# PENGGUNAAN METODE BERMAIN BERBASIS ALAM UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK KANAK HARAPAN KECAMATAN TAPUNG HULU KABUPATEN KAMPAR

**SKRIPSI**

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Universitas Islam Al-Kifayah Riau


**Oleh :**

**INDAH PERMATA SARI**
**NIM : 1238.22.1528**



**PROGRAM STUDI**
**PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)**
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**
**UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU**

**1448 H / 2026 M**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

| | |
|---|---|
| Nama | : Indah Permata Sari |
| Nomor induk mahasiswa | : 1238.22.1538 |
| Tempat/tanggal lahir | : Sumber Sari, 16 Juli 2003 |
| Program | : Sarjana (S1) |
| Program Studi | : Pendidikan Islam Anak Usia Dini |

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis berjudul "**Penggunaan *Metode Bermain Berbasis Alam* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Harapan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar**" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada Universitas Islam Al-Kifayah Riau ini seutuhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainya sesuai dengan norma yang yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekanbaru, 26 Juni 2026
Yang membuat pernyataan




**INDAH PERMATA SARI**
NIM.1238.22.1528

**Evi Rahayu, S. Pd. I, M. Pd. I**

DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

**NOTA DINAS**

Perihal : *Skripsi Indah Permata Sari*

Kepada Yth.
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**
di_
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

*Assalamualaikum wr. wb.*

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan isi Skripsi saudari :

| | |
|---|---|
| Nama | : INDAH PERMATA SARI |
| Nomor Induk Mahasiswa | : 1238.22.1528 |
| Tempat/Tanggal Lahir | : Sumber Sari, 16 Juli 2003 |
| Program | : Sarjana (S1) |
| Program Studi | : Pendidikan Islam Anak Usia Dini |
| Judul | : **Penggunaan Metode Bermain Berbasis Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Harapan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar** |

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujiankan pada ujian Munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

*Wassalamualaikum wr. wb.*

Pekanbaru, 26 Juni 2026

Pembimbing I

**Evi Rahayu, S. Pd. I, M. Pd. I**

**NIDN.2113048702**

**Nelia Guswanti, M.Pd**

DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

**NOTA DINAS**

Perihal : *Skripsi Indah Permata Sari*

Kepada Yth.
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**
di_
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

*Assalamualaikum wr. wb.*

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan isi Skripsi saudari :

| | |
|---|---|
| Nama | : INDAH PERMATA SARI |
| Nomor Induk Mahasiswa | : 1238.22.1528 |
| Tempat/Tanggal Lahir | : Sumber Sari / 16 Juli 2003 |
| Program | : Sarjana (S1) |
| Program Studi | : Pendidikan Islam Anak Usia Dini |
| Judul | : **Penggunaan Metode Bermain Berbasis Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Harapan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar** |

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujiankan pada ujian Munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.
*Wassalamualaikum wr. wb.*

Pekanbaru, 26 Juni 2026

Pembimbing II

**Nelia Guswanti, M.Pd**
**NIDN.2104089401**

## PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku pembimbing 1 dan pembimbing 2 skripsi, dengan ini menyetujui bahwa skripsi berjudul Penggunaan **Metode Bermain Berbasis Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Harapan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar** yang ditulis oleh:

| | |
|---|---|
| Nama | : **INDAH PERMATA SARI** |
| Nomor induk Mahasiswa | : 1238.22.1528 |
| Tempat/Tanggal Lahir | : Sumber Sari, 16 Juli 2003 |
| Program | : Sarjana (S1) |
| Prog. Studi | : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) |

Untuk diajukan dalam ujian Munaqosah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru, 26 Juni 2026

Pembimbing I

**Evi Rahayu, S. Pd. I., M. Pd. I**
**NIDN. 211304870**

Pembimbing II

**Nelia Guswanti, M.Pd**
**NIDN. 2104089401**

Mengetahui,
Ketua Program Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Evi Rahayu, S. Pd. I., M. Pd. I**
**NIDN. 211304870**

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka–Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

# PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor: 088/SP/A/FTK-PIAUD/VII/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Penggunaan Metode Bermain Berbasis Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak KelomPok B di Taman Kanak-kanak Harapan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:
Nama : **Indah Permata Sari**
NIM : 1238.22.1528
Telah dimunaqasahkan pada : Hari Jum'at, 26 Juni 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

**Tim Penguji Sidang Munaqasah,**

Penguji I

(Dr.Sri Wahyuni, M.Pd)
NIDN. 2111019703

Penguji II

(Roby Sepriya, M.Pd)
NIDN.2114099001

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Lita Arfah, S.P., M.Si)
NIDN. 2125088503

Sekretaris,
Ketua Program Studi PIAUD

(Evi Rahayu, M.Pd.)
NIDN. 2113048702

Pekanbaru, 07 Juli 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

**MOTTO**

يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ
وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ﴿١١﴾

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berlapang-lapanglah dalam majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan.” (Q.S Al-Mujadalah:11)

“Namun baiknya Allah, di ujung tenagaku yang hampir habis,
Allah menyelipkan sabar agar aku tidak runtuh, tidak kehilangan arah dan
tidak kehilangan diriku sendiri. Baiknya Allah,
Dia memberiku keyakinan untuk tetap berdiri dan percaya bahwa
di balik luka yang kupikul serta beban yang ku pendam,
ada hadiah yang telah Dia siapkan untukku.”

*(Marhamah Nurqolbi)*

“Jika bukan karena Allah yang memampukan,
aku mungkin sudah lama menyerah”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

## PERSEMBAHAN

*~Yang Utama dari Segalanya~*

Sembah sujud syukur kepada Allah Subhanahu wa Ta"ala. Naungan rahmat dan Hidayah-Mu telah meliputiku, sehingga dengan bekal ilmu pengetahuan yang telah Engkau anugerahkan kepadaku dan atas izin-Mu akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam tak lupa semoga selalu terlimpah kepada utusan-Mu Nabi Muhammad *Shallallahu Alaihi Wasallam.*

*~Ayah dan Mamak~*

Taburan cinta dan kasih sayangmu telah memberikanku kekuatan. Terima kasih telah memberikan moril serta doa yang tiada henti untuk kesuksesanku, karena tiada kata seindah lantunan do"a dan tiada do"a yang paling khusuk selain do"a yang terucap dari orang tua, ucapan terima kasih saja tak akan pernah cukup membalas kebaikan mu.

Sebagai tanda bukti hormat, dan rasa terimakasih yang tiada hentinya ku persembahkan karya kecil ini kepada ayah dan mamak yang telah melimpahkan segenap kasih sayangnya. Segala dukungan, dan perhatian yang terus mengalir yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan ini. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ayah dan mamak bahagia karena kusadar, selama ini ananda belum bisa berbuat yang lebih. Untuk ayah dan mamak yang tak pernah berhenti mendo'akanku,

Kuucapkan Terimakasih Ayah... terimakasih Mamak...

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT dengan limpahan rahmat, karunia, taufik dan hidayah-Nya sehingga Skripsi ini bisa terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW sebagai uswatun hasanah bagi seluruh ummat dan sebagai penerang dalam kegelapan, semoga kelak kita mendapat syafa'at di yaumul qiamah. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul "**Penggunaan Metode *Bermain Berbasis Alam* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Harapan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar".**

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang sudah dirancang oleh Universitas Islam Al- Kifayah Riau sebagai bentuk pertanggung jawaban peneliti menjadi mahasiswa serta sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Peneliti menyadari bahwa penulisan Skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan jasa dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Yundri Akhyar, M.A selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar yang telah memberikan motivasi untuk selalu kuliah dan memberikan arahan serta bimbingan agar kuliah bisa selesai.
2. Dr. Parlindungan Simbolon, S.I.Q.,M.Us selaku Ketua Senat Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan motivasi selama

perkuliahan.

3. Dr. Zalisman, S.Pd.,M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberi arahan dalam menyelesaikan proposal ini.
4. Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I selaku wakil Rektor I, Lita Arfah, SP., M. Si, selaku wakil rektor II, dan Sahrin, S.H., M.H.MH selaku wakil III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
5. Evi Rahayu, M.Pd.I selaku ketua program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UI Al-Kifayah Riau dan sekaligus pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran serta kemudahan dalam penyusunan Skripsi ini.
6. Nelia Guswanti, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan, saran serta kemudahan dalam upaya penyusunan Skripsi ini.
7. Seluruh Dosen, Staf dan karyawan di UI Al- Kifayah Riau yang telah membekali berbagai ilmu kepada peneliti dan juga telah memberikan kemudahan kepada peneliti selama peneliti menuntut ilmu di Kampus ini.
8. Yuliana, selaku Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Harapan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar yang telah memberikan izin untuk peneliti agar bisa meneliti disekolah itu, dan juga yang telah banyak memberikan motivasi agar tetap semangat dalam proses penelitian.
9. Kepada orang-orang yang peneliti sayangi Ayahanda Supanut dan Ibunda Yuliarni, kakak adik tercinta Yulia Widia Ningsih dan Diki Anugrah serta ponakan Syifa, Safa, Shireen dan seluruh keluarga yang telah banyak memberikan bantuan do'a, cinta, dukungan dan motivasi tiada henti disetiap

langkah penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah di UI Al-Kifayah Riau.. Terimakasih untuk kasih sayang tanpa syarat, untuk keyakinan yang tak pernah pudar, dan telah menjadi rumah terindah dalam setiap perjalanan penulis. Semoga setiap halaman dari sripsi ini bisa menjadi wujud kecil dari besarnya cinta dan terimakasih yang dapat penulis berikan.

10. Teruntuk calon suami penulis, terimakasih telah berkontribusi dalam penulisan skripsi ini. Terimakasih telah menjadi rumah tempat berkeluh kesahku diwaktu lelahmu, menjadi pendengar yang baik, menghibur, penasehat yang baik. Semoga Allah SWT selalu memberikan kelancaran kepada kita untuk menuju kejenjang pernikahan.
11. *Last but not least*, terimakasih untuk diri sendiri yang sudah kuat melewati segala lika-liku yang terjadi, yang mampu mengendalikan diri dari tekanan luar, yang mampu membanagun pertahanan untuk tetap kuat hingga saat ini, "Setiap pengalaman yang terjadi dalam kehidupan adalah sebuah pelajaran bermakna yang tak terlupakan".
12. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan di UI Al-Kifayah Riau yang turut memberikan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik, semoga kalian bahagia Dunia Akhirat.

Pekanbaru, 26 Juni 2026
Penulis

**INDAH PERMATA SARI**
NIM: 1238.22.1528

## DAFTAR ISI


**SURAT PERNYATAAN** ..... **i**

**NOTA DINAS PEMBIMBING I** ..... **ii**

**NOTA DINAS PEMBIMBING II** ..... **iii**

**PERSETUJUAN PEMBIMBIG SKRIPSI** ..... **iv**

**PENGESAHAN TIM PENGUJI** ..... **v**

**MOTTO** ..... **ivi**

**PERSEMBAHAN** ..... **viiii**

**KATA PENGANTAR** ..... **viiiii**

**DAFTAR ISI** ..... **xi**

**DAFTAR TABEL** ..... **xiv**

**DAFTAR GAMBAR** ..... **xv**

**PEDOMAN TRANSLITERASI** ..... **xvi**

**ABSTRAK B. INDONESIA** ..... **xxii**

**ABSTRAK B. INGGRIS** ..... **xxiii**

**ABSTRAK B. ARAB** ..... **xxiii**

**BAB 1 PENDAHULUAN** ..... **1**

A. Latar Belakang ..... 1

B. Penegasan Istilah ..... 6

C. Permasalahan ..... 7

1. Identifikasi Masalah ..... 7

2. Batasan Masalah ..... 8

3. Rumusan Masalah ..... 8

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian ..... 8

1. Tujuan Penelitian ..... 8

2. Manfaat Penelitian ..... 8

**BAB II KAJIAN TEORI** ..... **11**

A. Kerangka Teori ..... 11

1. Hakikat Anak Usia Dini ..... 11

2. Konsep Bermain Pada Anak ..... 13

3. Metode Bermain Berbasis Alam ..... 15
4. Kreativitas Anak Usia Dini ..... 21
B. Penelitian Relevan ..... 24
C. Kerangka Berpikir ..... 27
D. Hipotesis Tindakan ..... 28
E. Indikator Keberhasilan ..... 29
1. Indikator aktivitas guru ..... 29
2. Indikator aktivitas belajar anak ..... 30
**BAB III METODE PENELITIAN ..... 32**
A. Jenis Penelitian ..... 32
B. Lokasi dan Waktu Penelitian ..... 34
C. Subjek dan Objek Penelitian ..... 34
D. Prosedur Penelitian ..... 35
E. Teknik Pengumpulan Data ..... 38
F. Teknik Analisa Data ..... 39
**BAB IV HASIL PENELITIAN ..... 44**
A. Deskripsi Data Awal ..... 44
1. Riwayat Sekolah ..... 44
2. Visi dan Misi ..... 45
3. Setting Ruang Kelas ..... 46
4. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa ..... 47
5. Profil Awal Pembelajaran ..... 49
B. Deskripsi Persiklus ..... 50
1. Siklus 1 ..... 50
2. Siklus II ..... 62
C. Pembahasan Dari Setiap Siklus ..... 74
1. Siklus I ..... 74
2. Siklus II ..... 75
**BAB V PENUTUP ..... 78**
A. Kesimpulan ..... 78
B. Saran ..... 79

**DAFTAR PUSTAKA** ..... **81**
**LAMPIRAN** ..... **103**
**RIWAYAT HIDUP** ..... **102**

## DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Indikator Aktivitas Guru ..... 29
Tabel II. 2 Indikator Aktivitas Belajar Anak ..... 30
Tabel III. 1 Subjek Penelitian ..... 34
Tabel III. 2 Lembar Observasi Aktivitas Guru ..... 40
Tabel III. 3 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Anak ..... 42
Tabel III. 4 Interval Penilaian Aktivitas Guru ..... 43
Tabel III. 5 Interval Penilaian Aktivitas Anak ..... 43
Tabel IV. 1 Keadaan Siswa TK. Harapan ..... 49
Tabel IV. 2 Aktivitas Guru Siklus 1 ..... 55
Tabel IV. 3 Aktivitas Belajar Anak Siklus I ..... 58
Tabel IV. 4 Aktivitas Guru Siklus II ..... 68
Tabel IV. 5 Aktivitas Belajar Anak Siklus II ..... 71

# DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Kerangka Berpikir ..... 27
Gambar III. 1 Model PTK menurut Suharsimi Arikunto..... 35
Gambar IV. 1 Struktur Organisasi TK. Harapan ..... 48
Gambar IV. 2 Diagram Aktivitas Guru Siklus I ..... 57
Gambar IV. 3 Diagram Aktivitas Belajar Anak Sikuls I ..... 60
Gambar IV. 4 Diagram Aktivitas Guru Siklus II..... 70
Gambar IV. 5 Diagram Prasiklus Siklus I dan Siklus II Aktivitas Guru ..... 71
Gambar IV. 6 Diagram Aktivitas Belajar Anak Siklus II..... 73
Gambar IV. 7 Diagram Prasiklus Siklus I dan Siklus II Aktivitas Anak..... 74

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

**Tabel 0 1 Tabel Transliterasi Konsonan**

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|---|---|---|---|
| أ | Alif | Tidak dilambangkan | Tidak dilambangkan |
| ب | Ba | B | Be |
| ت | Ta | T | Te |
| ث | Ṡa | ṡ | Es (dengan titik atas) |
| ج | Jim | J | Je |
| ح | Ḥa | ḥ | Ha (dengan titik bawah) |
| خ | Kha | Kh | Ka dan ha |
| د | Dal | d | De |
| ذ | żal | ż | Zet (dengan titik atas) |
| ر | Ra | r | er |
| ز | Zai | z | zet |

| | | | |
|---|---|---|---|
| س | Sin | s | es |
| ش | Syin | sy | es dan ye |
| ص | ṣad | ṣ | es (dengan titik bawah) |
| ض | ḍad | ḍ | de (dengan titik bawah) |
| ط | Ṭa | ṭ | te (dengan titik bawah) |
| ظ | Ẓa | ẓ | zet (dengan titik bawah) |
| ع | `ain | ` | koma terbalik (di atas) |
| غ | Gain | g | ge |
| ف | Fa | f | ef |
| ق | Qaf | q | ki |
| ك | Kaf | k | ka |
| ل | Lam | l | el |
| م | Mim | m | em |
| ن | Nun | n | en |
| و | Wau | w | we |
| ه | Ha | h | ha |
| ء | Hamzah | ‘ | apostrof |
| ي | Ya | y | ye |

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

### 1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

**Tabel 0 2 Tabel Transliterasi Vokal Tunggal**

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|---|---|---|---|
| ـَ | Fathah | a | A |
| ـِ | Kasrah | i | I |
| ـُ | Dammah | u | U |

### 2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

**Tabel 0 3 : Tabel Transliterasi Vokal Rangkap**

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|---|---|---|---|
| ... يَ | Fathah dan ya | ai | a dan u |
| ... وَ | Fathah dan wau | au | a dan u |

Contoh:

- كَتَبَ *kataba*
- فَعَلَ *fa'ala*
- سُئِلَ *suila*
- كَيْفَ *kaifa*
- حَوْلَ *haula*

## *C. Maddah*

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

**Tabel 0 4 Tabel Transliterasi *Maddah***

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|---|---|---|---|
| أ...ىَ... | Fathah dan alif atau ya | ā | a dan garis di atas |
| ى... | Kasrah dan ya | ī | i dan garis di atas |
| و... | Dammah dan wau | ū | u dan garis di atas |

Contoh:

- قَالَ *qāla*
- رَمَى *ramā*
- قِيْلَ *qīla*
- يَقُوْلُ *yaqūlu*

## D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup
   Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".
2. Ta' marbutah mati
   Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".
3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta‟ marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ *raudah al-atfāl/raudahtul atfāl*
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ *al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah*
- طَلْحَةُ *talhah*

## E. Syaddah (Tajwid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ *nazzala*
- الْبِرُّ *al-birr*

## F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ا ل, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

   Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf "l" diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

   Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ *ar-rajulu*
- الْقَلَمُ *al-qalamu*
- الشَّمْسُ *asy-syamsu*
- الْجَلَالُ *al-jalālu*

## G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ *ta''khużu*
- شَيْءٌ *syai''un*
- ءالنَّوْ *an-nau''u*

## H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah.

Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ لَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ — *Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/*
  *Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn*
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَمُرْسَاهَا — *Bismillāhi majrehā wa mursāhā*

## I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ — *Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/*
  *Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn*
- لرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ — *Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm*

## J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

# ABSTRAK

**Indah Permata Sari, (2026): Penggunaan Metode Bermain Berbasis Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Harapan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar.**

Penelitian ini dilatar belakangi karena rendahnya kemampuan kreativitas anak usia dini pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Harapan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar. Sehingga dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode bermain berbasis alam di Taman Kanak-kanak Harapan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar. Metode yang digunakan adalah *Classroom Action Research* atau penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, yakni siklus I dan siklus II, dan setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Objek penelitian ini di Taman Kanak-kanak Harapan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar. Teknik pengumpulan data yakni observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain berbasis alam mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap siklusnya. Dan berdasarakan analisis data yang diperoleh dari data awal hingga siklus I pertemuan 2. Data awal 45% Belum Berkembang (BB), Siklus I pertemuan 1 diperoleh persentase rata-rata 50,66% Belum Berkembang (BB), Siklus I pertemuan 2 diperoleh persentase rata-rata 65% Mulai Berkembang (MB). Siklus II pertemuan 1 diperoleh persentase rata-rata 75,66% Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Siklus II pertemuan 2 diperoleh persentase rata-rata 86,33% Berkembang Sangat Baik. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa dengan kegiatan bermain berbasis alam dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok b di Taman Kanak-kanak Harapan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar.



**Kata kunci**: ***Metode Bermain Berbasis Alam, Kreativitas AUD.***

## ABSTRACT

**Indah Permata Sari (2026):** ***The Application of Nature-Based Play Techniques to Enhance Creativity in Group B Children at Harapan Kindergarten, Tapung Hulu District, Kampar Regency***

*This research was prompted by the inadequate creativity levels observed in Group B children at Harapan Kindergarten, Tapung Hulu District, Kampar Regency. The study sought to augment the creativity of early childhood learners by employing a nature-based play approach. The study utilized a Classroom Action Research (CAR) framework comprising four phases: planning, action, observation, and reflection. The research was executed in two phases, each consisting of two classroom sessions. The study involved 15 children from Group B, comprising 8 boys and 7 girls, enrolled at Harapan Kindergarten in the Tapung Hulu District of Kampar Regency. Data were gathered via observation and documentation, then analyzed using descriptive quantitative methods by calculating the percentage of children's developmental milestones in each cycle. The results demonstrated that the application of the nature-based play approach markedly enhanced children's creativity during the study. During the pre-cycle phase, the mean creativity level was 45%, classified as Not Yet Developed (NYD). In Cycle I, Meeting 1, the average achievement rose to 50.66%, still classified within the Not Yet Developed (NYD) category. During Cycle I, Meeting 2, the average score attained was 65%, classified as Beginning to Develop (BD). Cycle II demonstrated additional enhancement, with the average achievement rising to 75.66% in Meeting 1, classified as Developing as Expected (DAE), and attaining 86.33% in Meeting 2, classified as Very Well Developed (VWD). The findings indicate that nature-based play activities significantly improved the creativity of Group B children at Harapan Kindergarten, Tapung Hulu District, Kampar Regency.*



**Keywords:** ***Nature-Inspired Play Approach, Innovation, Early Childhood Education, Classroom Action Research.***

## ملخص

**إنداه بيرماتا ساري، (٢٠٢٦): استخدام طريقة اللعب من خلال العالم لترقية ابتكار الأطفال بمجموعة "ب" فى روضة الأطفال هاربان بمركز تابونج بمنطقة كمبار**

إن خلفية هذا البحث لمنخفض قدرة الأطفال على الابتكار بمجموعة "ب" فى روضة الأطفال هاربان بمركز تابونج بمنطقة كمبار، فيهدف هذا البحث إلى ترقية قدرة الأطفال على الابتكار باستخدام طريقة اللعب من خلال وسيلة العالم. منهجية البحث المستخدمة بحث إجراءة الفصل الذى يتكون من أربع خطوات منها التخطيط والتنفيذ والملاحظة والإنعكاس. هذا البحث يتكون من الدورين أى الدور الأول والدور الثاني، فكل دور يتكون من اللقائين. وأفراد البحث خمسة عشر طفلا منهم ثمانية أطفال وسبع طفلات. وموضوع البحث القدرة على الابتكار باستخدام طريقة اللعب من خلال وسيلة العالم. ومن أساليب جمع البيانات ملاحظة ووثيقة. فنتيجة البحث دلت على أن طريقة اللعب من خلال العالم مترقية هامة فى كل دور. ومئوية النتيجة فى البيانات الأولى خمسة وأربعون أى لم تتطور قدرة الابتكار. ومئوية النتيجة فى الدور الأول للقاء الأول خمسون بشولة ستة وستين فى المائة أى مرحلة لم تتطور قدرة الابتكار، وفى الدور الأول للقاء الثاني خمسة وستون أى مرحلة تبدو تتطور قدرة الابتكار. ومعدل النتيجة فى الدور الثاني للقاء الأول خمسة وسبعون بشولة ستة وستين فى المائة أى مرحلة تتطور قدرة الابتكار على حسب الرجاء، وفى الدور الثاني للقاء الثاني ستة وثمانون بشولة ثلاثة وثلاثين فى المائة أى تتطور قدرة الابتكار جيدة جدا. فاستخلصت الباحثة أن طريقة اللعب من خلال العالم استطاعت أن ترقي قدرة الابتكار لدى الأطفال بمجموعة "ب" فى روضة الأطفال هاربان بمركز تابونج بمنطقة كمبار.



**الكلمات الرئيسية:** ***طريقة اللعب من خلال العالم، الابتكار، الأطفال***

# BAB 1
# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dengan tujuan untuk mengembangkan potensi diri peserta didik. Pendidikan juga dapat disebut dengan proses memanusiakan manusia. Bapak Pendidikan Nasional Ki Hajar Dewantara.[1]

Pendidikan agama islam merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk menanamkan nilai-nilai keislaman kepada peserta didik yang dilakukan melalui proses belajar mengajar dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan juga berperilaku sesuai dengan norma-norma-norma yang ada di dalam agama Islam. Pendidikan Agama Islam adalah termasuk salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam melaksanakan proses dan tujuan dari pendidikan. Hal ini sesuai dengan firman Allah Swt yang terdapat didalam Al-Qur'an Surat Al-Taubah ayat: 122[2] yang berbunyi:

۞ وَمَا كَانَ ٱلۡمُؤۡمِنُونَ لِيَنفِرُواْ كَآفَّةٗۚ فَلَوۡلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرۡقَةٖ مِّنۡهُمۡ طَآئِفَةٞ لِّيَتَفَقَّهُواْ فِي ٱلدِّينِ وَلِيُنذِرُواْ قَوۡمَهُمۡ إِذَا رَجَعُوٓاْ إِلَيۡهِمۡ لَعَلَّهُمۡ يَحۡذَرُونَ ١٢٢

[1] Desi Priswanti, Bai Badariah, dkk., *"Pengertian Pendidikan,"* Jurnal Pendidikan dan Konseling**,** Vol. 4, No. 6 (2022), hlm. 7912.

[2] Al-Qur'an, Surah At-Taubah:122

Artinya: "Tidak sepatutnya orang-orang mukmin itu semuanya pergi (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya**."** (Q.S. *At-Taubah Ayat 122)*

Setiap anak lahir ke dunia ini memiliki potensi. Potensi merupakan faktor turunan, ada yang tidak bisa diubah dan ada pula yang dapat dibentuk. Potensi yang tidak dapat diubah adalah potensi fisik yang berhubungan dengan bentuk tubuh, seperti mata, hidung dan telinga. Secara umum, potensi ini melukiskan gambaran utuh tentang anak yang terwujud secara nyata jika mendapat rangsangan. Rangsangan dapat diberikan kapan saja, terutama di masa emas kehidupan anak (dimasa balita), selama anak sudah siap. Salah satu potensi yang perlu pendapt rangsangan atau stimulasi adalah bakat. Salah satu cara untuk mengembangkan potensi anak yaitu melalui pendidikan anak usia dini.[3]

Taman Kanak-kanak (TK) adalah satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bagi anak berusia 4-6 tahun. TK berfungsi sebagai lembaga yang memberikan layanan pendidikan melalui kegiatan bermain yang terstruktur untuk membantu perkembangan potensi dasar anak, baik fisik, motorik, bahasa, sosial-emosional, kognitif maupun seni, sebagai persiapan sebelum memasuki jenjang sekolah dasar.[4]

---

[3] Aidil Saputra, *"*Pendidikan Anak Usia Dini*," Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, Vol. 10, No. 2 (2018), hlm. 193.

[4] Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, *Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), hlm. 12.

Pendidikan di TK dirancang untuk membentuk kesiapan belajar anak, membangun kemandirian, menanamkan kebiasaan positif, dan mengembangkan kompetensi dasar sesuai tahap perkembangannya.[5] Hal ini mencakup pengembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni sebagai enam aspek perkembangan utama yang harus distimulasi melalui kegiatan belajar yang bersifat bermain, menyenangkan, dan sesuai tahap perkembangan anak.[6]

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi tahap awal anak dalam melakukan pendidikan, kegiatan pembelajaran yang dirancang akan disesuaikan dengan dunia anak yaitu dunia bermain. Namun, pembelajaran konvesional yang dilakukan diruangan kelas, menggunakan meja dan kursi serta mendengarkan guru ceramah masih menjadi kegiatan belajar mengajar yang umum diterapkan di sekolah. Strategi pembelajaran berbasis alam dapat menjadi salah satu komponen pendukung terselenggaranya kegiatan belajar aktif dengan memanfaatkan alam sebagai media.[7]

Melalui informasi awal yang penulis temukan, TK. Harapan merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang belum menerapkan konsep belajar dengan alam. Sekolah sama sekali belum menerapkan pembelajaran berbasis alam dengan konsep "belajar di alam".

---

[5] *Ibid*, hlm. 15.

[6] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Kemendikbud, 2014), hlm. 10.

[7] S. Sunanik, "Pembelajaran Berbasis Alam untuk Anak Usia Dini di TK Alam Alazhar Kutai Kartanegara," *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI* (2018), hlm. 81

Awal mula penulis ingin mengkaji pembelajaran berbasis alam ini karena penulis ingin mengenalkan anak peduli akan lingkungan sejak dini, melihat banyaknya peristiwa-peristiwa yang terjadi seperti membuang sampah sembarangan, globalisasi yang semakin maju sehingga anak lebih tertarik bermain gadget daripada bermain di luar ruangan. Tujuan penulis dengan konsep alam ini adalah untuk memberikan pengetahuan secara nyata dan pengalaman langsung pada anak didik untuk berkembang secara alamiah. Penulis juga sudah menyadari bahwa kegiatan belajar yang dilakukan diluar disekolah juga cukup banyak dan belum terlaksana, beberapa kegiatannya adalah berkebun, berburu harta karun alam (mengumpulkan daun/ranting), melukis dengan bahan alam dan pengamatan serangga.

Berdasarkan kondisi awal yang penulis temukan di TK Harapan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar, terlihat bahwa masih banyak sebagian anak yang cenderung merasa bosan saat saat proses belajar di kelas, dikarenakan faktor minimnya penggunaan metode bermain berbasis alam yang menarik menyebabkan anak kurang terlibat aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi di lapangan penulis menemukan beberapa gejala yaitu, kegiatan pembelajaran masih didominasi aktivitas di dalam kelas dan penggunaan media yang terbatas, anak kurang mendapatkan pengalaman langsung dengan lingkungan alam sebagai sumber belajar, serta metode pembelajaran yang digunakan kurang variatif sehingga kurang merangsang kreativitas anak.

Hal ini dikarenakan dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran lebih dominan menggunakan metode yang lebih mengedepankan guru atau disebut dengan teacher center seperti menggunakan metode ceramah yang monoton dan kurang menarik. Agar pembelajaran menjadi lebih efektif, untuk itu maka diperlukan sebuah metode yang lebih berfokus kepada siswa atau disebut dengan student center. Dalam sebuah pembelajaran, salah satu cara yang dapat dilakukan guru yaitu dengan memilih metode yang menarik dan lebih efektif. Karena dengan menggunakan metode tersebut dapat membentuk potensi diri siswa menjadi lebih aktif.[8]

Agar pembelajaran siswa menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menarik menyenangkan, dapat dilakukan berbagai cara. Salah satu cara untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa adalah dengan memanfaatkan penggunaan metode bermain berbasis alam. Dengan penggunaan metode bermain berbasis alam kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "*Penggunaan Metode Bermain Berbasis Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B di TK Harapan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar".*

[8] Silvia Halimatul Ma'rifah, Badrus, dan Yasin Nurfalah, "Implementasi Metode Praktikum pada Pembelajaran Fikih di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Moderasi Beragama*, Vol. 1 (2022), hlm. 67.

## B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran dan memperjelas fokus pembahasan, berikut adalah penegasan istilah-istilah kunci yang digunakan dalam topik ini**;**

### 1. Metode

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan pendidik untuk memfasilitasi proses belajar anak melalui aktivitas bermain. Bermain dipandang sebagai sarana utama bagi anak untuk memperoleh pengalaman, mengembangkan kreativitas, serta mengekspresikan ide dan imajinasi.[9]

### 2. Bermain berbasis alam

Bermain merupakan aktivitas utama anak yang bersifat alami dan menjadi sarana belajar paling efektif. Dalam perspektif ini, bermain berbasis alam adalah bentuk penerapan metode bermain yang memanfaatkan lingkungan alam sebagai media dan sumber belajar.[10] Bermain berbasis alam memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan unsur-unsur lingkungan seperti tanah, air, tumbuhan, dan hewan. Melalui kegiatan ini, anak dapat mengeksplorasi, bereksperimen, serta mengembangkan kreativitas dan imajinasi secara bebas.[11]

---

[9] Suyadi. Strategi pembelajaran pendidikan anak usia dini berbasis bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 4, No 1, (2015), hlm 45–53.

[10] Fitria, N. Pemanfaatan lingkungan alam dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol, 9. No 1, (2015), hlm 85–92.

[11] *Ibid*, hlm 45

### 3. Kreativitas

kreativitas adalah kemampuan individu untuk menghasilkan ide-ide baru yang orisinal, fleksibel, dan bermanfaat. Faktor yang mendukung kreativitas anak: lingkungan yang aman dan mendukung, kesempatan bermain bebas, dukungan orang tua dan guru, tidak terlalu sering dibatasi atau dibandingkan, adanya kegiatan eksploratif seperti menggambar, musik, membaca, bermain peran, atau eksperimen sederhana. Kreativitas mencakup beberapa aspek utama, yaitu kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (elaboration).[12]

## C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di paparkan maka identifikasi masalah dari penelitian ini yaitu:

a. Kegiatan pembelajaran masih didominasi aktivitas di dalam kelas dan penggunaan media yang terbatas.
b. Anak kurang mendapatkan pengalaman langsung dengan lingkungan alam sebagai sumber belajar.
c. Metode pembelajaran yang digunakan kurang variatif sehingga kurang merangsang kreativitas anak.

[12] Munandar, U. Pengembangan kreativitas anak berbakat. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 2, No, 3 (2015), lm, 275–286.

2. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup kajian di atas, maka penulis membatasi permasalahan penelitian ini pada Penggunaan Metode Bermain Berbasis Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B di TK Harapan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana penggunaan metode bermain berbasis alam untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok b di TK Harapan Desa Sumber Sari Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar?

## D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan metode bermain berbasis alam dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Harapan Sumber Sari Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk mengembangkan khazanah keilmuan mengenai upaya penggunaan metode bermain berbasis alam untuk meningkatkan

kreativitas anak kelompok B di Tk Harapan Sumber Sari Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Anak

Membantu anak untuk meningkatkan perkembangan kreativitas melalui metode bermain berbasis alam serta untuk memotivasi anak agar senang melakukan kegiatan pembelajaran dan membantu anak untuk merasakan pengalaman baru secara langsung.

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan untuk perbaikan kegiatan pembelajaran dengan berbagai metode, khususnya metode Bermain Berbasis Alam.

2) Bagi Guru

Menambah khazanah keilmuan mengenai penggunaan metode bermain berbasis alam untuk meningkatkan kreativitas anak dan semangat peneliti untuk semakin memperdalam ilmu dan hal-hal yang berkaitan dengan Anak Usia Dini. Semakin memahami Anak Usia Dini, teknik-teknik yang tepat dalam pengasuhan, pendidikan serta pengajaran Anak Usia Dini dan menjadikan pribadi sebagai guru yang memiliki tingkat kreativitas yang selalu berkembang demi meningkatkan aspek perkembangan pada Anak Usia Dini.

3) Bagi Sekolah

Mempermudah Taman Kanak-kanak Harapan Kecamatan Tapung Hulu Kabaupaten Kampar dalam menentukan atau menyusun program kegiatan bermain dan belajar anak.

4). Bagi Peneliti

Mengembangkan wawasan, keterampilan dan pengalaman langsung dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis alam di lapangan sehingga menjadi bekal pengetahuan yang sangat berharga untuk memahami karakteristik anak serta cara menstimulasi kreativitas.

5). Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat menjadikan sumber rujukan, literatur atau landasan teori yang relevan dan dapat dikembangkan untuk penelitian di masa mendatang.

# BAB II
# KAJIAN TEORI

## A. Kerangka Teori

### 1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Masa ini sering disebut sebagai *golden age* atau masa emas, karena pada periode ini terjadi perkembangan otak yang sangat signifikan, baik dari segi struktur maupun fungsinya. Oleh karena itu, anak usia dini membutuhkan stimulasi yang tepat, terarah, dan berkesinambungan agar seluruh potensi yang dimilikinya dapat berkembang secara optimal.[13]

Pendidikan anak usia dini kini berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap di mana anak mulai mampu berpikir simbolik, namun masih terbatas pada pengalaman konkret. Anak cenderung belajar melalui aktivitas langsung, seperti bermain dan bereksplorasi dengan lingkungan sekitarnya. Sementara itu, Lev Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan anak.[14]

[13] Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: UNY Press, 2005), hlm. 6–7.

[14] Alfadhilah, J., "Filsafat PAUD menurut Jean Piaget," *Alzam Journal,* Vol. 5, No. 1 (2025), hlm. 94–111.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini antara lain memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, aktif, kreatif, imajinatif, serta senang mencoba hal-hal baru. Anak juga cenderung belajar melalui bermain, karena bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan dan alami bagi mereka. Oleh sebab itu, proses pembelajaran pada anak usia dini sebaiknya dirancang dalam bentuk kegiatan bermain yang bermakna.[15]

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah individu yang sedang berada pada tahap perkembangan awal yang memerlukan stimulasi melalui pengalaman langsung dan aktivitas bermain. Pemahaman terhadap karakteristik ini menjadi dasar penting dalam merancang metode pembelajaran yang sesuai, termasuk penggunaan metode bermain berbasis alam untuk meningkatkan kreativitas anak.[16]

c. Tahap Perkembangan Anak

Perkembangan anak usia dini mencakup berbagai aspek yang saling berkaitan, yaitu perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta fisik motorik. Setiap aspek perkembangan tersebut berkembang secara bertahap sesuai dengan usia dan pengalaman yang diperoleh anak. Menurut Jean Piaget, pada tahap praoperasional anak mulai mampu menggunakan simbol, namun masih mengalami keterbatasan dalam berpikir logis. Anak cenderung berpikir

[15] Rahma, S., *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Disertasi, Universitas Ivet, 2025), hlm. 25.
[16] Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenada Media, 2016), hlm. 35.

berdasarkan persepsi dan belum mampu memahami konsep sebab-akibat secara kompleks.[17]

**2. Konsep Bermain Pada Anak**

a. Bermain Sebagai Kebutuhan Dasar anak

Bermain merupakan aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak usia dini. Melalui bermain, anak dapat mengekspresikan diri, mengeksplorasi lingkungan, serta mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara optimal. Bermain bukan hanya sekadar kegiatan untuk mengisi waktu luang, tetapi juga merupakan sarana belajar yang efektif bagi anak.[18]

Secara umum, bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan dengan sukarela, tanpa paksaan, dan memberikan kesenangan bagi anak. Dalam proses bermain, anak tidak berorientasi pada hasil akhir, melainkan lebih menekankan pada proses aktivitas itu sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa bermain memiliki nilai intrinsik yang sangat penting dalam perkembangan anak usia dini.[19]

b. Fungsi Bermain Pada Anak

Bermain memiliki berbagai fungsi penting dalam perkembangan anak usia dini. Fungsi-fungsi tersebut mencakup seluruh aspek perkembangan, baik kognitif, bahasa, sosial-

[17] Jean Piaget, *The Psychology of Intelligence* (London: Routledge, 1950), hlm. 135.
[18] Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar PAUD*, hlm. 144.
[19] Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: UNY Press, 2005), hlm. 113–114.

emosional, maupun fisik motorik.[20]

1) Bermain berfungsi untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Melalui bermain, anak belajar memecahkan masalah, mengenal konsep baru, serta mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kreatif.
2) Bermain berfungsi untuk mengembangkan aspek sosial. Dalam kegiatan bermain bersama, anak belajar bekerja sama, berbagi, bergiliran, serta memahami aturan dalam kelompok.
3) Bermain juga berfungsi untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak. Anak belajar berkomunikasi, menambah kosakata, serta mengekspresikan pikiran dan perasaannya melalui interaksi saat bermain.
4) Bermain berfungsi untuk mengembangkan aspek emosional, yaitu membantu anak mengenali dan mengelola emosi seperti senang, marah, kecewa, dan takut.

c. Prinsip Belajar Sambil Bermain

Prinsip belajar sambil bermain merupakan pendekatan dalam pendidikan anak usia dini yang menempatkan kegiatan bermain sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran. Dalam prinsip ini, anak tidak belajar melalui kegiatan yang bersifat formal dan kaku, tetapi melalui aktivitas yang menyenangkan, bebas, dan sesuai dengan dunia anak. Melalui bermain, anak dapat memperoleh

[20] Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hlm. 60.

pengalaman langsung yang membantu mereka memahami konsep-konsep dasar secara alami tanpa merasa tertekan.[21]

Belajar sambil bermain menekankan bahwa proses belajar harus terjadi dalam suasana yang menyenangkan, sehingga anak merasa nyaman dan termotivasi untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Dalam kegiatan bermain, anak secara tidak langsung belajar mengembangkan berbagai aspek perkembangan, seperti kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta fisik motorik. Dengan demikian, bermain tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media belajar yang efektif.[22]

Menurut pendekatan Konstruktivisme, anak membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dengan lingkungan. Oleh karena itu, kegiatan bermain menjadi sarana yang sangat tepat karena memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, mencoba, dan menemukan pengetahuan baru secara mandiri maupun dengan bantuan orang lain.[23]

**3. Metode Bermain Berbasis Alam**

Metode bermain berbasis alam merupakan salah satu pendekatan pembelajaran pada anak usia dini yang memanfaatkan lingkungan alam sebagai sumber belajar utama. Dalam metode ini, anak diajak untuk belajar melalui aktivitas bermain yang dilakukan di lingkungan terbuka

[21] Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan*,…, hlm. 117
[22] *Ibid*, hlm. 118
[23] Jean Piaget, *The Origins of Intelligence in Children*, (New York: International Universities Press, 1952), hlm. 7.

atau dengan menggunakan bahan-bahan alam seperti tanah, pasir, air, batu, daun, ranting, dan berbagai unsur alami lainnya. Pembelajaran tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga di luar ruangan sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas, nyata, dan bermakna.[24]

Secara umum, metode bermain berbasis alam menekankan pada proses eksplorasi, eksperimen, dan interaksi langsung anak dengan lingkungan sekitarnya. Anak diberikan kebebasan untuk mengamati, menyentuh, mencoba, dan memanipulasi objek-objek alam sesuai dengan rasa ingin tahunya. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, pengawasan, serta stimulus agar kegiatan bermain tetap memiliki tujuan pembelajaran yang jelas.[25]

Metode ini sejalan dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui pengalaman konkret. Anak pada usia dini belum mampu berpikir abstrak secara optimal, sehingga pembelajaran yang melibatkan benda nyata sangat membantu dalam memahami konsep-konsep dasar. Lingkungan alam menyediakan berbagai stimulus yang kaya dan bervariasi, sehingga dapat merangsang perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta motorik anak secara bersamaan.[26]

a. karakteristik utama yang ada pada metode bermain berbasis alam.[27]
    1. Menggunakan lingkungan alam sebagai sumber belajar**,** Anak belajar langsung dari interaksi dengan alam.

[24] S. Sunanik, "Pembelajaran Berbasis Alam,…, hlm. 85–86.
[25] *Ibid*. hlm. 88-90
[26] Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di TK* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm. 46.
[27] Direktorat PAUD, *Pedoman Pembelajaran PAUD* (Jakarta: Kemendikbud, 2015), hlm. 67.

2. Bersifat eksploratif dan terbuka**,** kegiatan tidak selalu terstruktur, memberi kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi.
3. Mengutamakan pengalaman langsung**,** anak memperoleh pengetahuan melalui pengalaman nyata, bukan sekadar penjelasan.
4. Mendorong aktivitas fisik, kegiatan di alam biasanya melibatkan gerak aktif yang mendukung perkembangan motorik

b. Manfaat penerapan metode bermain berbasis alam.[28]

1. Meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak
2. Mengembangkan kemampuan sosial dan kerja sama
3. Meningkatkan kesehatan fisik melalui aktivitas luar ruang
4. Menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan
5. Mengurangi stres dan meningkatkan kesejahteraan emosional anak

Dalam praktiknya, metode bermain berbasis alam dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan seperti bermain di taman, berkebun, eksplorasi lingkungan sekitar, atau kegiatan luar ruang lainnya. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus dan memastikan keamanan anak selama bermain.[29]

[28] Richard Louv, *Last Child in the Woods* (Chapel Hill: Algonquin Books, 2008), hlm. 112.

[29] Depdiknas, *Kurikulum PAUD* (Jakarta: Depdiknas, 2007), hlm. 54.

c. Langkah-langkah metode bermain berbasis alam pada anak usia dini

1. Menentukan tujuan pembelajaran, guru menentukan aspek perkembangan yang ingin dicapai, seperti perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan kreativitas anak.
2. Menyiapkan lingkungan dan media alam, guru menyiapkan area bermain dan bahan-bahan alami seperti pasir, tanah, air, daun, batu, ranting, dan biji-bijian yang aman digunakan anak.
3. Memberikan penjelasan kegiatan, anak diberi arahan mengenai aturan bermain, tujuan kegiatan, dan cara menggunakan alat atau bahan secara sederhana.
4. Pelaksanaan kegiatan bermain, anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan secara langsung melalui aktivitas bermain dan bereksperimen dengan bahan alam.
5. Guru sebagai fasilitator, guru mendampingi, mengamati, memberikan motivasi, dan mengajukan pertanyaan pemantik agar anak aktif berpikir dan menemukan pengalaman belajar sendiri.
6. Interaksi dan kerja sama, anak diajak berkomunikasi, berbagi, dan bekerja sama dengan teman selama kegiatan berlangsung.
7. Refleksi kegiatan, setelah bermain, anak diminta menceritakan pengalaman, hasil pengamatan, atau perasaannya selama kegiatan.

8. Evaluasi perkembangan anak, guru melakukan observasi dan penilaian terhadap perkembang-an anak selama kegiatan bermain berbasis alam berlangsung.

d. Kelebihan dan kekurangan metode bermain berbasis alam.

Metode bermain berbasis alam memiliki berbagai keunggulan dalam pembelajaran anak usia dini, antara lain:

1) Meningkatkan kreativitas anak

Melalui interaksi langsung dengan lingkungan alam, anak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi dan menciptakan berbagai bentuk karya dari bahan alami. Hal ini dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif [30]

2) Memberikan pengalaman belajar yang nyata (konkret)

Pembelajaran berbasis alam memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami.[31]

3) Mengembangkan berbagai aspek perkembangan

Kegiatan bermain di alam dapat mengembangkan aspek kognitif, motorik, sosial-emosional, dan bahasa secara terpadu[32]

4) Meningkatkan rasa ingin tahu dan eksplorasi

Lingkungan alam menyediakan berbagai stimulus yang mendorong anak untuk bertanya, mencoba, dan menemukan hal-

[30] Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 12.

[31] *Ibid.* hlm. 45

[32] Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD* (Yogyakarta: Pedagogia, 2010), hlm. 78.

hal baru.[33]

Selain memiliki kelebihan, metode ini juga memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

1) Membutuhkan pengawasan yang lebih intensif

   Kegiatan di luar ruangan memiliki potensi risiko seperti anak terjatuh atau terluka, sehingga memerlukan perhatian khusus dari guru.[34]

2) Bergantung pada kondisi cuaca

   Pelaksanaan kegiatan bermain berbasis alam sangat dipengaruhi oleh kondisi cuaca, seperti hujan atau panas yang berlebihan.[35]

3) Membutuhkan persiapan yang matang

   Guru perlu merancang kegiatan, menyiapkan alat, serta memastikan keamanan lingkungan sebelum kegiatan dilakukan.[36]

4) Kekhawatiran dari orang tua

   Sebagian orang tua merasa khawatir terhadap keamanan dan kebersihan anak saat bermain di luar ruangan.[37]

[33] S. Sunanik, "Pembelajaran Berbasis Alam,…, hlm. 86–87.
[34] *Ibid*. hlm. 92.
[35] *Ibid*. hlm. 93.
[36] *Ibid*. hlm. 93
[37] Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, hlm. 90.

**4. Kreativitas Anak Usia Dini**

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang perlu dikembangkan sejak awal. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan karya seni, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir fleksibel, menemukan ide baru, serta memecahkan masalah dengan cara yang unik.[38]

Menurut Utami Munandar, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.[39]

Perkembangan kreativitas anak berlangsung secara bertahap sesuai usia. Menurut Lowenfeld, tahap perkembangan kreativitas (khususnya dalam seni) meliputi:[40]

1) Tahap Scribbling (2–4 tahun): anak mencoret-coret tanpa makna
2) Tahap Pra-skema (4–7 tahun): mulai menggambar bentuk sederhana
3) Tahap Skema (7–9 tahun): mulai memahami bentuk dan ruang
4) Pada usia 5–6 tahun (kelompok B), anak berada pada tahap pra-

[38] Viktor Lowenfeld, *Creative and Mental Growth* (New York: Macmillan, 1987), hlm. 75.

[39] A. S. Manurung dkk., *"*Implementasi Berpikir Kritis*" Jurnal Papeda*, Vol. 5 (2023), hlm. 120–125.

[40] Ruliana Fajriati dkk., *"*Eksplorasi Kreativitas Anak*" Al-Abyadh***,*** Vol. 8, No. 1 (2025), hlm. 32.

skema, dimana imajinasi berkembang pesat dan anak mulai mampu menggambarkan ide secara sederhana.

Dalam sebuah proses pembelajaran, anak seharusnya didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Oleh karena itu program pendidikan yang dikembangkan perlu menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif yang harus dimiliki siswa. Berpikir kreatif dapat ditumbuh kembangkan melalui perancangan suatu pembelajaran yang menekankan pada pengeksplorasian kemampuan siswa.[41] Karena pada dasarnya, masing-masing siswa mempunyai potensi kreatif yang berbeda sehingga dalam memecahkan masalah siswa diberi kesempatan untuk menyelesaikan dengan caranya sendiri.

Perkembangan kreativitas anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

1) Faktor Internal

   Faktor yang berasal dari dalam diri anak, meliputi: Intelegensi, Motivasi intrinsik dan kepribadian (percaya diri, berani mencoba).

2) Faktor Eksternal

   Faktor dari lingkungan sekitar, meliputi: Lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, sarana dan prasarana.

[41] A. S. Manurung dkk, Implementasi Berpikir Kritis…, hlm. 125–132.

b. Standar kreativitas anak

Standar kreativitas merupakan ukuran atau indikator yang digunakan untuk menilai kemampuan kreatif seseorang, terutama dalam proses pembelajaran. Menurut para ahli psikologi kreativitas, standar kreativitas umumnya meliputi beberapa aspek berikut:

1. Kelancaran (*Fluency*), kemampuan menghasilkan banyak ide, jawaban, atau gagasan dalam waktu relatif singkat.
2. Keluwesan (*Flexibility*), kemampuan memberikan berbagai macam cara, sudut pandang, atau alternatif pemecahan masalah.
3. Keaslian (*Originality*), kemampuan menghasilkan ide yang unik, baru, dan berbeda dari orang lain.
4. Penguraian (*Elaboration*), kemampuan mengembangkan atau memperinci suatu gagasan sehingga menjadi lebih lengkap dan menarik.
5. Kepekaan terhadap masalah (*Sensitivity*), kemampuan mengenali masalah serta menemukan peluang untuk menciptakan solusi kreatif.
6. Imajinasi, kemampuan membayangkan sesuatu yang belum pernah dilihat atau dialami secara langsung.
7. Rasa ingin tahu, sikap aktif bertanya, mencoba, dan mengeksplorasi hal-hal baru dalam proses belajar.

## B. Penelitian Relevan

Penelitian yang berjudul " Penggunaan Metode Bermain Berbasis Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Harapan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar" merujuk pada hasil penelitian terdahulu yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ruliana Fajriati yang berjudul *"Eksplorasi Kreativitas Anak Usia Dini Berbasis Bahan Alam"* bertujuan untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak ketika bermain dengan menggunakan bahan alam seperti daun, batu, ranting dan sebagainya.[42] Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak mampu menghasilkan karya yang inovatif, orisinal, dan imajinatif melalui kegiatan bermain bebas di lingkungan alam. Anak juga terlihat lebih aktif dalam mengeksplorasi benda-benda alam serta mampu menciptakan permainan baru sesuai imajinasinya.[43] Penelitian ini menegaskan bahwa bahan alam dapat menjadi media yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, terutama dalam aspek kelancaran ide dan keaslian karya.
2. Penelitian Ni Luh Ayu Ariyanti berjudul *"Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Berbasis Menggunakan Bahan Alam"* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak melalui kegiatan menganyam menggunakan bahan alam. kegiatan

[42] Ni Luh Ayu Ariyanti dkk., *"*Pengembangan Kreativitas Anak*" Murhum,* Vol. 6, No. 1 (2025), hlm. 740–754.

[43] Hanna Rahmawati, *"*Peningkatan Kreativitas Anak*" Jurnal Riset PG PAUD,* Vol. 3, No. 2 (2023), hlm. 63–68.

dengan berbagai cara yang berbeda serta menunjukkan antusiasme tinggi dalam menggunakan bahan alam. Penelitian ini membuktikan bahwa kegiatan berbasis alam dapat merangsang kreativitas anak secara optimal.[44]

3. Penelitian Hanna Rahmawati yang berjudul *"Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Kolase Bahan Alam"* menunjukkan bahwa penggunaan bahan alam dalam kegiatan kolase dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B. Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan peningkatan signifikan dari siklus ke siklus, dimana anak mulai mampu menghasilkan karya yang lebih bervariasi, unik, dan sesuai dengan imajinasinya. Dengan demikian, kegiatan kolase berbasis bahan alam terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.[45]
4. Penelitian Lindawati berjudul *"Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Teknik Mozaik dengan Bahan Alam"* bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan seni berbasis bahan alam.[46] Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak mengalami peningkatan kreativitas secara bertahap, ditandai dengan kemampuan menyusun bentuk mozaik yang lebih beragam dan orisinal. Penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis bahan alam dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir kreatif dan

[44] Lindawati, *"*Teknik Mozaik dengan Bahan Alam*" Jurnal PAUD*, Vol. 5, No. 2 (2021), hlm. 45–52.
[45] Kiki Supriyanti, *"*Pembelajaran Sentra Bahan Alam*" Smart Kids*, 2021, hlm. 10–18.
[46] Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*…, hlm. 78–80.

menghasilkan karya seni.

5. Penelitian Kiki Supriyanti berjudul *"Penerapan Pendekatan Saintifik Melalui Pembelajaran di Sentra Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak"* menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bahan alam mampu meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun secara signifikan. Adapun implementasi pendekatan saintifik (5M) sebagai berikut:

   a) Mengamati, anak menlihat dan menyentuh berbagai bahan alam, seperti pasir, air dan biji-bijian.
   b) Menanya, mendorong rasa ingin tahu anak terhadap tekstur, warna atau fungsi bahan tersebut.
   c) Mengumpulkan informasi/mencoba, anak melakukan eksperimen langsung atau membuat karya dari bahan alam.
   d) Menalar, anak menghubungkan hasil eksperiumen dengan pengetahuan yang mereka miliki.
   e) Mengkomunikasikan, anak menceritakan atau mempresentasekan hasil karya kreatifnya.

   Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kreativitas dari pra-siklus hingga siklus akhir, dimana anak menjadi lebih aktif, kreatif, dan mampu mengembangkan ide dalam kegiatan bermain di sentra bahan alam.[47]

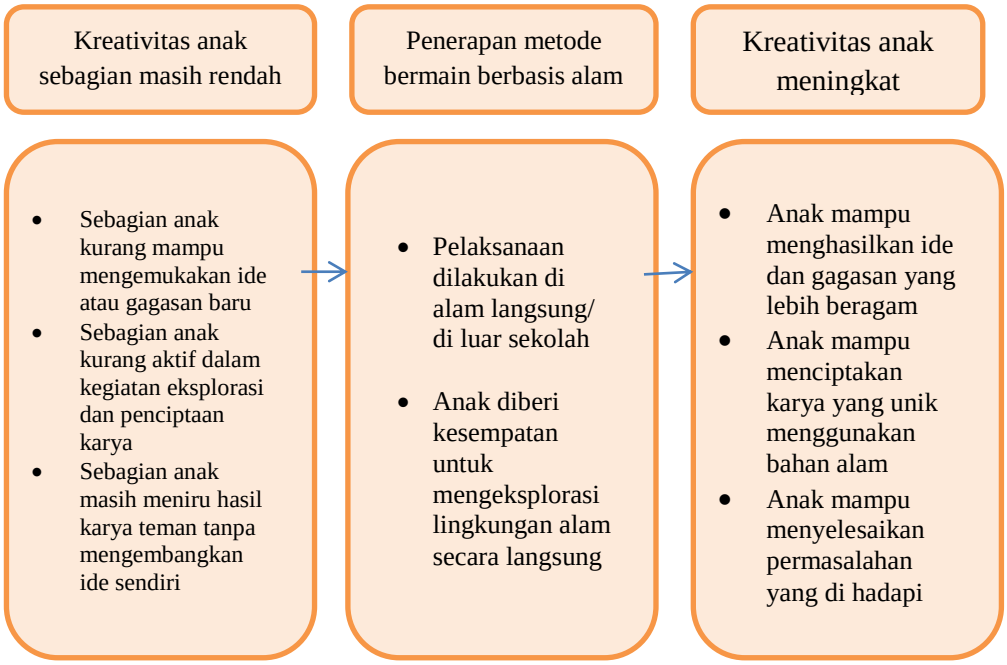
[47] Kiki Supriyanti, *"*Penerapan Pendekatan Saintifik melalui Pembelajaran Sentra Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*,"* Smart Kids: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini***,** 2021, hlm. 10–18.

## C. Kerangka Berpikir

Penelitian tindakan ini dilakukan persiklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Siklus tersebut akan dihentikan apabila prestasi belajar anak benar-benar telah meningkat.

Perencanaan dilakukan dengan membuat desain pembelajaran secara konseptual, pembelajaran menerapkan metode bermain berbasis alam untuk meningkatkan kreativitas anak didik karena dalam penerapan penggunaan metode bermain berbasis alam untuk meningkatkan kreativitas ini banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran sehingga guru lebih berfungsi sebagai fasilitator dan motivator bagi anak dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak tersebut. Berikut merupakan bagian dari konseptual yang dipakai:

**Gambar II.1 Kerangka Berpikir**



## D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan "Penggunaan Metode Bermain Berbasis Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Harapan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar". Hipotesis tindakan ini merupakan jawaban sementara terhadap rumusan penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

1) Jika menggunakan metode bermain berbasis alam dalam kegiatan pembelajaran, maka anak mampu menghasilkan ide-ide baru secara kreatif melalui pemanfaatan bahan-bahan alam yang ada di lingkungan sekitar.
2) Jika menggunakan metode bermain berbasis alam dalam kegiatan pembelajaran, maka anak mampu menciptakan karya sederhana dengan memanfaatkan berbagai media dari alam sesuai dengan imajinasinya.
3) Jika menggunakan metode bermain berbasis alam dalam kegiatan pembelajaran, maka anak mampu menunjukkan kelancaran berpikir (fluency) dengan mengemukakan berbagai gagasan saat melakukan kegiatan bermain.
4) Jika menggunakan metode bermain berbasis alam dalam kegiatan pembelajaran, maka anak mampu menunjukkan keluwesan berpikir (flexibility) dengan menggunakan bahan alam dalam berbagai cara yang berbeda.

## E. Indikator Keberhasilan

Dalam penelitian diperlukan adanya indikator keberhasilan untuk mengetahui tentang kinerja guru mapun aktivitas anak dalam meningkatkan kreativitas anak.

1. Indikator aktivitas guru

Indikator kinerja adalah suatu nilai atau karakteristik tertentu yang digunakan untuk mengukur suatu keberhasilan dari kinerja penelitian tindakan kelas (PTK) untuk memperbaiki proses belajar mengajar (PBM).[48] Indikator aktivitas terbagi atas:

**Tabel II.1 Indikator Aktivitas Guru**

| No | Kinerja Guru | Indikator |
|---|---|---|
| 1. | Guru menggunakan metode bermain berbasis alam untuk meningkatkan kreativitas anak | 1. Guru memberikan penjelasan yang jelas dan sederhana mengenai kegiatan bermain berbasis alam yang akan dilaksanakan. |
| | | 2. Guru menyediakan alat, bahan, dan media yang berasal dari lingkungan alam sesuai dengan kegiatan pembelajaran. |
| | | 3. Dapat memperjelas sajian materi pesan dan informasi sehingga dapat melancarkan dan meningkatkan proses dan hasil belajar. |
| | | 4. Guru memberikan motivasi dan penghargaan terhadap setiap ide |

[48] N. Jannah, *Implementasi Kurikulum Merdeka* (Disertasi, 2025), hlm. 45.

| | | |
|---|---|---|
| | | serta hasil karya anak. |
| | | 5. Guru mendorong anak untuk menciptakan karya atau permainan baru dari bahan-bahan alam yang tersedia. |
| | | 6. Guru memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar yang menarik dan bermakna |
| | | 7. Guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi serta menarik yang sesuai dengan kompetensi yang hendak dicapai. |

2. Indikator aktivitas belajar anak

Indikator merupakan suatu patokan atau acuan yang dijadikan untuk menentukan keberhasilan suatu kegiatan, indikator aktivitas anak dalam penetian ini adalah:

**Tabel II.2 Indikator Aktivitas Belajar Anak**

| No | Aktivitas anak | Indikator |
|---|---|---|
| 1. | Pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain berbasis alam | 1. Menunjukkan rasa ingin tahu yang besar terhadap benda-benda dan gejala alam di sekitar. |
| | | 2. Mampu menciptakan karya seni kreatif (prakarya) menggunakan bahan-bahan alam (daun, ranting, |

| | | |
|---|---|---|
| | | tanah liat, batu, dll) |
| | | 3. Mengeksplorasikan berbagai cara dan media alam dalam melakukan aktivitas bermain. |
| | | 4. Menemukan solusi atau alternatif pemecahan masalah sederhana saat bermain di alam terbuka. |
| | | 5. Mengungkapkan ide gagasan orisinal atau menceritakan kembali hasil karya yang dibuat dari bahan alam. |