat : Ruang Kelas B1

Catatan Deskriptif

Pada hari Rabu sekitar pukul 06.45 WIB saya sampai di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung. Setelah meletakkan barang-barang saya dikelas, saya merapikan kursi dan meja belajar anak-anak agar setelah anak masuk bisa langsung duduk ditempat masing-masing. Setelah itu saya beranjak ke gerbang membantu dewan guru disana untuk menyambut anak didik yang baru diantar oleh orang tuanya. Singkat cerita jam sudah menunjukkan pukul 07.30 WIB dan kebetulan anak-anak sudah datang semua waktunya anak-anak berbaris di halaman sekolah kemudian mengatur jarak, dan berbaris rapi. Setelah itu anak-anak bernyanyi, mengucapkan pancasila dan guru mengulas pelajaran kemarin dan menyebutkan pelajaran apa yang akan dilaksanakan pada hari ini. Setelah itu anak beratur untuk masuk kedalam kelas.

Setelah didalam kelas anak-anak dan guru serta peneliti duduk di bawah yang beralas karpet dan membentuk lingkaran, kemudian mengucapkan salam dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar, melakukan percakapan, kemudian tanya jawab tema hari itu yaitu diri sendiri dengan subtema buah-buah kesukaan. Setelah itu melakukan sholat duha dan berzikir dan berdoa. kemudian sebelum masuk ke kegiatan inti saya melakukan absensi kehadiran anak-anak terlebih dahulu, Setelah SOP pembukaan selesai anak-anak bernyanyi, berdiskusi tentang buah-buahan kesukaan, macam-macam jenis buah, dan manfaat nya. Setelah itu kegiatan inti pun dimulai, saya mengenalkan media tanah liat kepada anak, menjelaskan dari mana tanah liat, siapa yang menciptakan tanah liat dan manfaat dari tanah liat. Kemudian saya menjelaskan tentang konsep cara membutsir menggunakan media tanah liat tersebut pada anak, saya mengenalkan bahan-bahan yang akan saya gunakan dalam kegiatan membutsir menggunakan tanah liat. Adapun bahan-bahan yang digunakan dalam membutsir yaitu tanah liat, plastik, air, lap tangan.

Setelah itu saya membagikan bahan-bahan ke anak-anak, lalu menjelaskan cara membentuk buah-buahan dengan tanah liat dengan cara membayangkan dan menggulung tanah liat sampai menjadi bentuk buah-buahan. Selama proses pembelajaran berlangsung saya memberikan bimbingan dan memotivasi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti langkah-langkah membentuk buah-buahan kesukaan dengan tanah liat. Dan saat proses pembelajaran membentuk tangan dengan tanah liat tersebut berlangsung saya juga melihat perkembangan kreativitas anak.

Setelah itu anak-anak diinstruksikan untuk membereskan barang-barang yang sudah dipakai belajar kemudian berbaris untuk mencuci tangan sampai bersih. Lalu berdoa yang selanjutnya makan bersama. Setelah makan anak-anak diarahkan untuk kembali duduk yang rapi, kemudian saya melakukan evaluasi dengan tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan memberikan motivasi serta berdoa untuk pulang dan salam.



Catatan Lapangan Proses Pembelajaran Tk Hip Hop Sukaramem Bandar Lampung

Hari/ Tanggal : Senin, 05 September 2023

Tempat : Ruang Kelas B1

Catatan Deskriptif

Pada hari Senin sekitar pukul 06.45 WIB saya sampai di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung. Setelah meletakkan barang-barang saya dikelas, saya merapikan kursi dan meja belajar anak-anak agar setelah anak masuk bisa langsung duduk ditempat masing-masing. Setelah itu saya beranjak ke gerbang membantu dewan guru disana untuk menyambut anak didik yang baru diantar oleh orang tuanya. Singkat cerita jam sudah menunjukkan pukul 07.30 WIB dan kebetulan anak-anak sudah datang semua waktunya anak-anak berbaris di halaman sekolah kemudian mengatur jarak, dan berbaris rapi. Setelah itu anak-anak bernyanyi, mengucapkan pancasila dan guru mengulas pelajaran kemarin dan menyebutkan pelajaran apa yang akan dilaksanakan pada hari ini. Setelah itu anak beratur untuk masuk kedalam kelas.

Setelah didalam kelas anak-anak dan guru serta peneliti duduk di bawah yang beralas karpet dan membentuk lingkaran, kemudian mengucapkan salam dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar, melakukan percakapan, kemudian tanya jawab tema hari itu yaitu Diri sendiri dengan subtema mainan kesukaan. Setelah itu melakukan sholat duha dan berzikir dan berdoa. kemudian sebelum masuk ke kegiatan inti saya melakukan absensi kehadiran anak-anak terlebih dahulu, Setelah SOP pembukaan selesai anak-anak bernyanyi, berdiskusi tentang mainan kesukaan, macam-macam jenis mainan kesukaan dan manfaat nya. Setelah itu kegiatan inti pun dimulai, saya mengenalkan media tanah liat kepada anak, menjelaskan dari mana tanah liat, siapa yang menciptakan tanah liat dan manfaat dari tanah liat. Kemudian saya menjelaskan tentang konsep cara membutsir menggunakan media tanah liat tersebut pada anak, saya mengenalkan bahan-bahan yang akan saya gunakan dalam kegiatan membutsir menggunakan tanah liat. Adapun bahan-bahan yang digunakan dalam membutsir yaitu tanah liat, plastik, bambu, air, lap tangan.

Setelah itu saya membagikan bahan-bahan ke anak-anak, lalu menjelaskan cara membentuk mainan kesukaan dengan tanah liat dengan cara membayangkan dan menggulung tanah liat sampai menjadi bentuk mainan kesukaan. Selama proses pembelajaran berlangsung saya memberikan bimbingan dan memotivasi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti langkah-langkah membentuk mainan kesukaan dengan tanah liat. Dan saat proses pembelajaran membentuk tangan dengan tanah liat tersebut berlangsung saya juga melihat perkembangan kreativitas anak.

Setelah itu anak-anak diinstruksikan untuk membereskan barang-barang yang sudah dipakai belajar kemudian berbaris untuk mencuci tangan sampai bersih. Lalu berdoa yang selanjutnya makan bersama. Setelah makan anak-anak diarahkan untuk kembali duduk yang rapi, kemudian saya melakukan evaluasi dengan tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan memberikan motivasi serta berdoa untuk pulang dan salam.



Catatan Lapangan Proses Pembelajaran Tk Hip Hop Sukarame Bandar Lampung

Hari/ Tanggal : Selasa, 06 September 2023

Tempat : Ruang Kelas B1

Catatan Deskriptif

Pada hari Selasa sekitar pukul 06.45 WIB saya sampai di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung. Setelah meletakkan barang-barang saya dikelas, saya merapikan kursi dan meja belajar anak-anak agar setelah anak masuk bisa langsung duduk ditempat masing-masing. Setelah itu saya beranjak ke gerbang membantu dewan guru disana untuk menyambut anak didik yang baru diantar oleh orang tuanya. Singkat cerita jam sudah menunjukkan pukul 07.30 WIB dan kebetulan anak-anak sudah datang semua waktunya anak-anak berbaris di halaman sekolah kemudian mengatur jarak, dan berbaris rapi. Setelah itu anak-anak bernyanyi, mengucapkan pancasila dan guru mengulas pelajaran kemarin dan menyebutkan pelajaran apa yang akan dilaksanakan pada hari ini. Setelah itu anak beratur untuk masuk kedalam kelas.

Setelah didalam kelas anak-anak dan guru serta peneliti duduk di bawah yang beralas karpet dan membentuk lingkaran, kemudian mengucapkan salam dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar, melakukan percakapan, kemudian tanya jawab tema hari itu yaitu Aku Cinta Indonesia dengan sub tema rumah adat. Setelah itu melakukan sholat duha dan berzikir dan berdoa. kemudian sebelum masuk ke kegiatan inti saya melakukan absensi kehadiran anak-anak terlebih dahulu, Setelah SOP pembukaan selesai anak-anak bernyanyi, berdiskusi tentang rumah adat, jenis-jenis rumah adat dan manfaat nya. Setelah itu kegiatan inti pun dimulai, saya mengenalkan media tanah liat kepada anak, menjelaskan dari mana tanah liat, siapa yang menciptakan tanah liat dan manfaat dari tanah liat. Kemudian saya menjelaskan tentang konsep cara membutsir menggunakan media tanah liat tersebut pada anak, saya mengenalkan bahan-bahan yang akan saya gunakan dalam kegiatan membutsir menggunakan tanah liat. Adapun bahan-bahan yang digunakan dalam membutsir yaitu tanah liat, plastik, bambu, air, lap tangan.

Setelah itu saya membagikan bahan-bahan ke anak-anak, lalu menjelaskan cara membentuk rumah adat dengan tanah liat dengan cara membayangkan dan menggulung tanah liat sampai menjadi bentuk rumah adat. Selama proses pembelajaran berlangsung saya memberikan bimbingan dan memotivasi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti langkah-langkah membentuk rumah adat dengan tanah liat. Dan saat proses pembelajaran membentuk tangan dengan tanah liat tersebut berlangsung saya juga melihat perkembangan kreativitas anak.

Setelah itu anak-anak diinstruksikan untuk membereskan barang-barang yang sudah dipakai belajar kemudian berbaris untuk mencuci tangan sampai bersih. Lalu berdoa yang selanjutnya makan bersama. Setelah makan anak-anak diarahkan untuk kembali duduk yang rapi, kemudian saya melakukan evaluasi dengan tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan memberikan motivasi serta berdoa untuk pulang dan salam.



Catatan Lapangan Proses Pembelajaran Tk Hip Hop Sukarame Bandar Lampung

Hari/ Tanggal : Rabu, 07 September 2023

Tempat : Ruang Kelas B1

Catatan Deskriptif

Pada hari Rabu sekitar pukul 06.45 WIB saya sampai di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung. Setelah meletakkan barang-barang saya dikelas, saya merapikan kursi dan meja belajar anak-anak agar setelah anak masuk bisa langsung duduk ditempat masing-masing. Setelah itu saya beranjak ke gerbang membantu dewan guru disana untuk menyambut anak didik yang baru diantar oleh orang tuanya. Singkat cerita jam sudah menunjukkan pukul 07.30 WIB dan kebetulan anak-anak sudah datang semua waktunya anak-anak berbaris di halaman sekolah kemudian mengatur jarak, dan berbaris rapi. Setelah itu anak-anak bernyanyi, mengucapkan pancasila dan guru mengulas pelajaran kemarin dan menyebutkan pelajaran apa yang akan dilaksanakan pada hari ini. Setelah itu anak beratur untuk masuk kedalam kelas.

Setelah didalam kelas anak-anak dan guru serta peneliti duduk di bawah yang beralas karpet dan membentuk lingkaran, kemudian mengucapkan salam dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar, melakukan percakapan, kemudian tanya jawab tema hari itu yaitu Aku Cinta Indonesia dengan sub tema nyeruit (ikan). Setelah itu melakukan sholat duha dan berzikir dan berdoa. kemudian sebelum masuk ke kegiatan inti saya melakukan absensi kehadiran anak-anak terlebih dahulu, Setelah SOP pembukaan selesai anak-anak bernyanyi, berdiskusi tentang makanan khas lampung, jenis-jenis makanan khas lampung dan manfaat nya. Setelah itu kegiatan inti pun dimulai, saya mengenalkan media tanah liat kepada anak, menjelaskan dari mana tanah liat, siapa yang menciptakan tanah liat dan manfaat dari tanah liat. Kemudian saya menjelaskan tentang konsep cara membutsir menggunakan media tanah liat tersebut pada anak, saya mengenalkan bahan-bahan yang akan saya gunakan dalam kegiatan membutsir menggunakan tanah liat. Adapun bahan-bahan yang digunakan dalam membutsir yaitu tanah liat, plastik, bambu, air, lap tangan.

Setelah itu saya membagikan bahan-bahan ke anak-anak, lalu menjelaskan cara membentuk ikan dengan tanah liat dengan cara membayangkan dan menggulung tanah liat sampai menjadi bentuk ikan. Selama proses pembelajaran berlangsung saya memberikan bimbingan dan memotivasi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti langkah-langkah membentuk ikan dengan tanah liat. Dan saat proses pembelajaran membentuk tangan dengan tanah liat tersebut berlangsung saya juga melihat perkembangan kreativitas anak.

Setelah itu anak-anak diinstruksikan untuk membereskan barang-barang yang sudah dipakai belajar kemudian berbaris untuk mencuci tangan sampai bersih. Lalu berdoa yang selanjutnya makan bersama. Setelah makan anak-anak diarahkan untuk kembali duduk yang rapi, kemudian saya melakukan evaluasi dengan tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan memberikan motivasi serta berdoa untuk pulang dan salam



Lampiran 7 Surat Bebas Turnitin



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
PUSAT PERPUSTAKAAN**

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131
Telp. (0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: www.radenintan.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-2864/ Un.16 / P1 /KT/XI/ 2023

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP : 197308291998031003
Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung
Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

**UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI TEKNIK
MEMBUTSIR MENGGUNAKAN TANAH LIAT DI TK HIP HOP SUKARAME
BANDAR LAMPUNG**
Karya

NAMA	NPM	FAKULTAS/PRODI
Rizca Istikhomah	1911070247	FTK/ PIAUD

Bebas Plagiasi sesuai Cek tingkat kemiripan sebesar **20%**. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandar Lampung, 17 November 2023
Kepala Pusat Perpustakaan



Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository Perpustakaan.
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.

UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN
MELALUI TEKNIK MEMBUTSIR MENGGUNAKAN TANAH LIAT DI
TK HIP HOP SUKARAME BANDAR LAMPUNG

ORIGINALITY REPORT

20%	18%	9%	8%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	5%
2	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	5%
3	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	4%
4	ejournal.yasin-alsys.org Internet Source	2%
5	journal3.um.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Islam Indonesia Student Paper	1%
7	repository.unib.ac.id Internet Source	<1%
8	docplayer.info Internet Source	<1%

www.grafiati.com

9	Internet Source	<1%
10	marina.geologia.uson.mx Internet Source	<1%
11	christianeducation.id Internet Source	<1%
12	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1%

13	autodocbox.com Internet Source	<1 %
14	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
15	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
16	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
17	dkm.fkm.undip.ac.id Internet Source	<1 %
18	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	<1 %
19	journal.unj.ac.id Internet Source	<1 %

20	Sang Ayu Kadek Ternihi. "Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Penggunaan Media Plastisin pada Peserta Didik Kelompok B2 TK Negeri Pembina Mataram", ARZUSIN, 2022 Publication	<1 %
21	repository.uindatokarama.ac.id Internet Source	<1 %
22	scholar.ummetro.ac.id Internet Source	<1 %
23	www.scilit.net Internet Source	<1 %
24	journal.iaialhikmahtuban.ac.id Internet Source	<1 %
25	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %

Internet Source

25 repository.ar-raniry.ac.id <1 %
Internet Source

26 digilib.uin-suka.ac.id <1 %
Internet Source

27 digilib.uinsa.ac.id <1 %
Internet Source

28 docobook.com <1 %
Internet Source

29 eprints.walisongo.ac.id <1 %
Internet Source

30 repository.iainpurwokerto.ac.id <1 %
Internet Source





Exclude quotes On

Exclude matches < 5 words

Exclude bibliography On

Lampiran 8

Surat Balasan Penelitian TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung

	<p>YAYASAN PENDIDIKAN HIP HOP TAMAN KANAK-KANAK HIP HOP KOTA BANDAR LAMPUNG</p> <p>Jl. Ryacudu Perum Korpri Blok D7 No. 08 Kel. Korpi Raya Kec. Sukarame Kota Bandar Lampung Kode Post: 35131</p> <p>NPSN: 69789525 NIS: 00260 NSS: 002126002026</p>	
<p>Nomor Surat : 03/LPPH.TK-HH/I/2023</p> <p>Lampiran : -</p> <p>Hal : Balasan Permohonan Izin Penelitian</p>	<p>Kepada Yth,</p> <p>Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan</p> <p>Di</p> <p>Bandar Lampung</p>	
<p>Assalamu'alaikum. Wr. Wb</p> <p>Dengan Hormat</p> <p>Schubungan dengan surat izin penelitian Nomor : 470/UN26.13/PN.01.00/2023, Perihal : Izin Penelitian, dengan ini kami memberikan izin kepada saudari :</p>		
<p>Nama : Rizea Itikhomah</p> <p>NPM : 1911070247</p> <p>Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini</p> <p>Program Studi : PIAUD</p> <p>Semester : VIII (Delapan)</p>		
<p>Untuk melaksanakan penelitian di TK Hip Hop.</p> <p>Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih</p>		
<p>Bandar Lampung, 07 September 2023</p> <p>Mengetahui Kepala TK Hip Hop</p> <div style="text-align: center;">   Hj. Susilawati, S.Pd NIP. 196508081986032012 </div>		

Lampiran 9 RPPH Penelitian

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK HIP HOP TAHUN AJARAN 2023/2024

Semester/ Minggu/ Hari ke	: 1/ 4/ 1
Hari, Tanggal	: Senin, 21 Agustus 2023
Kelompok Usia	: 5-6 Tahun
Tema/ Subtema/ Sub Sub Tem	: Diri Sendiri/Identitasku>Nama
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1-2.2-2.3-3.5-3.6-4.6 -4.15

Tujuan Kegiatan :

1. Anak dapat mengucap dan menjawab salam
2. Anak dapat mengucapkan doa sebelum dan sesudah kegiatan
3. Anak dapat mengenal macam-macam nama diri sendiri dan teman nya
4. Anak dapat mengetahui kegunaan dari nama
5. Anak dapat menulis nama diri sendiri menggunakan di tanah liat

Materi Kegiatan :

- Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Macam-macam nama
- Kegunaan nama
- Tertarik pada aktivitas seni

Materi Pembiasaan :

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

Alat dan Bahan : Bambu, plastik, tanah liat, air, lap tangan

A. Kegiatan Pembuka

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang identitas, siapa nama, apa kegunaan nama
3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain

B. Kegiatan Inti

1. Menulis nama diri sendiri
2. Menyebutkan kegunaan nama
3. Membuat nama masing-masing dari tanah liat

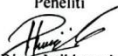
C. Recalling

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

D. Kegiatan Penutup

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

Peneliti


Rizca Istikhomah

Guru Kelas


Sulastri, S.Pd

Mengetahui

Kepala Sekolah TK


Hj. Susilawati, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK HIP HOP TAHUN AJARAN 2023/2024

Semester/ Minggu/ Hari ke	: 1/4 / 2
Hari, Tanggal	: Selasa, 22 Agustus 2023
Kelompok Usia	: 5-6 Tahun
Tema/ Subtema/ Sub Sub Tem	: Diri Sendiri/Anggota Tubuh/ Tangan
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1- 2.2- 2.3-2.8- 2.12- 3.5- 3.6- 4.3- 4.6 -4.15

Tujuan Kegiatan :

1. Anak dapat mengucapkan dan menjawab salam
2. Anak dapat mengucapkan doa sebelum dan sesudah kegiatan
3. Anak dapat mengenal macam-macam bentuk tangan
4. Anak dapat mengetahui kegunaan dari tangan
5. Anak dapat membuat bentuk tangan dari tanah liat

Materi Kegiatan :

- Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Macam-macam bentuk tangan
- Kegunaan dari tangan
- Tertarik pada aktivitas seni

Materi Pembiasaan :

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

Alat dan Bahan : Plastik, lap tangan, tanah liat, air.

A. Kegiatan Pembuka

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tangan, kegunaan tangan

3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain

B. Kegiatan Inti

1. Menyebutkan bahan-bahan yang digunakan
2. Menyebutkan kegunaan dari tanah
3. Membentuk gambar tangan dari tanah liat

C. Recalling

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

D. Kegiatan Penutup

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

Peneliti



Rizca Istikomah

Guru Kelas


Sulastri, S.Pd

Mengetahui

Kepala Sekolah TK


Hj. Susilawati, S.Pd



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK HIP HOP TAHUN AJARAN 2023/2024

Semester/ Minggu/ Hari ke	: 1/4 / 3
Hari, Tanggal	: Rabu, 23 Agustus 2023
Kelompok Usia	: 5-6 Tahun
Tema/ Subtema	: Diri Sendiri/buah-buahan kesukaan
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1-1.2 - 2.3- 2.12- 3.5- 3.6- 3.8- 4.3- 4.6 -4.15

Tujuan Kegiatan :

1. Anak dapat mengucapkan dan menjawab salam
2. Anak dapat mengucapkan doa sebelum dan sesudah kegiatan
3. Anak dapat mengenal macam-macam buah-buahan
4. Anak dapat mengetahui manfaat dari buah-buahan
5. Anak dapat membuat bentuk buah-buahan sesuai dengan keinginannya

Materi Kegiatan :

- Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Macam-macam buah-buahan
- Manfaat dari buah-buahan
- Mengenal bentuk buah-buahan
- Tertarik pada aktivitas seni

Materi Pembiasaan :

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

Alat dan Bahan : Plastik, tanah liat, air, lap tangan

A. Kegiatan Pembuka

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang identitas, siapa nama, apa kegunaan nama

3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain

B. Kegiatan Inti

1. Menyebutkan macam-macam buah-buahan
2. Menyebutkan manfaat dari buah
3. Membentuk gambar buah dari tanah liat


C. Recalling

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

D. Kegiatan Penutup

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

Peneliti


Rizca Istikhomah

Guru Kelas


Sulastri, S.Pd

Mengetahui

Kepala Sekolah TK HIP HOP


Hj. Susnawati, S.Pd



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK HIP HOP TAHUN AJARAN 2023/2024

Semester/ Minggu/ Hari ke	: 1/1/ 1
Hari, Tanggal	: Senin, 5 September 2023
Kelompok Usia	: 5-6 Tahun
Tema/ Subtema	: Aku cinta Indonesia/ mainan kesukaan
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1- 2.3- 2.12-2.7- 3.5- 3.6- 3.8- 4.3- 4.6 -4.15

Tujuan Kegiatan :

1. Anak dapat mengucap dan menjawab salam
2. Anak dapat mengucapkan doa sebelum dan sesudah kegiatan
3. Anak dapat mengenal macam-macam makanan Indonesia
4. Anak dapat membuat bentuk jenis makanan Indonesia sesuai dengan keinginannya

Materi Kegiatan :

- Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Macam-macam jenis mainan
- Mengenal bentuk dari jenis mainan
- Tertarik pada aktivitas seni

Materi Pembiasaan :

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

Alat dan Bahan : plastik, cat air, Kuas, tanah liat, air, tisu

A. Kegiatan Pembuka

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang mainan kesukaan, apa saja mainan kesukaan
3. Mengkenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain

B. Kegiatan Inti

1. Menyebutkan macam-macam jenis mainan
2. Menyebutkan berbagai bentuk mainan
3. Membentuk jenis mainan yang disukai dari tanah liat
4. Mewarnai mainan yang sudah di bentuk menggunakan tanah liat

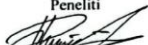
C. Recalling

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

D. Kegiatan Penutup

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

Peneliti


Rizca Istikhomah

Guru Kelompok


Sulastri, S.PdMengetahui
Kepala Sekolah
Hj. Susilawati, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK HIP HOP TAHUN AJARAN 2023/2024

Semester/ Minggu/ Hari ke	: 1/1/ 2
Hari, Tanggal	: Selasa, 6 September 2023
Kelompok Usia	: 5-6 Tahun
Tema/ Subtema	: Aku cinta Indonesia/ Rumah Adat Indonesia
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1- 2.3- 2.12-2.7- 3.5- 3.6- 3.8- 4.3- 4.6 -4.15

Tujuan Kegiatan :

1. Anak dapat mengucapkan dan menjawab salam
2. Anak dapat mengucapkan doa sebelum dan sesudah kegiatan
3. Anak dapat mengenal macam-macam rumah adat
4. Anak dapat mengetahui bentuk dari jenis-jenis rumah adat
5. Anak dapat membuat bentuk jenis rumah adat sesuai keinginannya

Materi Kegiatan :

- Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Macam-macam jenis rumah adat
- Mengetahui macam-macam bentuk rumah adat
- Tertarik pada aktivitas seni

Materi Pembiasaan :

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

Alat dan Bahan : plastik, cat air, Kuas, tanah liat, air, tisu

A. Kegiatan Pembuka

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang identitas, siapa nama, apa kegunaan nama
3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain

B. Kegiatan Inti

1. Menyebutkan macam-macam rumah adat
2. Menyebutkan berbagai bentuk rumah adat
3. Membentuk berbagai rumah adat dari tanah liat
4. Mewarnai bentuk rumah adat yang sudah di bentuk menggunakan tanah liat

C. Recalling

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

D. Kegiatan Penutup

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

Peneliti

Rizca Istikhomah

Guru Kelompok

Sulastri, S.Pd

Mengetahui
Kepala Sekolah TK HIP HOP

Hj Susilawati, S.Pd



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK HIP HOP TAHUN AJARAN 2023/2024

Semester/ Minggu/ Hari ke	: 1/1/ 3
Hari, Tanggal	: Rabu, 7 September 2023
Kelompok Usia	: 5-6 Tahun
Tema/ Subtema	: Aku Cinta Indonesia/ makanan khas lampung (Nyeruit)/ikan
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1- 2.3-2.5- 2.12- 3.5- 3.6- 3.8- 4.3- 4.6 -4.15

Tujuan Kegiatan :

1. Anak dapat mengucap dan menjawab salam
2. Anak dapat mengucapkan doa sebelum dan sesudah kegiatan
3. Anak dapat mengenal macam-macam ikan
4. Anak dapat mengetahui bentuk dari jenis ikan
5. Anak dapat membuat bentuk jenis ikan sesuai dengan keinginannya

Materi Kegiatan :

- Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Macam-macam ikan
- Mengetahui bentuk jenis-jenis ikan
- Tertarik pada aktivitas seni

Materi Pembiasaan :

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

Alat dan Bahan : plastik, cat air, Kuas, tanah liat, air, tisu

A. Kegiatan Pembuka

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang berbagai makanan khas lampung

3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain

B. Kegiatan Inti

1. Menyebutkan macam-macam ikan
2. Menyebutkan berbagai bentuk ikan
3. Membentuk ikan dari tanah liat
4. Mewarnai ikan yang sudah di bentuk menggunakan tanah liat

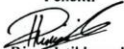
C. Recalling

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


D. Kegiatan Penutup

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

Peneliti


Rizca Istikhomah

Guru Kelompok


Sulastri, S.Pd

Mengetahui
Kepala Sekolah TK HIP HOP


Hj. Susilawati, S.Pd



Lampiran 10 Pelaksanaan Siklus I

- Membentuk Nama Masing-Masing



- **Membentuk Gambar Telapak Tangan**



- **Membentuk Buah-Buahan**



Lampiran 11 Pelaksanaan Siklus II

• Membentuk Ikan



- **Membentuk Mainan Kesukaan**



- **Membentuk Rumah Adat**

