

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* SENI KRIYA *PLAYDOUGH* BERBASIS  
*HIGHER ORDER THINKING SKILL* ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**TESIS**

**Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Mendapatkan Gelar  
Master Pendidikan**



**Oleh**

**NELDAWATI**

**NIM : 20330063**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2023**

## ABSTRACT

**Neldawati, 2023. Development of Playdough Craft Art *E-books* Based on Higher Order Thinking Skills for Children Aged 5-6 Years . Thesis. Masters Program in Early Childhood Education, Faculty of Education, Padang State University.**

This research is motivated by the absence of a Higher Order Thinking Skill-based play dough art *e-book* to optimize the artistic development of children aged 5-6 years so that teachers cannot develop play dough craft learning using methods and media suitable for Higher Order Thinking Skill-based art activities. The goal of developing this craft art *e-book* is to produce a valid, practical and effective craft art *e-book* in Kindergarten. This type of research is development research, using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. This research was conducted at Aisyiyah Sijunjung Kindergarten with research subjects in group B. The validity test research data was obtained through the validation sheet of play dough craft *e-books* in Kindergartens collected through teacher and principal response data regarding play dough craft *e-books*. Effectiveness can be seen from the children's activities and learning outcomes when implementing play dough craft art. The collected data were analyzed based on the research results. Based on the results of the validity test of the playdough craft art *e-book* by experts, the overall average percentage was 81.3% in the very valid category, the results of the practicality test for the responses of school principals and teachers obtained an average percentage of 88% in the very practical category. and the results of the effectiveness test using the craft art *e-book* instrument observed by the teacher were 89.3% in the very effective category. From the assessment of the results it is known that it can optimize the development of playdough craft art for early childhood. Based on these results it was concluded that it was valid, practical and effective. craft art *e-book*. The developed playdough craft *e-book* effectively optimizes the development of playdough craft art for children aged 5-6 years.

## ABSTRAK

**Neldawati, 2023, Pengembangan *E-Book* Seni Kriya *Playdough* Berbasis *Higher Order Thinking Skill* Anak Usia 5-6 Tahun . Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatar belakangi tidak adanya *e-book* seni kriya *playdough* berbasis *Higher Order Thinking Skill* untuk mengoptimalkan perkembangan seni anak usia 5-6 tahun sehingga guru tidak bisa mengembangkan pembelajaran seni kriya *playdough* menggunakan metode dan media yang cocok pada kegiatan seni berbasis *Higher Order Thinking Skill*. Tujuan dari pengembangan *e-book* seni kriya ini yaitu menghasilkan *e-book* seni kriya di Taman Kanak-kanak yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis*, *Design* (perancangan), *Development*(Pengembangan), *Implementation* dan *Evaluation*. Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Sijunjung dengan subjek penelitian kelompok B. Data penelitian uji validitas diperoleh melalui lembar validasi *e-book seni kriya playdough* di Taman Kanak-kanak dikumpulkan melalui data respon guru dan kepala sekolah mengenai *e-book seni kriya playdough*. Keefektifan dapat dilihat dari aktivitas anak dan hasil belajar saat implementasi seni kriya *playdough*. Data yang terkumpul dianalisis berdasarkan hasil penelitian. Berdasarkan hasil uji validitas *e-book seni kriya playdough* oleh para ahli diperoleh rata-rata keseluruhan presentase adalah 81,3% berada pada kategori sangat valid, hasil uji praktikalitas respon kepala sekolah dan guru diperoleh rata-rata presentase 88% pada kategori sangat praktis, dan hasil uji efektifitas menggunakan instrumen *e-book seni kriya* yang diamati oleh guru yaitu 89,3% pada kategori sangat efektif. Dari penilaian hasil diketahui dapat mengoptimalkan perkembangan seni kriya *playdough* anak usia dini. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa valid, praktis dan efektif. *e-book seni kriya E-book seni kriya playdough* yang dikembangkan efektif mengoptimalkan perkembangan seni kriya *playdough* anak usia 5-6 tahun.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

---

---

Nama Mahasiswa : Nelda Wati

NIM : 20330063

Nama

Tanda Tangan

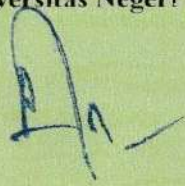
Tanggal



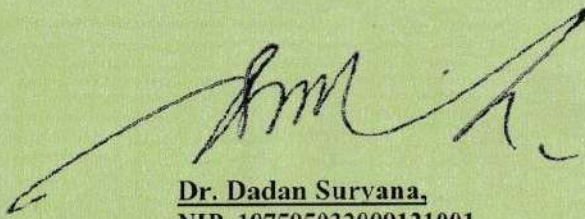
Dr. Farida Mayar, M.Pd  
Pembimbing

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd  
NIP. 196303201988031002



Dr. Dadan Survana,  
NIP. 197505032009121001



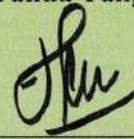
**PERSETUJUAN KOMISI**  
**UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN**

---

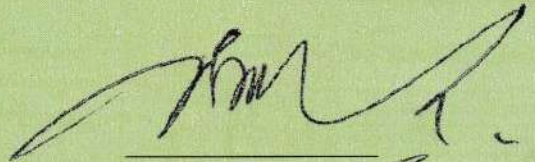
No. Nama

Tanda Tangan

1. Dr. Farida Mayar, M.Pd  
(Ketua)



2. Dr. Dadan Suryana  
(Anggota)



3. Dr. M. Nasrul Kamal, M.Sn  
(Anggota)



**Mahasiswa**

Nama

: Nelda Wati

NIM

: 20330063

Tanggal Ujian

: 30 Januari 2023

## Pernyataan Keaslian Tesis

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* SENI KRIYA *PLAYDOUGH* BERBASIS  
*HIGHER ORDER THINKING SKILL*  
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Padang, 20 Januari 2023

Yang memberi pernyataan



Neldawati

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji ke hadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul “Pengembangan *E-Book* Seni Kriya *Playdough* Berbasis *Higher Order Thinking Skill* Anak Usia 5-6 Tahun”. Selanjutnya shalawat beserta salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai seorang intelektual muslim.

Tesis ini diajukan sebagai salah satu langkah dalam menyelesaikan Pendidikan S2 di Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Tesis ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan penulis menyampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Padang dan Direktur Program Pascasarjana beserta sraf yang telah banyak membantu sehingga tesis ini dapat terwujud
2. Bapak Dekan Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan dan penyelesaian tesis ini.
3. Bapak Dr. Dadan Suryana, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan sampai akhir tesis ini.

4. Ibu Dr.Farida Mayar M.Pd, selaku Pembimbing yang selalu memberikan petunjuk, bimbingan, dan arahan bagi peneliti, sehingga penulisan tesis ini dapat terselesaikan.
5. Bapak. Dr. Dadan Suryana, M .Pd, sebagai Kontributor 1 yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyusunan tesis ini menjadi lebih baik lagi
6. Bapak Dr. M.Nasrul Kamal, M.Sn, sebagai Kontributor 2 yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyusunan tesis ini menjadi lebih baik lagi.
7. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan pengetahuan yang bermanfaat selama peneliti menimba ilmu.
8. Teristimewa kepada kedua Orang Tua Ayahanda Amran dan Ibunda Rosni,
9. Suami tercinta Zuldiandri, serta anakku tersayang Afrijal Akbar yang telah memberikan dukungan moril, materil serta harapan kepada peneliti agar dapat menyelesaikan studi ini dengan sebaik baiknya.
- 10.Rekan-rekan seperjuangan S2 Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2020 yang seperjuangan dengan peneliti dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu dalam membantu penyelesaian tesis ini.
- 11.Semua pihak yang tidak dapat peniliti sebutkan satu persatu peneliti ucapkan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Semoga bantuan, petunjuk, bimbingan dan segala yang telah diberikan, menjadi



amal ibadah dan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT, Amin.

Penulisan tesis ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti sangat mengharapkan kontribusi yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Pascasarjana Universitas Negeri Padang dan semua pihak yang membaca.

Padang, Januari 2023

Peneliti

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN AKHIR TESIS</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSSETUJUAN KOMISI TESIS</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TESIS</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Perumusan Masalah .....	5
E. Pertanyaan Penelitian .....	5
F. Tujuan Penelitian .....	6
G. Manfaat Penelitian.....	7
H. Spesifikasi Produk Penelitian.....	8
I. Kebaharuan dan orisinalital penelitian.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	9
1. Konsep Anak Usia Dini.....	9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini .....	16
3. Konsep Seni Kriya Anak .....	19
4. Konsep <i>Higher Order Tinking Skill</i> .....	22

5.Langkah-langkah HOTS .....	25
6.Seni kriya dengan <i>Playdough</i> .....	31
7.Konsep <i>E-book</i> .....	32
B. Penelitian yang Relevan.....	34
C. Produk yang Akan Dikembangkan .....	34
D. Kerangka Konseptual.....	35
E. Hipotesis Penelitian.....	36

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	37
B. Model Penelitian Pengembangan.....	38
C. Subjek Penelitian .....	44
D. Instrumen Penelitian .....	45
E. Teknik Pengumpulan Data.....	46
F. Teknik Analisis Data .....	48
G. Jadwal Penelitian .....	51

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A.Hasil Penelitian .....	52
1. Tahap <i>analysis</i> .....	52
2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	55
3. Tahap <i>Development</i> .....	60
B. Pembahasan .....	73
1. <i>E-book</i> Seni Kriya Berbasis <i>Higher Order Tinking Skill</i> (HOTS) .....	74
2. Kepraktisan Pengembangan <i>E-book</i> Seni Kriya Berbasis <i>Higher Order Tinking Skill</i> (HOTS) .....	74
3.Keefektifan Pengembangan <i>E-book</i> Seni Kriya <i>Playdough</i> Berbasis <i>Higher Order</i> <i>Tinking Skill</i> (HOTS) .....	75
C. Keterbatasan Penelitan.....	75

**BAB V PENUTUP**

A. Simpulan.....	76
B. Implikasi.....	77
C. Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Kisi -Kisi Instrumen Uji Validitas .....	45
Tabel 2. Daftar Nama Validator Pengembangan <i>E-book seni kriya berbasis Higher Order Thinking Skill</i> .....	47
Tabel 3. Pensekoran Uji Validasi.....	48
Tabel 4. Kategori Validasi Pengembangan <i>E-book Seni Kriya berbasis Higher Order Thinking Skill</i> .....	49
Tabel 5. Kategori Praktikalitas Pengembangan <i>E-book Seni Kriya berbasis Higher Order Thinking Skill</i> .....	50
Tabel 6. Kategori Efektifitas Pengembangan <i>E-book Seni kriya berbasis Higher Order Thingking Skill</i> .....	51
Tabel 7. Hasil Penilaian Validasi Desain .....	54
Tabel 8. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi.....	61
Tabel 9. Hasil Penilaian Validasi Media .....	63
Tabel 10. Hasil Penilaian Validasi Perkembangan Anak.....	64
Tabel 11. Hasil Uji Praktikalitas Respon Guru.....	66
Tabel 12. Hasil Pengamatan Aktivitas Anak .....	68
Tabel 14. Hasil Pengamatan Aktivitas Anak (Uji Coba Terbatas).....	71
Tabel 14. Rekapitulasi Uji Validitas Pengembangan <i>E-book seni kriya berbasis Higher Order Thinking Skill Anak Usia 5-6 tahun</i> .....	73

## DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 1. Prosedur Pengembangan <i>E-book</i> Seni Kriya <i>Playdough</i> Berbasis <i>Higher Order Thinking Skill</i> Anak Usia 5- 6 Tahun.....	35
Bagan 2. <i>Skema</i> Pengembangan <i>E-book</i> Seni Kriya <i>playdough</i> berbasis <i>Higher Order Thinking Skill</i> .....	38

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Desain <i>Cover</i> pada Halaman Pengembangan <i>E-book</i> seni kriya berbasis HOTS .....	56
Gambar 2. Desain Kata Pengantar pengembangan <i>E-book</i> Seni Kriya berbasis <i>Higher Order Thinking Skill</i> .....	57
Gambar 3. Desain Daftar Isi dan Gambar <i>E-book</i> Seni Kriya <i>playdough</i> Berbasis <i>Higher Order Thinking Skill</i> Anak Usia 5-6 Tahun .....	58
Gambar 4. Revisi <i>E-book</i> Seni kriya berbasis HOTS .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Instrumen Uji Validasi	
Lampiran 2. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Seni Kriya Playdough Anak Uji Terbatas	
Lampiran 3. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas E-Bokk Seni Kriya Playdough Anak-Anak Usia 6Tahun Di TK Aisyiyah	
Lampiran 4. Data Guru TK	
Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian 5.1 RPPH	
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian dari UNP	
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian dari KESBANGPOL Kab. Sijunjung	
Lampiran 9. Dokumentasi FGD	
Lampiran 10. E- Book Seni Kriya Playdough Berbasis HOTS	



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini mengalami tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Merupakan pendidikan yang diberikan bagi anak usia 0-6 tahun yang dilakukan dalam pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

Anak usia dini itu memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda..Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik, karena mereka itu berada pada proses tumbuh kembang yang sangat pesat serta fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

(Suryana, 2019) menyatakan pola khas yang terjadi dalam perkembangan diri anak sesuai tahap usia tertentu yang dilalui oleh anak. Perkembangan normatif atau *development task/ milestone* menjadi ciri karakteristik anak secara umum yang dapat dijadikan acuan dalam memahami dan menetapkan bentuk kegiatan pembelajaran yang sesuai dalam setiap tahap usia.anak usia Taman Kanak-Kanak (TK ) dalam rentangan usia 5-6 tahun berada dalam masa usia emas (*Golden age*) segala sesuatu sangat berharga, baik fisik, emosi, dan intelektualnya.

Aspek perkembangan pada anak usia 5-6 tahun salah satunya yang perlu dikembangkan adalah kemampuan seni yaitu pada kemampuan berpikir kritis *High Order Thinking Skills* (HOTS). Kemampuan ini berkembang secara bertahap

sejalan dengan perkembangan fisik dan saraf yang berada di pusat susunan saraf. Kemampuan berpikir kritis merupakan tingkatan berpikir secara kognitif dari tingkat rendah ke tingkat yang tinggi pada *Taksonomi Bloom*.

Kemampuan seni pada peserta didik dapat menjadi seimbang apabila otak kanan dan otak kiri berkembang secara baik. Menurut (Beaty , 2013) Belahan otak kanan meliputi lebih dominan, Oleh karena itu, anak-anak diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan kreatif yang bisa berlangsung seumur hidup selama dominansi otak kanan.

Kebebasan anak berekspresi dengan *playdough* secara tidak langsung mendatangkan nilai seni dari mereka melalui cara yang menyenangkan. Kebebasan anak dalam berekspresikan inilah kunci utama yang mendukung tumbuhnya nilai kreatif sehingga harus dipastikan bahwa guru, orang tua tidak terlalu banyak memberikan instruksi, Biarkan mereka menghasilkan karya secara bebas sesuai dengan ide dan gagasannya. Seni kriya merupakan bagian dari kegiatan seni, dimana seni kriya adalah kegiatan yang menghasilkan karya seni menggunakan tangan melalui beragam media-media seni. Media seni kriya dengan *playdough* ini anak dapat mengidentifikasi membangun dan menghubungkan antara pengetahuan, minat dan pengalaman. Pada intinya seni kriya dapat memberikan kesempatan yang sangat luas bagi anak dalam berkeksplorasi, bereksperimen dan mencari tahu dengan menggunakan seluruh inderanya, Seni kriya dapat memberikan pengaruh positif untuk seluruh aspek perkembangan termasuk pengembangan konsep diri, kemampuan kerjasama, kolaborasi, identitas budaya dan apresiasi. Hasil karya yang dibuat anak adalah refleksi ide, imajinasi, kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, pengetahuan dan pengalamannya.

Perkembangan seni peserta didik dapat juga dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor interen dan eksteren yang akan mempengaruhi karya seni anak dalam berkreasi dan mengeksplor kemampuan yang ada pada anak berdasarkan kegiatan yang berpusat pada anak yang berbasis *Higher Order Thinking Skill*. Kenyataannya, tidak semua guru dapat mengembangkan kegiatan seni kriya dengan menggunakan *Playdough*, disebabkan oleh minimnya pengetahuan guru-guru dalam menerapkan pengembangan *e-book* seni kriya *playdough* berbasis *Higher Order Thinking Skill* kegiatan seni kriya pada pendidikan anak usia dini. Hal ini bisa terlihat dari program dan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak yang hanya menganggap bahwa seni kriya hanya sebatas bermain saja, sehingga hal ini pembelajaran dan program seni kriya tidak berjalan sesuai dengan kegiatan yang berpusat pada anak. Selain itu guru-guru di sekolah terkadang kebingungan dalam menerapkan program dan pembelajaran kegiatan seni kriya *playdough* berbasis HOTS.

Berdasarkan pengamatan dilapangan tentang kemampuan seni kriya *playdough* anak di TK Aisyiyah Sijunjung dan wawancara awal tentang penerapan seni kriya *playdough* yang peneliti lakukan di beberapa guru Taman Kanak-kanak kecamatan Sijunjung permasalahan yang terjadi dilatar belakang oleh masih minimnya pengetahuan guru dalam menerapkan pembelajaran seni kriya *playdough* berbasis HOTS, serta guru tidak mengerti dengan seni kriya serta cara penyajian kegiatan seni kriya kepada anak serta kesulitan dengan tidak adanya *e-book* untuk menjadi pedoman guru dalam mengoptimalkan perkembangan seni anak usia 5-6 tahun ,hal ini dilihat dari

metode guru yang kurang bervariasi pada kegiatan seni kriya sehingga guru tidak dapat menerapkan seni kriya *Playdough berbasis Higher Order Thinking Skill secara optimal*, dalam hal ini ditemukan data bahwa beberapa anak hanya mendengarkan dan menerima informasi tanpa melalui kegiatan, mengamati, menganalisis dan menyimpulkan kegiatan anak yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Sehingga, kemampuan seni berpikir kritis (HOTS) anak kurang terstimulasi secara optimal, hal ini dilihat dari kurangnya motivasi guru pada anak saat kegiatan yang sedang berlangsung dalam kegiatan seni kriya *playdough* anak usia 5-6 tahun

Dilihat dari latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang “ **Pengembangan *E-book* Seni Kriya *playdough* Berbasis *Higher Order Thinking Skill* Anak Usia 5-6 Tahun**”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Masih minimnya pengetahuan guru dalam menerapkan pembelajaran untuk pengembangan seni kriya
2. Guru kesulitan dengan *e-book* untuk mengoptimalkan perkembangan seni kriya *playdough* anak usia 5-6 tahun.
3. Metode guru kurang bervariasi pada kegiatan seni kriya
4. Kurangnya stimulasi guru dalam kegiatan yang sedang berlangsung dalam kegiatan seni kriya *playdough* anak usia 5-6 tahun .



### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti memfokuskan pada masih kurangnya *e-book* pengembangan seni kriya *playdough* pada kegiatan HOTS.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah *e-book* seni kriya *playdough* berbasis HOTS dapat mengoptimalkan perkembangan seni anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Sijunjung yang valid?
2. Apakah *e-book* seni kriya *playdough* berbasis HOTS dapat mengeksplere kegiatan *playdough* anak usia 5-6 tahun yang praktis di TK Aisyiyah Sijunjung?
3. Apakah *e-book* seni kriya *playdough* berbasis HOTS dapat mengoptimalkan perkembangan seni anak usia 5-6 tahun yang efektif TK Aisyiyah Sijunjung?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dengan perumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menghasilkan pengembangan *e-book* seni kriya *playdough* berbasis HOTS untuk mengoptimalkan perkembangan seni anak usia 5-6 tahun yang valid di TK Aisyiyah Sijunjung.

2. Menghasilkan pengembangan pembelajaran *e-book* seni kriya *playdough* berbasis HOTS untuk mengoptimalkan perkembangan seni anak usia 5-6 tahun di TK yang praktis. mengetahui, memberikan informasi, menjadi pedoman bagi guru dalam pembelajaran seni anak, dan mengetahui tentang adanya pembelajaran yang berpusat pada anak.
3. Menghasilkan pengembangan *e-book* seni kriya *playdough* untuk mengoptimalkan perkembangan seni anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Sijunjung yang efektif.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hal-hal di bawah ini merupakan manfaat penelitian, yaitu:

Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan terhadap guru dalam kegiatan seni kriya *playdough* berbasis HOTS kepada peserta didik.
- b. Memberikan wawasan dan pengetahuan bagi pendidik supaya lebih memperhatikan perkembangan seni peserta didik.
- c. Memberikan informasi dan data bagi sekolah maupun guru mengenai perkembangan seni kriya *playdough* berbasis HOTS peserta didik.

Secara praktis

- a. Bagi sekolah

Dapat memberikan gambaran bagi sekolah agar sekolah membuat program untuk mengembangkan aspek seni anak melalui seni kriya ataupun kerjasama yang memberikan umpan balik terhadap perkembangan seni anak berbasis HOTS

b. Bagi guru

Dapat membantu guru dalam mengembangkan keterampilan dalam memfasilitasi anak melalui seni kriya , serta dapat memberikan gambaran tentang karakteristik dan kemampuan kreativitas seni anak yang baik dalam proses kegiatan belajar mengajar,sehinga tercipta suasana belajar yang kondusif.

c. Bagi orang tua

Dapat memberikan wawasan dan perubahan bagi orang tua agar lebih memperhatikan perkembangan seni kriya dalam kegiatan *playdough* anak dalam berestetika serta gagasan dan bereksplorasi. Melakukan interaksi dengan anak-anak mereka agar anak memiliki keterampilan seni kriya dengan baik.

### **G. Spesifikasi Produk**

*E-book* pengembangan seni kriya *playdough* berbasis HOTS ini memiliki spesifikasi terhadap kegiatan yang berpusat pada anak.karena seni itu sendiri memerlukan HOTS yang distimulasi dari sejak usia dini untuk mengekspresikan sebuah nilai kreatif bagi anak. Keunggulan produk ini sebagai *e-book* untuk pengetahuan bagi pendidik maupun orang tua dalam mengenal tentang seni kriya secara optimal. Penelitian ini menghasilkan produk *e-book* dengan spesifikasi Produk ini berisi tentang penerapan kegiatan *playdough* dengan penerapan seni kriya *playdough* berbasis HOTS yang dapat dijadikan sebagai pedoman oleh guru di Taman Kanak kanak untuk mengimplementasikan kegiatan seni sehingga diharapkan dapat mengembangkan seni kriya berbasis HOTS anak usia 5-6 tahun.

## **H. Kebaharuan dan orisinalitas penelitian**

Kebaharuan dan orisinalitas penelitian yang dilakukan melalui *e-book* bersifat memberikan umpan balik terhadap anak melalui kegiatan yang diberikan oleh tenaga pendidik yang merangsang nilai seni kriya dengan *playdough* yang dieksplor berdasarkan aspek perkembangan anak.

## **I. Definisi operasional**

Pengembangan *e-book* seni kriya bagi anak usia 5-6 tahun merupakan cara untuk memfasilitasi kegiatan pengembangan seni yang berbasis HOTS agar tidak menimbulkan perbedaan penafsiran, maka definisi istilah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Seni kriya adalah kemampuan individu mengekspresikan dan mengembangkan imajinasi
2. Seni kriya berbasis HOTS merupakan alat komunikasi yang sangat diperlukan untuk mengungkapkan perasaan, ide dan gagasan.
3. Validitas adalah kesahihan sesuatu yang diukur. Valid ini terdiri dari validasi isi dan validasi konstruk.
4. Praktikalitas merupakan tingkat kemudahan dan kepraktisan dari pengembangan pedoman seni kriya yang dikembangkan.
5. Efektifitas adalah tingkat ketercapaian program pembelajaran yang dapat dilihat dari aktivitas dan hasil kegiatan peserta didik.