



**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DENGAN MEDIA  
*LOOSE PARTS* DI KELOMPOK B RA TARBIYATUSH SHIBYAN DESA  
JOGOLOYO KECAMATAN WONOSALAM KABUPATEN DEMAK  
TAHUN AJARAN 2021/2022**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**AFIFATUR ROHMAH**

**NPM. 18156174**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG  
2022**



**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DENGAN MEDIA  
*LOOSE PARTS* DI KELOMPOK B RA TARBIYATUSH SHIBYAN DESA  
JOGOLOYO KECAMATAN WONOSALAM KABUPATEN DEMAK  
TAHUN AJARAN 2021/2022**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Semarang Untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**OLEH**

**AFIFATUR ROHMAH**

**NPM. 18156174**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG  
2022**

**SKRIPSI**

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DENGAN MEDIA  
LOOSE PARTS DI KELOMPOK B RA TARBIYATUSH SHIBYAN DESA  
JOGOLOYO KECAMATAN WONOSALAM KABUPATEN DEMAK  
TAHUN AJARAN 2021/2022**

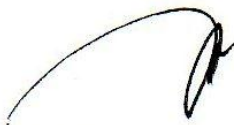
Disusun dan diajukan oleh

**AFIFATUR ROHMAH**

**NPM. 18156174**

Telah disetujui oleh Pembimbing untuk dilanjutkan  
di hadapan Dewan Penguji

Pembimbing I,



**Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.**  
NPP. 097901230

Semarang, 22 Februari 2022

Pembimbing II,



**Dwi Prasetyawati D.H., S.Pd., M.Pd.**  
NPP. 108401280

SKRIPSI

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DENGAN MEDIA  
*LOOSE PARTS* DI KELOMPOK B RA TARBIYATUSH SHIBYAN DESA  
JOGOLOYO KECAMATAN WONOSALAM KABUPATEN DEMAK  
TAHUN AJARAN 2021/2022

Yang disusun dan diajukan oleh

AFIFATUR ROHMAH

NPM. 18156174


Telah di pertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Februari 2022  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat


Dewan Penguji

Ketua,



Sekretaris,


  
Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.  
NPP. 097901230

  
Dr. Ir. Anita Chandra D.S., M.Pd.  
NPP. 097101236

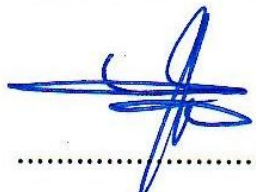
Penguji I  
Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.  
NPP. 097901230



Penguji II  
Dwi Prasetyawati D.H., S.Pd., M.Pd.  
NPP. 108401280



Penguji III  
Ismatul Khasanah, S.Pd.I., M.Pd.  
NPP. 107801282



## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Moto :**

- 1. Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya (Q.S Al -Baqarah : 286)**
- 2. Selalu bersyukur dan bahagia**

### **Persembahan :**

**Kupersembahkan skripsi ini untuk :**

- 1. Suami dan anakku tercinta**
- 2. Almamaterku UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Afifatur Rohmah

NPM : 18156174

Progdi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, Januari 2022

Yang membuat pernyataan,



Afifatur Rohmah  
NPM. 18156174

## ABSTRAK

**AFIFATUR ROHMAH.** NPM 18156174. “ Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Media *Loose Parts* di Kelompok B RA Tarbiyatush Shibyan Desa Jogoloyo Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2021/2022” Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang. Dosen Pembimbing I Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd. Dosen Pembimbing II Dwi Prasetyawati D.H, S.Pd, M.Pd.

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah masih rendahnya kreativitas anak, karena kurangnya media yang digunakan oleh guru untuk merangsang kreativitas anak. Masalah dalam penelitian ini tentang upaya peningkatan kreativitas anak dalam menciptakan bentuk dengan media *loose part* pada anak kelompok B di RA Tarbiyatush Shibyan Jogoloyo Demak tahun ajaran 2021/2022. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak dalam menciptakan bentuk dengan media *loose part*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dan pengumpulan data berupa perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini sebanyak 14 anak Kelompok B di RA Tarbiyatush Shibyan Jogoloyo Wonosalam Demak tahun ajaran 2021/2022”. Dari hasil akhir dengan menggunakan teknik dua siklus diperoleh hasil peningkatan kreativitas anak pada siklus I perkembangan kreativitas anak dengan hasil rata-rata sebesar 64% dan siklus II perkembangan kreativitas anak meningkat dengan rata-rata 83% dengan demikian perkembangan kreativitas anak mengalami peningkatan yang signifikan. Indikator pencapaian kerja tercapai dengan optimal. Hasil hipotesis yang berbunyi kreativitas anak meningkat melalui membuat bentuk dengan media *loose parts* pada Kelompok B RA Tarbiyatush Shibyan Jogoloyo Wonosalam Demak tahun ajaran 2021/2022. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak dapat meningkat melalui kegiatan membuat bentuk dengan media *loose parts*.

Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah supaya guru lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran untuk menarik minat belajar anak dan meningkatkan kreativitas anak. Kerjasama orang tua sangat berpengaruh dalam memberikan stimulus agar kreativitas anak dapat berkembang optimal.

***Kata Kunci : Kreativitas Anak, Media Loose Parts***

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadiran Allah SWT, peneliti (penulis) dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Media *Loose Parts* di Kelompok B RA Tarbiyatush Shiblyan Desa Jogoloyo Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2021/2022” ini disusun untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penyusun skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan. Namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat, dan dorongan serta saran-saran dari berbagai pihak, khususnya Pembimbing, segala hambatan dan rintangan serta kesulitan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan tulus hati peneliti sampaikan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas PGRI SEMARANG, Bapak Dr. Muhdi, SH., M.Hum. yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Ibu Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd., yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian sekaligus pembimbing I.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Ibu Dr. Ir. Anita Chandra Dewi, S. M.Pd, yang telah menyetujui skripsi penulis.
4. Dwi Pasetyawati D.H, S.Pd, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis dengan penuh dedikasi yang tinggi.



5. Bapak dan ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberi bekal Ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.
6. Kepala RA Tarbiyatush Shibyan yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di Instansi yang dipimpinnya.

Teriring doa semoga Allah SWT memberikan balasan yang terbaik kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat membuka wawasan dan pengetahuan serta bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Semarang, Januari 2022

Penulis,

Afifatur Rohmah  
NPM. 18156174

## DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6

BAB II KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS .....	7
A. Kajian Teori .....	7
B. Penelitian yang Relevan .....	29
C. Kerangka Berfikir.....	31
D. Hipotesis Penelitian.....	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	32
A. Setting Penelitian .....	32
B. Teknik Pengumpulan Data.....	35
C. Instrument Penelitian .....	36
D. Teknik Analisis Data.....	38
E. Indikator Keberhasilan .....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	41
A. Hasil Penelitian .....	41
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	88
BAB V PENUTUP.....	93
A. Simpulan .....	93
B. Saran.....	93
C. Keterbatasan Penelitian.....	94
DAFTAR PUSTAKA .....	95
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Siklus Penelitian.....	33
Tabel 3.2	Instrumen Observasi .....	36
Tabel 3.3	Kriteria Pencapaian Kemampuan Anak.....	40
Tabel 4.1	Nama Siswa Kelompok B RA Tarbiyatush Shibyan .....	41
Tabel 4.2	Hasil Observasi Kreativitas Anak Pra Siklus.....	44
Tabel 4.3	Rekapitulasi Kreativitas Anak Pra Siklus .....	44
Tabel 4.4	Hasil Observasi Pertemuan ke-1 Siklus 1 .....	51
Tabel 4.5	Rekapitulasi Pertemuan ke-1 Siklus 1 .....	51
Tabel 4.6	Hasil Observasi Pertemuan ke-2 Siklus 1 .....	54
Tabel 4.7	Rekapitulasi Pertemuan ke-2 Siklus 1 .....	55
Tabel 4.8	Hasil Observasi Pertemuan ke-3 Siklus I.....	58
Tabel 4.9	Rekapitulasi Pertemuan ke-3 Siklus I.....	59
Tabel 4.10	Rekapitulasi Siklus I .....	62
Tabel 4.11	Perbandingan Rata-rata Pra Siklus dan Siklus I.....	63
Tabel 4.12	Hasil Observasi Pertemuan ke-1 Siklus II .....	73
Tabel 4.13	Rekapitulasi Data Pertemuan ke-1 Siklus II .....	73
Tabel 4.14	Hasil Observasi Pertemuan ke-2 Siklus II .....	77
Tabel 4.15	Rekapitulasi Data Pertemuan ke-2 Siklus II .....	77
Tabel 4.16	Hasil Observasi Pertemuan ke-3 Siklus II .....	83
Tabel 4.17	Rekapitulasi Data Pertemuan ke-3 Siklus II .....	84
Tabel 4.18	Rekapitulasi Presentase Pada Siklus II .....	85
Tabel 4.19	Perbandingan Rata-rata Siklus I dan Siklus II .....	87
Tabel 4.20	Perbandingan Data Pra Siklus, Siklus I, Siklus II.....	88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Media yang digunakan pada siklus I.....	47
Gambar 4.2	Anak mengamati media yang digunakan .....	52
Gambar 4.3	Anak praktik dengan media siklus I.....	55
Gambar 4.4	Hasil Praktek siklus I.....	57
Gambar 4.5	Peneliti menjelaskan aturan main pada siklus II .....	68
Gambar 4.6	Media yang digunakan pada siklus II.....	69
Gambar 4.7	Anak berkreasi dengan media siklus II .....	72
Gambar 4.8	Anak sudah berani praktek sendiri .....	76
Gambar 4.9	Hasil praktek siklus II .....	80

## **DAFTAR GRAFIK**

Grafik 4.1	Grafik pra siklus .....	45
Grafik 4.2	Hasil observasi siklus I.....	59
Grafik 4.3	Rekapitulasi siklus I.....	62
Grafik 4.4	Perbandingan pra siklus dan siklus I .....	64
Grafik 4.5	Hasil observasi siklus II.....	85
Grafik 4.6	Rekapitulasi siklus II .....	86
Grafik 4.7	Rekapitulasi pra siklus, siklus I dan siklus II .....	89

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I dan Siklus II

Lampiran 2 Instrumen Observasi

Lampiran 3 Hasil Penilaian Siklus I dan Siklus II

Lampiran 4 Daftar Hadir Siswa

Lampiran 5 Dokumentasi

Lampiran 6 Izin Penelitian

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Anak usia dini merupakan masa emas dimana perkembangan otak berkembang sangat pesat atau lebih tepatnya saat yang penting untuk merangsang kemampuan berpikir anak secara optimal. Belajar sejak kecil berarti menerapkan pengetahuan yang dibutuhkan otak anak selama tahun-tahun awal perkembangan mereka. Pembelajaran yang tepat sejak dini diharapkan dapat menunjang perkembangan mental yang dapat meningkatkan motivasi belajar agar lebih cerdas. (Fadhilah Purnama, dkk, 2017 : 41).

Menurut Permendikbud nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan anak usia dini dilaksanakan dengan memberikan rangsangan sehingga pertumbuhan dan perkembangannya menjadi optimal baik pendidikan yang diberikan melalui jalur formal, nonformal dan informal. Pada masa usia dini ini, pendidikan dititik beratkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi. Stimulasi yang dikembangkan untuk memberikan pondasi dasar yang kuat agar mampu berkembang optimal di masa selanjutnya.

Menurut Mulyana (2017 : 41) berdasarkan implementasi abad 21 terkait kurikulum yang telah disosialisasikan oleh Dirjen Dikdasmen Kemendikbud mencerminkan 4 konsep yaitu (1) *Critical Thinking and Problem Solving Skill*



(2) *Communication* (3) *Creativity and Innovation*, (4) *Collaboration*. Untuk membuat anak usia dini lebih kearah kreatif dan produktif salah satunya dengan meningkatkan kreativitas. Namun penekanan kreativitas sering terhambat karena adanya keterbatasan terkait lingkungan main anak dimana rancangan kegiatan bermain bebas banyak aturan yang mengikat.

Konsep terkait akan keterbatasan lingkungan main tentunya juga dipengaruhi semakin sempitnya lahan bermain bebas bagi anak berbeda ketika waktu dulu belum banyak jumlah penduduk. Selain itu lingkungan main sudah banyak tercemar limbah sehingga kurang aman bagi anak. Hal ini juga mempengaruhi terhadap pokok permasalahan terkait kreativitas. Salah satu factor pengembangan kreativitas adalah stimulasi atau rangsangan agar anak tertarik dalam kegiatan mengamati serta mengajukan pertanyaan beragam benda yang dilihat dan kejadian terjadi di lingkungan sekitar. Tentu saja harus dilakukan dengan kegiatan bermain sebagai cara belajar anak. (Dewi Safitri 2021 : 193)

Stimulasi akan pembelajaran kreativitas anak usia dini dapat dilakukan melalui variasi berbagai program bermain anak. Pembelajaran bermain yang dibungkus secara sederhana dan menyenangkan namun dapat memberikan makna untuk kehidupannya kelak. Lingkungan akan mengakomodir stimulasi berkaitan dengan dunia nyata dimana sesuai tahap kognitif anak relatif akan berpikir konkrit melalui dukungan lingkungan main yang merangsang kreatifitas bereksplorasi dan bereksperimen. (Istianti 2018 : 42)

Menurut Haldanita (2018 :16) kreativitas memiliki fungsi mengembangkan seluruh kemampuan potensi anak dalam menggambarkan perasaan serta memperoleh sesuatu yang baru berkaitan dengan proses pembelajarannya. Jika potensi yang dimilikinya dikembangkan dengan baik melalui rancangan pembelajaran bermain kreatif, eksploratif maka akan menguatkan lingkungan sebagai salah satu media eksploratif yang berperan penting dalam pengembangan kreativitas anak karena anak sebagai manusia unik selalu berinteraksi dengan lingkungan sekitar dalam menggali pengalaman belajarnya. Pemilihan media *loose parts* juga merupakan salah satu yang diperoleh bersumber lingkungan terdekat anak dimana konsep menurut penelitian yang dilakukan oleh (Nurjanah 2019 : 21 ) menguatkan barang lepasan yang terbuka sangat mudah dijumpai di lingkungan alam tanpa mengeluarkan biaya tetapi memberikan wadah pada anak untuk menuangkan kreativitas dalam menggunakan benda material bebas sehingga anak memiliki kebebasan bereksperimen dan bereksplorasi. Teori *loose parts* pertama kali dikembangkan oleh Nicholson pada tahun 1971 berdasarkan keinginan dalam memberikan wadah anak untuk menyalurkan kreativitas menggunakan bahan alam yang dapat dimanipulasi, dipindai, dan diciptakan kembali serta benda atau barangnya yang mudah ditemukan.

Konsep *loose parts* sudah diteliti juga oleh Spencer, dkk, (dalam Mastuinda, et.al. 2020) dimana menegaskan dari hasil penelitian yang dilakukan bermain dengan konsep ini dapat membantu anak ketika berinteraksi hubungan sosialnya, karena mengembangkan keterampilan serta meningkatkan rasa

percaya diri beserta kemandirian. Selain itu memanfaatkan *loose parts* akan menciptakan kreasi yang tiada batasnya bagi diri anak meningkat keinginan kreativitasnya mendalam serta menanamkan kepedulian anak terhadap lingkungan sekitarnya. Anak akan mengoptimalkan seluruh panca inderanya menyerap seluruh kegiatan yang berlangsung dan memperoleh pengalaman berharga dalam informasi pengetahuan.

Hasil pengamatan pada anak kelompok B di RA Tarbiyatush Shibyan Desa Jogoloyo dalam hal kreativitas belum terlihat optimal, hal tersebut nampak seperti saat menyelesaikan pekerjaan, anak belum memiliki keberanian dalam hal bereksplorasi dan berekspresi, anak ragu, takut, tidak percaya diri, lebih sering meniru cara guru atau teman lain, anak masih tergantung pada contoh yang diberikan guru, atau anak masih meniru cara guru menyelesaikan pekerjaannya. Aktivitas pembelajaran dalam hal pengembangan kreativitas anak di RA Tarbiyatush Shibyan Desa Jogoloyo , belum terlihat tepat guna/efektif. Oleh karenanya agar kreativitas anak di RA Tarbiyatush Shibyan Desa Jogoloyo terealisasi secara optimal, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan memanfaatkan alat permainan yang terbuat dari *loose parts* supaya anak dapat berani aktif, kreatif menuangkan ide gagasannya dengan kegiatan eksploratif sehingga menjadi penemu bukan peniru.

Dari permasalahan diatas peneliti mengangkat judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Media Loose Parts di Kelompok B RA Tarbiyatush Shibyan Desa Jogoloyo Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2021/2022”.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. kreativitas yang dihasilkan adalah hasil meniru dari yang di contohkan sebelumnya
2. kurangnya rasa percaya diri dalam menciptakan kreativitas dengan seringnya meminta bantuan.
3. Belum digunakannya media *Loose Parts* di sekolah.
4. Media *Loose Parts* yang disediakan masih terbatas atau tidak bervariasi.
5. Kurangnya penguasaan teknik dalam menggunakan media *Loose Parts*.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Media *Loose Parts* di Kelompok B RA Tarbiyatush Shibyan Desa Jogoloyo Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2021/2022”.

## **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B dengan media *Loose Parts* di RA Tarbiyatush Shibyan Jogoloyo tahun ajaran Ajaran 2021/2022.

## **E. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan Umum  
Meningkatkan kreativitas anak

## 2. Tujuan Khusus

Meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain dengan media *Loose Parts* pada anak kelompok B RA Tarbiyatush Shibyan Jogoloyo Tahun Ajaran 2021/2022.

## F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberi masukan dalam Pendidikan anak usia dini Mengenai peningkatan kreatifitas anak melalui kegiatan bermain dengan media *Loose Parts*.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Untuk anak, hasil penelitian ini dapat memberikan stimulus yang akan melatih kreativitas anak.
- b. Untuk Guru, hasil penelitian ini untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam menjalankan tugasnya dengan metode alternatif untuk pengembangan kreativitas anak
- c. Untuk pihak sekolah, hasil penelitian ini untuk dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga akan menjadikan anak lebih kreatif.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Kreativitas**

###### **a. Pengertian Kreativitas**

Kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran keluwesan (*fleksibilitas*), dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. (Syafaruddin dan Herdianto, 2011 : 87)

Kreativitas merupakan kemampuan atau cara berfikir seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, belum pernah ada sebelumnya ataupun memperbaharui sesuatu yang ada sebelumnya yang berupa suatu gagasan, ide, hasil karya, serta respon dari situasi yang tidak terduga (Hurlock,2014: 01).

Menurut Sukanti ( 2014 :44) kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsurunsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat. Pada hakikatnya, belajar harus berlangsung sepanjang hayat untuk menciptakan generasi yang berkualitas. Pendidikan harus dilakukan sejak dini, pendidikan anak usia dini menjadi sangat penting mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar prilaku seseorang terbentuk pada rentang usia dini.

Menurut Hayes ( 2016: 250 ) untuk bisa menghasilkan sesuatu yang bernilai kreatif sekurang-kurangnya seseorang harus memiliki inteligensi pada taraf rata-rata.

Dari beberapa defenisi oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang berbeda dari sebelumnya, baik berupa gagasan atau karya nyata dengan menggabung-gabungkan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Hal baru disini adalah sesuatu yang belum diketahui olehnya, meskipun hal itu merupakan hal yang tidak asing lagi bagi orang lain, dan bukan hanya dari yang tidak ada menjadi ada, tetapi juga kombinasi baru dari sesuatu yang sudah ada.

#### **b. Ciri-Ciri Kreativitas**

Menurut Maslow ( 2016 :14 ) menyatakan bahwa semua orang yang mengaktualisasikan diri adalah kreatif, baik secara artistik maupun ilmiah dia percaya banyak cara mnyelesaikan masalah. Dengan demikian kreativitas akan berkembang seumur hidup karena manusia akan selalu memenuhi kebutuhannya dengan berperilaku dan berfikir kreatif. Untuk mengidentifikasi kreativitas yang dimiliki anak (individu), munandar mengungkapkan kreativitas berhubungan dengan ciri-ciri aptitude dan non aptitude.

Ciri-ciri aptitude kreativitas dari kreativitas (berfikir kreatif) meliputi:

- 1) Keterampilan berfikir lancar (kelancaran)
- 2) Keterampilan berfikir luwes (fleksibel)

- 3) Keterampilan berfikir orisinal (orisinalitas)
- 4) Keterampilan memperinci (elaboritas)
- 5) Keterampilan menilai (evaluasi)

Sedangkan ciri-ciri non aptitude yaitu:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu
- 2) Memiliki sifat imajinatif
- 3) Memiliki rasa tertantang oleh kemajemukan
- 4) Memiliki sifat berani mengambil resiko
- 5) Memiliki sifat menghargai

Menurut Utami Munandar ( 2014 :37) ciri-ciri kreativitas antara lain :

- 1) Mempunyai rasa keindahan
- 2) Rasa humor tinggi
- 3) Senang mencoba hal-hal baru
- 4) Mandiri
- 5) Mempunyai minat yang luas
- 6) Senang berpetualang
- 7) Penuh energi
- 8) Percaya diri

Menurut Torrence (2015 : 81 ) mengemukakan karakteristik kreativitas adalah:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 2) Tekun dan tidak mudah bosan
- 3) Percaya diri dan mandiri



- 4) Merasa tertantang oleh kemajuan atau kompleksitas
- 5) Berani mengambil resiko

Dari defininisi para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ciri kreativitas adalah memiliki rasa ingin tahu, memiliki sifat imajinatif, mandiri, percaya diri dan berani mengambil resiko.

### c. **Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas**

Menurut Hildayani ( Wiyani, 2014 : 16 ) mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas anak usia dini diantaranya yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

#### 1) Faktor internal

Merupakan faktor yang berasal dari dalam diri anak yang dapat mempengaruhi kreativitasnya yaitu :

- a) Faktor biologis, yaitu perkembangan kreativitas anak di pengaruhi oleh gen yang diwarisi oleh kedua orang tuanya. Selain menghasilkan kesamaan fisik, genetic juga dapat menghasilkan ciri-ciri psikologis seperti bakat dan kecerdasan.
- b) Faktor fisiologis. Kesehatan memiliki pengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak. Sehat dan aktifnya indera pada aak-anak akan berpengaruh pada perilaku dan suasana hatinya.

## 2) Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari lingkungan anak yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitasnya yaitu :

- a) Lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama yang mempunyai peran penting dalam mendidik anak. Pola asuh yang diterapkan orangtua sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak.
- b) Lingkungan sekolah. Sekolah merupakan lingkungan pendidikan terpenting setelah di keluarga. Di sekolah anak banyak memperoleh kesempatan untuk belajar, bermain, dan berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga proses inilah yang dapat mempengaruhi tumbuh dan berkembangnya kreativitas anak.
- c) Lingkungan masyarakat. Faktor budaya, kebiasaan, agama dan keadaan demografi yang ada pada suatu masyarakat diakui atau tidak memiliki pengaruh dalam perkembangan kreativitas anak.

Menurut Hurlock dikutip oleh Ahmad Susanto (2012 :124) mengemukakan beberapa faktor yang dapat mendorong dan meningkatkan kreativitas, antara lain :

- 1) Waktu, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa, sehingga hanya sedikit waktu yang bisa mereka gunakan untuk membuat suatu gagasan atau konsep.
- 2) Kesempatan menyendiri, hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif.
- 3) Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak, maksudnya untuk menjadi anak yang kreatif mereka harus bebas dari ejekan dan kritikan yang sering kali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif.
- 4) Sarana, sarana bermain atau sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
- 5) Lingkungan yang merangsang, lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas anak.
- 6) Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif, artinya orang tua yang tidak terlalu posesif akan mendorong kemandirian anak.
- 7) Cara mendidik anak, mendidik anak secara demokratis baik di rumah dan di sekolah akan meningkatkan kreativitas anak.
- 8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Makin banyak pengetahuan yang dikuasai, maka semakin baik kreativitas anak.

Menurut Susanto ( 2011 : 125) dalam mengembangkan kreativitas, seorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau

rintangan yang dapat merusak dan bahkan dapat mematikan kreativitasnya. Seperti:

1) Evaluasi

salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi. Bahkan menduga akan dievaluasi pun dapat mengurangi kreativitas anak, Selain itu kritik atau penilaian sepositif apapun meskipun berupa pujian dapat membuat anak kurang kreatif, jika pujian itu memusatkan perhatian pada harapan akan dinilai.

2) Hadiah

Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian. Pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas.

3) Persaingan (kompetisi)

Kompetisi lebih kompleks daripada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetisi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam

kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas.

4) Lingkungan yang membatasi

Belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Sebagai anak ia mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan semata.

Dari definisi beberapa tokoh dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah faktor internal dan eksternal anak, kurangnya evaluasi, adanya hadiah, persaingan, serta lingkungan yang membatasi sehingga menjadikan kreativitas akan punah.

**d. Strategi Pengembangan Kreativitas**

Menurut Utami Munandar (2012 : 78) ada empat “P” sebagai strategi untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, yaitu :

- 1) **Pribadi (person)** bahwa setiap anak adalah pribadi unik dan kreativitas adalah ungkapan keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif.
- 2) **Proses (process)**, Untuk mengembangkan kreativitas anak, ia perlu diberi kesempatan untuk bersibuk secara kreatif.
- 3) **Pendorong (press)**, Untuk perwujudan bakat kreatif anak diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan (motivasi eksternal) yang berupa apresiasi, dukungan pemberian

penghargaan, pujian, serta dorongan kuat dari dalam diri anak itu sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu.

- 4) **Produk (product)**, Kondisi seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif.

Menurut Ahmad Susanto (2011 : 128) strategi pengembangan kreativitas anak di antaranya :

- 1) *Pribadi*, kreatifitas adalah ungkapan keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungan. Dari pribadi yang unik inilah diharapkan timbul ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif.
- 2) *Pendorong*, untuk mewujudkan bakat kreatif siswa diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan (motivasi eksternal) yang berupa apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, pujian, insentif, dan dorongan dari dalam diri siswa sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat pula dihambat dalam lingkungan yang tidak mendukung. Banyak orang tua yang kurang menghargai kegiatan kreatif anak mereka dan lebih memprioritaskan pencapaian prestasi akademik yang tinggi dan memperoleh ranking tinggi dalam kelasnya.
- 3) *Proses*, untuk mengembangkan kreativitas siswa, ia perlu diberi kesempatan untuk bersibuk secara aktif. Pendidik hendaknya

dapat merangsang siswa untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreatif. Untuk itu yang penting adalah memberi kebebasan kepada siswa untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif

- 4) *Produk*, kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif. Yang tidak boleh dilupakan adalah bahwa pendidik menghargai produk kreatifitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya anak. Ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

Menurut Rachmawati (2010 : 16) ada beberapa strategi yang dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu:

- 1) Pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hasta karya), kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak dan kognitif anak, anak menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai imajinasinya.
- 2) pengembangan kreativitas melalui imajinasi, pengembangan kreativitas ini sudah melekat dalam diri anak, anak seringkali

membayangkan dirinya menjadi sosok yang ia idolakan atau yang ia kagumi.

- 3) pengembangan kreativitas melalui eksperimen, anak mampu mengembangkan kreativitas senang mengamati, berpikir logis, dan rasa ingin tahu yang besar.
- 4) pengembangan kreativitas melalui proyek, adalah kegiatan yang dilakukan anak secara berkelompok untuk memecahkan suatu masalah, dan anak mampu berperan aktif dalam suatu kelompok tersebut.
- 5) pengembangan kreativitas melalui musik, kegiatan yang melibatkan indera pendengaran anak dan melatih kepekaan rasa dan emosi anak.
- 6) pengembangan kreativitas melalui bahasa, anak mampu berkomunikasi dengan orang lain baik secara verbal ataupun non-verbal.
- 7) pengembangan kreativitas melalui eksplorasi, anak dapat menemukan hal-hal baru yang menarik perhatian mereka, dan anak mampu belajar melalui pengalamannya sendiri.

Dari uraian beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pengembangan kreativitas anak terangkum dalam empat “P” yaitu *pribadi (person)*, setiap anak adalah pribadi yang unik dan kreatif, *proses (process)*, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk secara kreatif, *pendorong (press)*, untuk mendorong bakat kreatif anak



diperlukan dukungan, pujian dsb, *produk (product)*, menciptakan produk yang kreatif dan bermakna. Selain itu strategi pengembangan kreativitas anak juga dapat melalui imajinasi, eksperimen, proyek, music, bahasa dan eksplorasi.

## 2. Hakikat Media *Loose Parts*

### a. Pengertian Media *Loose Parts*

Salah satu bentuk media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini adalah *loose parts*. “*Loose parts* merupakan barang apapun yang dapat dimainkan dan dimanipulasi anak, sampai tanpa disadari anak bisa menemukan sesuatu dari hasil proses bermainnya. Semuanya terjadi dalam konteks bermain, yang tentunya dilakukan anak dalam suasana riang dan gembira” Siantajani (2020: 12).

Menurut Haughey dalam Siantajani, (2020: 12) pendiri Fairy Dust Teaching “*loose parts* diartikan sebagai bahan bahan yang terbuka, dapat dipisahkan, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijejer, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan baha-bahan lain. Dapat berupa benda alam ataupun sintetis”.

*Kiewra dan Vaselek* (2016: 13) berpendapat bahwa *Loose Parts* merupakan sebuah benda potongan yang bebas dimainkan dan tidak dapat diprediksi akan menjadi apa. *Loose parts* mendukung perkembangan pola pikir anak yang berbeda-beda dan unik. Hal ini dikarenakan *loose part* tidak memiliki aturan terikat untuk digunakan, kemungkinan yang dimiliki tidak terbatas dan dapat terus dieksplorasi

anak. Bahan-bahan terbuka yang dapat ditemukan dimana saja dapat memberikan stimulus bagi perkembangan anak untuk mengenali potensi berpikirnya. Anak dapat dengan bebas menentukan akan menjadi apa benda tersebut dan benda mana yang dipilihnya untuk dimainkan.

*Menurut Yukananda* (dalam Oktari, 2017: 23) *Media Loose Parts* merupakan media berbasis bahan alam. Disebut bahan alam karena berasal dan disiapkan dari lingkungan sekitar dan dimanfaatkan secara sengaja untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Bahan alam tersebut seperti batu-batuan, kayu, ranting, biji-bijian, daun kering, pelepah pisang, bambu dimana sudah dipikirkan terkait keamanan untuk anak.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa *loose parts* bahan-bahan yang terbuka, dapat dipisahkan, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. *Loose parts* merupakan material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan anak, dapat berupa benda-benda alam seperti : batu-batuan, kayu, ranting, biji-bijian, daun kering, pelepah pisang dan bambu dimana sudah dipikirkan terkait keamanan untuk anak.

#### **b. Manfaat Pembelajaran Menggunakan Media *Loose Parts***

*Loose parts* merupakan media bahan ajar yang kegunaanya dalam pembelajaran peserta didik tidak pernah ada habisnya, media *loose parts* dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek. Daly and Beloglovsky (2015: 87) mengungkapkan bahwa “adapun manfaat

dari media *loose parts* adalah: 1) meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak, 2) meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak, 3) anak menjadi lebih aktif secara fisik, 4) mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika dilakukan di ruang terbuka”.

Menurut Siantajani (2020: 41) Ada empat manfaat utama apabila anak bermain dengan *loose parts*, yaitu:

- 1) Mengembangkan keterampilan inkuiri. Rasa ingin tahu adalah hal yang alami muncul dari anak. Rasa ingin tahu ini merupakan unsur yang penting untuk membentuk kemampuan berfikir inkuiri. Kemampuan berfikir inkuiri diperlukan anak untuk memperoleh informasi, menganalisa dan membuat pertimbangan-pertimbangan. Bermain dengan *loose parts* akan mendorong anak mengembangkan keterampilan inkuiri ini.
- 2) Mengajarkan anak untuk bertanya. Kegiatan pembelajaran yang terbuka akan membuat anak berfikir, ingin tahu dan bertanya. Anaka akan menguji ide-idenya dan mempertanyakan apa yang terjadi jika...; jika saya tambahkan sesuatu maka...;dsb. Karena itu, saat anak bermain, perlu ada orang dewasa yang dapat merespon pertanyaan-pertanyaan anak, dan orang dewasapun dapat memancing anak dengan pertanyaan-pertanyaan lainnya sebagai respon terhadap rasa ingin tahu anak.
- 3) Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Stimulasi terhadap semua aspek perkembangan anak muncul ketika anak

bermain dengan *loose parts*. Salah satu yang paling penting adalah kemampuan memecahkan masalah dan mengambil resiko, selain kemampuan dalam bidang matematika dan sains. Anak juga akan mengembangkan kemampuan fisik, pada saat anak aktif mencari benda yang ia perlukan ataupun berkreasi dengan jari-jari tangannya untuk menciptakan sesuatu. Sementara itu kemampuan sosial emosional anak terstimulasi secara aktif saat anak berinteraksi dan bekerjasama. Juga munculnya perasaan tertantang ketika diprovokasi oleh guru dan juga bangga setelah mendapatkan hasil yang dicapainya. Saat bermain loose parts anak akan belajar untuk berkomunikasi dan bernegosiasi secara aktif. Rasa seni anak juga terasah ketika ia berkreasi untuk menciptakan sesuatu sesuai imajinasinya. Selain itu ketika berdekatan dengan alam, anak juga dapat lebih mengenal pencipta alam ini.

- 4) Mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Ketika anak bermain dengan suasana yang terbuka maka anak akan mengikuti imajinasi dan minat sehingga permainan akan mengalir ke segala arah sesuai dengan kreativitas yang muncul secara spontan.

Menurut Handyman, Benson, Ullah dan Telford, (dalam Caser dan Robinson, 2016) dikemukakan tentang manfaat bermain menggunakan media *loose parts* dalam proses pembelajaran antara lain :

- 1) Meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak
- 2) Meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak

- 3) Anak menjadi lebih aktif secara fisik
- 4) Mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika dilakukan diruang terbuka.
- 5) Memberikan pengalaman bermain yang kaya akan kualitas, memungkinkan anak-anak untuk sepenuhnya terlibat, serta menginspirasi kemampuan kreativitas mereka.
- 6) Lebih hemat, karena murah dan mudah didapat.
- 7) Menjadi lebih menarik dari waktu ke waktu, seiring dengan meningkatnya keterampilan anak-anak, karena dapat di desain ulang setiap hari.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat *loose parts* ialah mendorong anak untuk mengembangkan keterampilan inkuiri, mengajarkan anak untuk bertanya, dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak. *Loose parts* juga dapat meningkatkan proses belajar aktif, memperdalam kemampuan berpikir kritis, meningkatkan kemampuan berpikir divergen dan kreatif, mendukung perkembangan seluruh anak secara inklusif, meningkatkan keragaman dan keluasan kegiatan bermain, mendukung pendidik menyediakan alat dan bahan yang ekonomis; mendukung pengembangan kurikulum, mendukung berbagai aspek perkembangan.

**c. Karakteristik *Loose Parts***

Material *loose part* merupakan bagian dari alat dan bahan ajar dalam pembelajaran anak usia dini, bahwasanya pembelajaran anak usia dini identik dengan bermain. Maka *loose parts* sebagai bahan dan alat dalam proses kegiatan bermain memiliki karakteristik seperti yang telah dipaparkan dalam Puspita (2019: 19), berikut ini:

- 1) **Menarik.** *Loose parts* seperti magnet bagi anak yang memiliki rasa ingin tahu dan ketertarikan yang alamiah. Obyek seperti batu, potongan kayu, bunga pinus, daun-daun kering, akan membuat anak tertantang untuk berkreasi sesuai dengan imajinasinya. Secara tidak langsung, ini menumbuhkan kecakapan anak dalam berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skill/HOTS*), yang ditandai dengan munculnya kemampuan untuk berpikir kritis, serta kreativitas.
- 2) **Terbuka.** *Loose parts* memungkinkan kegiatan main yang tanpa batas. *Loose parts* tidak hanya menawarkan satu jenis main, karena tidak ada serangkaian arahan khusus untuk penggunaan *loose parts*. Hasil dari penggunaan *loose parts* tidak tunggal, tetapi sangat bervariasi, tergantung pada kreativitas dan imajinasi anak. Potongan kayu dapat dibuat menjadi rumah, kereta api, mobil-mobilan, dan sebagainya. Anak dapat menuangkan idenya dalam berbagai bentuk karya.

- 3) **Dapat digerakkan/dipindahkan.** *Loose parts* dapat dengan mudah dipindahkan oleh anak dari satu tempat ke tempat lainnya. Misalnya, potongan kayu dapat dipindahkan ke sisi lain halaman untuk membuat jembatan, atau dipindahkan ke tempat lain untuk membuat tangga.

Berikut macam-macam bahan *loose part* menurut Imamah (2020: 272) yang dapat digunakan untuk media pembelajaran pada anak:

- 1) Bahan dasar alam, yaitu bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam, antara lain: batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu dan sebagainya
- 2) Plastik. yaitu barang-barang yang terbuat dari plastik antara lain : sedotan, botol-botol plastik, tutup-tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong dan sebagainya.
- 3) Logam, yaitu barang-barang yang terbuat dari logam, antara lain : kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu aluminium, plat mobil, kunci dan sebagainya.
- 4) Kayu dan bambu, yaitu barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan, antara lain: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle dan sebagainya.

- 5) Kaca dan keramik. Yaitu barang-barang terbuat dari kaca dan keramik, antara lain: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, kaca mata dan sebagainya.
- 6) Benang dan Kain, yaitu barang-barang yang terbuat dari serat, antara lain: kapas, kain perca, tali, pita, karet dan sebagainya.
- 7) Bekas kemasan. yaitu barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan, antara lain : kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik *loose parts* yaitu menarik bagi anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, terbuka dengan kegiatan main yang tanpa batas, dan dapat dipindahkan oleh anak dari satu tempat ketempat yang lain. Berupa bahan dasar alam, plastik, logam, kayu dan bambu, kaca dan keramik, benang dan kain, dan bekas kemasan.

### **3. Hakikat Usia Anak Taman Kanak-Kanak**

#### **a. Pengertian Anak usia Taman kanak-kanak**

Menurut Undang-undang no 20 tahun 2003, Pendidikan Anak Usia Dini adalah “ Suatu upaya pembinaan yang ditujukan dari anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.



Menurut Augusta (2012 :7), Hakekat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Menurut Sujiono dalam putri (2019:2) Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Dalam usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, usia dini juga disebut sebagai usia emas (*golden age*).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah Suatu upaya pembinaan yang ditujukan dari anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, Hakekat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut, anak yang berusia antara 3-6 tahun.

**b. Karakteristik Anak usia taman kanak-kanak**

Menurut Siti Aisyah, dkk (2010 : 1.4-1.9), karakteristik anak usia dini antara lain :

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 2) Merupakan pribadi yang unik
- 3) Suka berfantasi dan berimajinasi
- 4) Masa paling potensial untuk belajar
- 5) Menunjukkan sikap egosentris
- 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- 7) Sebagai bagian dari makhluk social

Menurut Putri Wulandari ( 2013:7) Anak pada usia dini memiliki ciri-ciri tertentu, ciri khas anak usia dini adalah :

- 1) Bersifat egosentris naif
- 2) Relasi social yang primitive
- 3) Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan
- 4) Sikap hidup yang fisiognomis

Menurut Jamaris dalam skripsi Meli Hariyani (2018:15) Karakteristik anak usia dini 5-6 tahun yaitu :

- 1) Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran
- 2) Tertarik dengan huruf dan angka, ada yang sudah dapat menulisnya atau menyalinnya, serta menghitungnya
- 3) Telah mengenal berbagai warna
- 4) Mulai mengenal tentang waktu

- 5) Mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya
- 6) Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung

Dari karakteristik diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini antara lain:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 2) Merupakan pribadi yang unik
- 3) Suka berfantasi dan berimajinasi
- 4) Masa paling potensial untuk belajar
- 5) Menunjukkan sikap egosentris
- 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- 7) Sebagai bagian dari makhluk social
- 8) Relasi social yang primitive
- 9) Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan
- 10) Sikap hidup yang fisiognomis
- 11) Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran
- 12) Tertarik dengan huruf dan angka, ada yang sudah dapat menulisnya atau menyalinnya, serta menghitungnya
- 13) Telah mengenal berbagai warna
- 14) Mulai mengenal tentang waktu
- 15) Mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya

- 16) Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung.

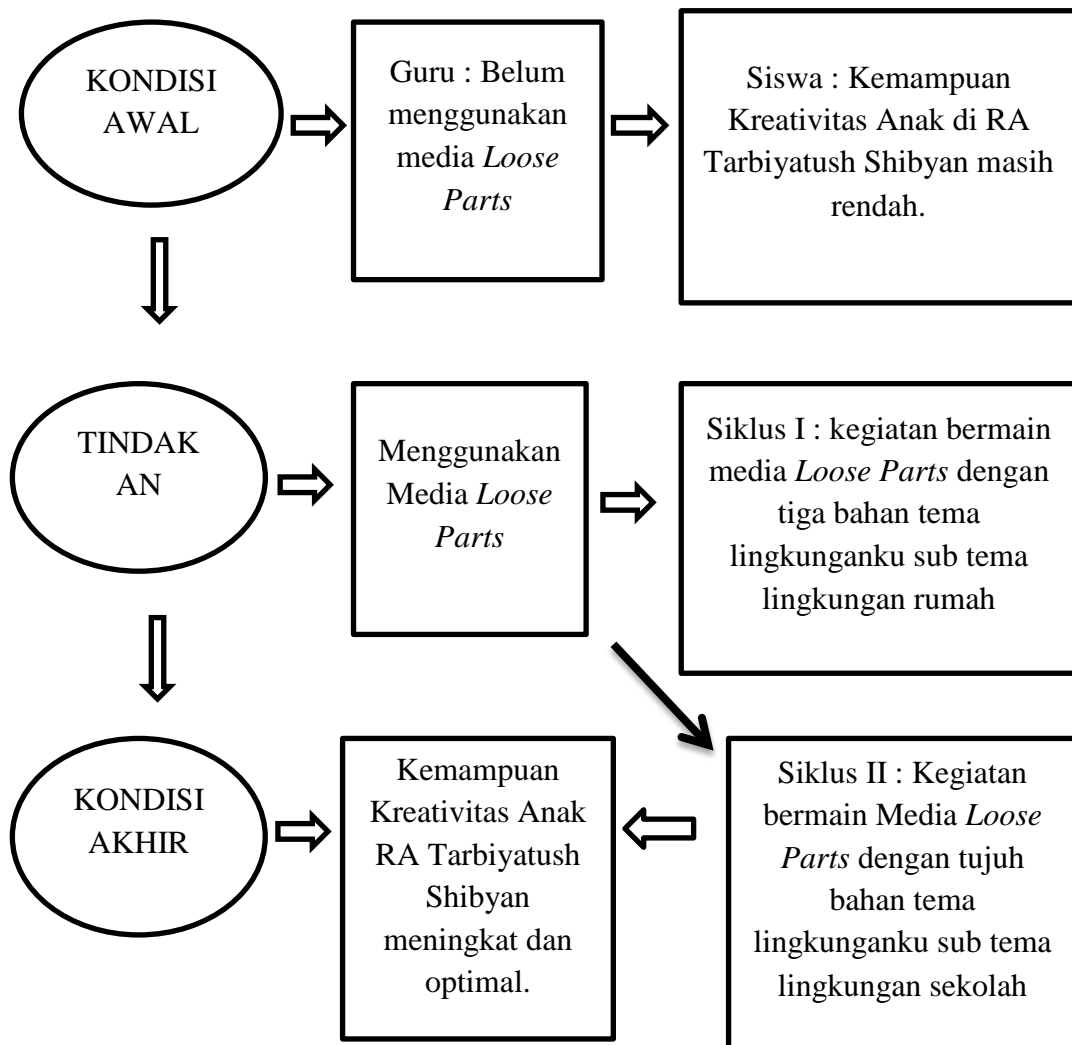
## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang berfungsi untuk mendukung penelitian ini:

1. Penelitian Fitriyah Ulfah (2021) yang berjudul “ Peningkatan Kreativitas Anak dalam Menciptakan Bentuk melalui Teknik Kolase dengan Media *Loose Parts* pada Kelompok B di RA Fadloilusy Syukriyyah Bintoro Demak Tahun Pelajaran 2020/2021”. Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 14 anak Kelompok B1 di RA Fadloilusy Syukriyyah Bintoro Demak tahun pelajaran 2020/2021 hasil akhir dengan menggunakan teknik dua siklus diperoleh hasil peningkatan kreativitas anak pada siklus I dengan hasil rata-rata sebesar 64% dan siklus II ada peningkatan yang signifikan menjadi 80,35% indikator kerja tercapai. Hasil hipotesis yang berbunyi kreativitas anak meningkat melalui teknik kolase dalam menciptakan bentuk dengan media *loose part* pada anak Kelompok B1 di RA Fadloilusy Syukriyyah Bintoro Demak tahun pelajaran 2020/2021”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui teknik kolase dalam menciptakan bentuk dengan media *loose part*.
2. Penelitian Maestri Sabrina (2021) yang berjudul “Pengaruh Media *Loose Parts* terhadap Pengembangan Kreativitas Anak di Kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu”. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan

kegiatan kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan menggunakan media loose parts, terdapat 6,67% dalam kategori ST, ada 22,22% dalam kategori T, ada 35,56% dalam kategori S, ada 35,55% dalam kategori R. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media loose parts terdapat 37,78% dalam kategori ST, ada 51,11% dalam kategori T, ada 11,11% dalam kategori S, dan tidak ada dalam kategori R. Selanjutnya pengolahan data dilakukan dengan teknik persentase dan uji t (paired sampel t-test). Berdasarkan hasil data perhitungan uji t diperoleh nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $7.466 > 1.76131$ ). Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh media loose parts terhadap pengembangan kreativitas anak di kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak.

### C. Kerangka Berpikir



### D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori kerangka berfikir maka hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dengan media *Loose Parts* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B RA Tarbiyatush Shibyan Desa Jogoloyo Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak Tahun 2021/2022.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Setting Penelitian**

##### 1. Tempat

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di RA Tarbiyatush Shibyan Desa Jogoloyo Kabupaten Demak, tempat penulis melakukan penelitian, sehingga penulis terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Penulis juga dapat mencermati jalannya penelitian secara langsung dan berbagai permasalahan yang muncul dalam pembelajaran, sehingga tujuan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kreativitas anak dapat tercapai dengan baik.

##### 2. Waktu

Penulis merencanakan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini pada semester 1 tahun pelajaran 2021-2022 antara bulan September-Oktober dimana pada saat itu merupakan awal tahun pelajaran semester I dan mulanya pembelajaran efektif. Adapun jadwal kegiatan penelitian sebagai berikut.

Tabel 3.1. Siklus Penelitian

Kegiatan	Siklus I	Siklus II
Perencanaan	<p>a. Guru menetapkan setting dan waktu pelaksanaan pembelajaran masing-masing siklus 3 kali tatap muka</p> <p>b. Guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dalam kegiatan kreativitas anak dengan media <i>loose parts</i>.</p> <p>c. Guru mempersiapkan media <i>Loose Parts</i> dengan tiga bahan sesuai topik yang akan dibahas. Topik yang dibahas dalam hal ini adalah peningkatan kreativitas dengan media <i>Loose parts</i>.</p> <p>a. Guru menyiapkan segala hal yang mendukung proses peningkatan kreativitas seperti satuan layanan pembelajaran, tempat, waktu dan alat-alat</p>	<p>b. Guru menetapkan setting dan waktu pelaksanaan pembelajaran masing-masing siklus 3 kali tatap muka</p> <p>c. Guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dalam kegiatan kreativitas anak dengan media <i>Loose Parts</i>.</p> <p>d. Guru mempersiapkan media <i>Loose Parts</i> dengan tujuh bahan sesuai topik yang akan di bahas. Topik yang dibahas dalam hal ini adalah peningkatan kreativitas dengan media <i>Loose parts</i>.</p> <p>d. Segala hal yang mendukung proses peningkatan kreativitas anak dengan media <i>Loose Parts</i> seperti satuan layanan pembelajaran, tempat, waktu dan alat-alat.</p>
Pelaksanaan	<p>a. Guru mengkondisikan anak.</p> <p>b. Guru memberi arahan dan atauran main dalam menggunakan media <i>Loose Parts</i> dengan tiga bahan.</p> <p>c. Guru memperlihatkan peralatan dan penataan media <i>Loose Parts</i> dengan tiga bahan</p>	<p>a. Guru mengkondisikan anak.</p> <p>b. Guru memberi arahan dan aturan main dalam menggunakan media <i>Loose Parts</i> dengan tujuh bahan.</p> <p>c. Guru memperlihatkan peralatan bermain dengan media <i>Loose Parts</i> dengan tujuh bahan tema</p>



Kegiatan	Siklus I	Siklus II
	<p>tema Lingkungan sub tema lingkungan rumah.</p> <p>d. Guru mempersilahkan anak mempersiapkan diri dan menempati posisi tempat main.</p> <p>e. Anak bermain dengan tiga bahan media <i>Loose Parts</i>.</p> <p>f. Guru mengevaluasi hasil dari bermain dengan media <i>Loose Parts</i> dengan tema Lingkungan sub tema lingkungan rumah.</p>	<p>d. Lingkungan sub tema lingkungan sekolah.</p> <p>e. Guru mempersilahkan anak mempersiapkan diri dan menempati posisi tempat main.</p> <p>f. Anak bermain dengan tujuh bahan media <i>Loose Parts</i>.</p> <p>g. Guru mengevaluasi hasil dari bermain dengan media <i>Loose Parts</i> dengan tema Lingkungan sub tema lingkungan sekolah.</p>
Observasi	<p>Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana peningkatan kreativitas anak saat proses bermain dengan media <i>Loose Parts</i>. Hasilnya langsung dicatat di lembar observasi</p>	<p>Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana peningkatan kreativitas anak saat proses bermain dengan media <i>Loose Parts</i>. Hasilnya langsung dicatat di lembar observasi.</p>
Refleksi	<p>Penulis mengoreksi keberhasilan penelitian tindakan kelas berdasarkan ketercapaian kinerja. Apabila belum sesuai dengan indikator kinerja maka dilakukan siklus selanjutnya.</p>	<p>Penulis mengoreksi keberhasilan penelitian tindakan kelas berdasarkan ketercapaian kinerja. Apabila indikator kinerja tercapai maka tidak perlu dilanjutkan siklus selanjutnya.</p>

## **B. Teknik Pengumpulan Data**

Penulis akan terjun langsung kelapangan untuk melakukan pengamatan terhadap situasi dan kondisi taman kanak-kanak dan melakukan wawancara untuk menggali informasi data melalui dokumen yang ada di taman kanak-kanak, untuk lebih jelasnya berikut penulis sajikan penjabarannya :

### 1) Metode Observasi

Dalam observasi, data yang penulis peroleh adalah pengamatan langsung dalam proses pembelajaran sekitar aktivitas guru dan anak dalam kesehariannya, terutama yang berkenaan pada pengembangan kreativitas anak.

### 2) Metode wawancara

Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berbentuk pengajuan pertanyaan secara lisan kepada narasumber. Dalam wawancara ini dilakukan pada kepala sekolah, guru, dan anak dikelompok B RA Tarbiyatush Shibyan Desa Jogoloyo.

### 3) Metode Dokumentasi

Yaitu metode yang digunakan untuk memperoleh data pengembangan kreativitas anak sebelum dan sesudah penelitian, serta situasi pada saat pelaksanaan kegiatan menggunakan media *loose parts*.

### C. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:101) instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti untuk mempermudah dalam mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi untuk mengamati peningkatan kreativitas anak kelompok B. Lembar observasi diuraikan pada tabel berikut ini :

Tabel 3.2 Instrumen Observasi Peningkatan Kreativitas Anak dengan Media *Loose Parts*

No	Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	Hasil Penilaian	Keterangan
1	Pribadi (person)	KD.2.3 Anak mampu mengaktualisasikan dirinya dalam membuat karya/ menciptakan karya dengan media <i>Loose Parts</i> .	BB (1)	Anak belum mampu menciptakan bentuk/membuat pola sendiri
			MB (2)	Anak mampu menciptakan bentuk/pola dengan bantuan gurunya
			BSH (3)	Anak mampu menciptakan bentuk/pola dari contoh
			BSB (4)	Anak mampu menciptakan bentuk/pola dari bahan <i>loose part</i> secara mandiri dengan teratur dan rapi.

No	Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	Hasil Penilaian	Keterangan
2	Pendorong (Press)	KD.2.5 Anak mampu berkarya melalui media <i>loose part</i> dengan percaya diri dan bebas tanpa hambatan	BB (1)	Anak grogi dalam membuat bentuk/pola.
			MB (2)	Anak mulai mau mencoba berkarya Melalui media <i>loose part</i> dan mampu menyusun dengan bahan yang disediakan.
			BSH (3)	Anak mampu membuat bentuk dan mampu menyusun dengan bahan yang disediakan namun dengan bantuan pendapat gurunya.
			BSB (4)	Anak mampu berkarya melalui media <i>loose part</i> dengan penuh percaya diri dan mampu menyusun dengan tujuh bahan.
3	Proses (Process)	KD.3.11-4.11 Anak mampu mengungkapkan ide/gagasan dalam menciptakan karya dengan media <i>Loose Parts</i> .	BB (1)	Anak tidak mampu mengkomunikasikan dan mengembangkan ide terhadap hasil karyanya
			MB (2)	Anak mampu mengkomunikasikan tetapi belum bisa mengembangkan idenya
			BSH (3)	Anak mampu mengkomunikasikan dan mengembangkan idenya

No	Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	Hasil Penilaian	Keterangan
			BSB (4)	Anak mampu mengkomunikasikan dan mengembangkan ide dengan terperinci
4	Produk (Product)	KD.3.15-4.15 Anak mampu membuat Karya/menciptakan karya yang unik.	BB (1)	Anak belum mampu membuat hasil karya Sendiri dengan media <i>Loose part</i> .
			MB (2)	Anak mampu membuat hasil karya sendiri, namun masih dengan bantuan gurunya.
			BSH (3)	Anak mampu membuat hasil karya sendiri, namun masih sama dengan temannya
			BSB (4)	Anak mampu membuat hasil karya sendiri yang berbeda dengan temannya

#### D. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk menunjukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian (Wina Sanjaya, 2011:106). Selanjutnya untuk mengetahui keefektifan suatu metode yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah hasil observasi selama proses kegiatan belajar mengajar dengan media *Loose Parts*. Dalam penelitian

ini dilakukan analisis dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dengan skor ideal dalam kelas (Arikunto, 2011:249), rumus yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian :

$$\text{Presentase Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah Frekuensi}}$$

Selain itu peneliti juga menentukan kriteria dalam pengkategorian hasil penelitian dilihat berdasarkan skor persentase. Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan kognitif anak mengenal bentuk geometri. Dalam penelitian ini menganalogikan kriteria dalam pengkategorian hasil penelitian merujuk pada pendapat Yoni (2010:176), hasil dari data tersebut diinterpretasikan ke dalam empat tingkatan yaitu :

1. Kriteria sangat baik jika anak memperoleh nilai 76% - 100 %
2. Kriteria baik jika anak memperoleh nilai 51% - 75 %
3. Kriteria cukup jika anak memperoleh nilai 26% - 50 %
4. Kriteria kurang jika anak memperoleh nilai 0% - 25 %

Dari presentase diatas, maka dalam penelitian ini mengambil 4 kriteria presentase yang diadaptasi dari pendapat Yoni (2010:176) dan di kriteriakan oleh peneliti serta sesuai dengan Buku Pedoman Penilaian Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini yaitu sebagai berikut :

Tabel. 3.3  
Kriteria Pencapaian Kemampuan Anak

No	Interval	Kriteria
1	0% - $\leq$ 25%	Belum Berkembang (BB)
2	26% - $\leq$ 50%	Mulai Berkembang (MB)
3	51% - $\leq$ 75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	76% - $\leq$ 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

#### E. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila ada peningkatan dalam kemampuan kreativitas anak dengan media *loose part*. Peningkatan kreativitas anak dalam menggunakan media *loose parts* dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase setiap indikator kemampuan yang diamati yaitu apabila 76 % dari jumlah anak memperlihatkan indikator dalam persentase Berkembang Sangat Baik (BSB).

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian ini dilakukan di RA Tarbiyatush Shibyan Desa Jogoloyo Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak pada anak kelompok B. Kegiatan belajar berlangsung di kelas dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan serta wali kelas bernama Nailis Saadah, S.Pd.

Tabel 4.1

Nama Siswa Kelompok B RA Tarbiyatush Shibyan

NO	Nama Anak	N. Panggilan	Keterangan
1	Afiqotus Syakhiah	Fiqa	Perempuan
2	Agam Adnan Najmudin	Agam	Laki-Laki
3	Akhlakhul Arsyah	Arsyah	Laki-Laki
4	Asfa Maulida Rohmah	Asfa	Perempuan
5	Dany Fayyadi Zafar	Dany	Laki-Laki
6	Hilyana Kholidia	Hilya	Perempuan
7	Maesa Nadia Rivka	Nadin	Perempuan
8	Meysa Dwi Anita	Anita	Perempuan
9	M. Bagas Marwan	Bagas	Laki-Laki
10	Nauvalin Shidqia	Valin	Perempuan
11	Rifky Ilham Akbar	Ilham	Laki-Laki
12	Syahrul Abdillah	Syahrul	Laki-Laki
13	Syifa Hilda Ni'mah	Syifa	Perempuan
14	Anindita Syifa Azzahra	Anin	Perempuan

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian tindakan kelas yaitu melalui pengamatan. Dengan melakukan observasi kegiatan yang berkaitan dengan kreativitas anak melalui



lembar observasi atau lembar penilaian kerja anak. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal proses pembelajaran awal yang terjadi supaya rancangan tindakan yang diambil dapat mengenai sasaran. Oleh karenanya perlu diadakan lembar observasi dan lembar penilaian/lembar kerja anak.

Data yang diperoleh adalah observasi dari hasil pengamatan dalam proses pembelajaran untuk masing-masing siklus. Peneliti dibantu observer melakukan pengamatan pada peningkatan kreativitas anak dengan media *loose parts* pada kelompok B di RA Tarbiyatush Shibyan Desa Jogoloyo Wonosalam Demak Tahun Ajaran 2021/2022.

Berdasarkan data hasil observasi mengenai kondisi awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas diperoleh data bahwa tingkat kreativitas anak RA Tarbiyatus Shibyan Desa Jogoloyo Demak, dapat dilihat dibawah ini :

#### **a. Deskripsi Pra Siklus**

##### **1) Perencanaan**

Dalam tahap perencanaan ini guru masih melakukan pembelajaran seperti biasanya, dan guru belum merencanakan kegiatan pembelajaran dengan media *Loose Parts*.

Pada tahap ini, pembelajaran anak masih berpaku pada guru, anak masih meniru apa yang di lakukan dan dicontohkan oleh guru.

## **2) Pelaksanaan Pembelajaran**

Pada tahap ini, pelaksanaan pembelajaran masih menggunakan contoh dari guru. Anak hanya melihat dan meniru apa yang diajarkan oleh guru. Seperti kegiatan membuat rumah pada tema lingkunganku dengan menggunakan batang korek api dan sedotan yang di potong pendek. Pada saat kegiatan bermain dengan dua bahan tersebut masih banyak anak yang meminta bantuan guru dalam membuat bentuk rumah, dan pemilihan bahan kurang bervariasi serta belum bisa mengkomunikasikan hasil karya serta tidak sabar dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Dari proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut dapat dikatakan kreativitas anak masih belum berkembang dengan baik. Anak masih bergantung serta meminta bantuan guru ketika mengerjakan tugas.

## **3) Observasi**

Pada tahapan ini guru mengamati anak dalam kegiatan membuat bentuk huruf dan angka dengan ranting dan batu, namun guru dalam pengamatan terhadap anak belum menggunakan lembar observasi dan penilaian, guru hanya memberikan nilai terhadap keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil observasi awal yang diperoleh ditampilkan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.2  
Hasil Observasi Kreativitas Anak Pra Siklus

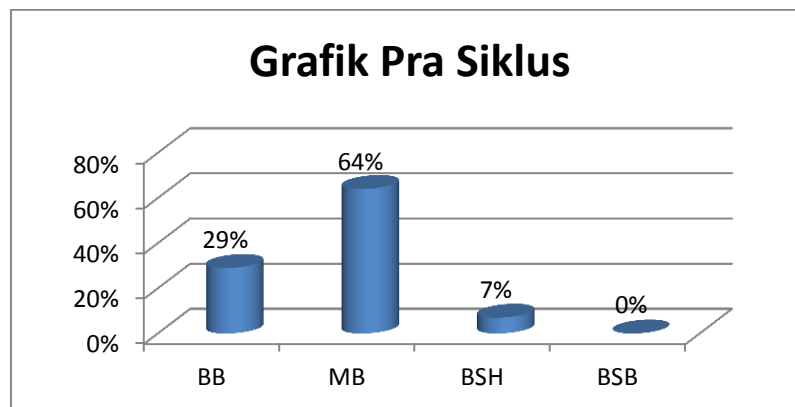
No	Nama	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	Fiqa	3	21%	BB
2	Agam	5	36%	MB
3	Arsya	5	36%	MB
4	Asfa	5	36%	MB
5	Dany	4	28%	MB
6	Hilya	8	57%	BSH
7	Nadin	7	50%	MB
8	Anita	7	50%	MB
9	Bagas	4	28%	MB
10	Valin	3	21%	BB
11	Ilham	3	21%	BB
12	Syahrul	3	21%	BB
13	Syifa	6	43%	MB
14	Anin	6	43%	MB
Jumlah Nilai			491	
Rata – rata			35%	MB

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa data awal peningkatan kreativitas anak kelompok B RA Tarbiyatush Shibyan yang berjumlah 14 anak di peroleh nilai rata-rata 35%. Belum ada anak yang memperoleh berkembang sangat baik, namun cukup banyak anak yang mulai berkembang. Untuk lebih jelas lagi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3  
Rekapitulasi Kreativitas Anak Pra Siklus

Presentase	Jumlah Anak	Presentase Jumlah Anak	Keterangan
76%-100%	0	0	Berkembang Sangat Baik
51%-75%	1	7%	Berkembang Sesuai Harapan
26%-50%	9	64%	Mulai Berkembang
0%-25%	4	29%	Belum Berkembang

Dari data pada pada tabel 4.3 dapat diperjelas melalui grafik berikut ini :



Dari grafik diatas terlihat bahwa hasil prosentase peningkatan kreativitas anak dalam kondisi awal pada pra siklus menunjukkan bahwa prosentase anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan 7%, mulai berkembang 64% dan yang memperoleh kriteria belum berkembang 29% dan hasil rata-rata kreativitas anak baru mencapai 35%.

#### 4) **Invitasi**

Pada tahap ini invitasi dan provokasi terkait yang dilakukan guru untuk membuat anak menjadi lebih tertarik dan terarah dalam melakukan kegiatan adalah dengan memberi contoh bentuk penataan lingkungan main yang berupa pengelompokkan komponen-komponen yang sudah ditentukan.

#### 5) **Refleksi**

Kondisi awal anak dapat diketahui bahwa hasil prosentase kondisi awal tingkat kreativitas anak menunjukkan 7% dalam

kategori berkembang sesuai harapan, 64% dalam kategori mulai berkembang dan 29% dalam kategori belum berkembang.

Berdasarkan data yang sudah diperoleh dari pratindakan tersebut dapat diketahui bahwa perkembangan kreativitas anak di sekolah masih kurang optimal dan belum tercapainya indikator kerja yang diinginkan yaitu minimal 76%. Hal ini yang menjadi landasan peneliti perlu diadakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak Kelompok B1 melalui teknik kolase.

## **2. Sajian Data Hasil Penelitian**

### **a. Siklus I**

Pelaksanaan Siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan yaitu pada hari Kamis, 23 September 2021, Jumat, 24 September 2021, dan Sabtu, 25 September 2021. Dipertemuan pertama guru menjelaskan apa itu media *Loose Parts* dan apa saja bahan-bahan yang digunakan kemudian mempraktikkan dihadapan anak bagaimana cara bermain dengan media *loose parts*, lalu pemberian tugas pada setiap anak agar peneliti dapat mengetahui apakah anak mampu mengaktualisasikan dirinya dan percaya diri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Sebelumnya guru dan peneliti mempersiapkan rancangan persiapan yang akan dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran yaitu menetapkan alat dan bahan yang akan digunakan. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses

pembelajaran pada siklus I meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang diuraikan sebagai berikut :

#### a. Perencanaan

Guru Menyusun jadwal pelaksanaan tindakan Dan Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan untuk pembelajaran kemudian membuat lembar observasi tentang perkembangan kreatifitas anak serta menyiapkan bahan alat dan media *loose part* dengan tiga bahan yaitu bahan dasar alam, bahan logam dan bahan kaca dan keramik yang akan digunakan pada siklus I



Gambar 4.1

Media *loose parts* tiga bahan yang digunakan pada siklus I

#### b. Pelaksanaan

Tindakan dilaksanakan berdasarkan rencana kegiatan yang telah disusun peneliti sebelumnya. Urutan pelaksanaan sesuai dengan rencana kegiatan pembelajaran seni kreativitas media *loose parts*. Saat pelaksanaan penelitian tindakan Siklus I peneliti berkolaborasi dengan guru kelasnya. Selama proses pelaksanaan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) peneliti dibantu teman sejawat melakukan observasi yaitu mengamati, menilai, dan mendokumentasikan kegiatan saat anak sedang melakukan kegiatan main dengan media *loose parts*. Adapun pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut :

1) Kegiatan ke-1

Hari/Tanggal : Kamis, 23 September 2021

Langkah-langkah kegiatan :

a) Kegiatan awal

Guru menyiapkan RPPH yang akan dipakai dalam proses pembelajaran. Setelah menyiapkan RPPH guru menyiapkan alat peraga atau media yang akan digunakan untuk pembelajaran.

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengucapkan salam, apersepsi, absensi, dan menyapa anak-anak kemudian mengajak anak bernyanyi, melakukan gerakan-gerakan yang sederhana guna merangsang perkembangan fisik motorik anak. Kemudian guru memilih anak untuk memimpin berdoa di depan kelas. Setelah anak-anak berdoa kemudian dilanjutkan mereview tahfidz dan membahas pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya. Sebelum memulai kegiatan guru terlebih

dahulu melaksanakan kegiatan prapengembangan seperti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran.

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti guru menjelaskan tema dan sub tema yaitu tema lingkunganku dan sub lingkungan rumah.

Guru melakukan Tanya jawab tentang apa itu rumah, apa saja yang berada didalam dan lingkungan sekitar rumah serta manfaat rumah. Guru menjelaskan kegiatan bermain hari ini yaitu membuat lingkungan rumah dengan tiga bahan media *loose part* yaitu bahan dasar alam seperti : ranting kayu, potongan kayu, batu, daun dan bunga, bahan logam seperti : sendok, uang koin, kaset CD dan bahan kaca dan keramik seperti : ubin keramik dan manik-manik. Sebelum anak-anak melakukan kegiatan guru mempraktikan cara membuat lingkungan rumah dengan media *loose part* tersebut. Setelah guru melakukan apersepsi dan tanya jawab serta pratiknya, sebelum mengajak anak-anak bermain guru membuat aturan bermain terlebih dahulu agar ketika bermain dapat tertib dan teratur. Kemudian guru mengajak anak-anak untuk melakukan kegiatan bermain membangun lingkungan rumah dengan media *loose part*



bahan yang sudah disediakan. Setelah selesai guru menanyakan tentang apa yang telah dibuat oleh anak kemudian anak menceritakan hasil karyanya.

c) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir ditutup dengan recalling tentang kegiatan yang sudah dilakukan hari ini yaitu membangun/membuat rumah dengan tiga bahan media *loose part*, dan menanyakan bagaimana perasaan anak hari ini dan menyampaikan kegiatan besok lalu dilanjutkan berdoa sebelum pulang.

Hasil penelitian hari pertama menunjukkan 3 anak dalam kategori Berkembang sesuai harapan, 9 anak dalam kategori mulai berkembang, dan 2 anak dalam kategori belum berkembang. Hal ini di buktikan dengan sikap anak yang belum mampu mengaktualisasikan dirinya dan percaya diri dalam menciptakan bentuk atau membuat konsep, masih banyaknya anak yang belum mampu menyusun bahan dengan media *loose part* secara teratur dan tertib. Anak-anak juga masih banyak yang menciptakan bentuk atau membuat bentuk rumah yang sama persis seperti temannya, mereka masih meniru temannya dan yang di contohkan oleh guru. Dalam menceritakan hasil karya yang dibuat anak-anak juga masih belum mampu mengungkapkan ide dari hasil karyanya

dengan baik. Hasil observasi anak pada pertemuan ke-1 pada siklus I ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4  
Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas  
Pertemuan ke-1 Siklus 1

No	Nama	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	Fiqa	4	28%	MB
2	Agam	7	50%	MB
3	Arsya	5	36%	MB
4	Asfa	7	50%	MB
5	Dany	6	43%	MB
6	Hilya	9	64%	BSH
7	Nadin	6	43%	MB
8	Anita	8	57%	BSH
9	Bagas	5	36%	MB
10	Valin	5	36%	MB
11	Ilham	3	21%	BB
12	Syahrul	3	21%	BB
13	Syifa	7	50%	MB
14	Anin	8	57%	BSH
Jumlah Nilai			592	
Rata-rata			42%	MB

Tabel 4.5  
Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak  
Pertemuan ke-1 Siklus 1

Indikator	Presentase	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase Jumlah Anak
KD.2.3 Sikap Kreatif	76%-100%	BSB	0	0
KD.2.5 Sikap Percaya Diri	51%-75%	BSH	3	21%
KD. 3.11-4.11 Mengungkapkan ide	26%-50%	MB	9	64%
KD.3.15-4.14 Menciptakan karya unik	0%-25%	BB	2	14%



Gambar 4.2

Anak sedang menciptakan bentuk rumah dengan tiga bahan media *loose part*

## 2) Kegiatan 2

Hari/Tanggal : Jumat, 24 September 2021

Langkah-langkah Kegiatan :

### a) Kegiatan awal

Guru menyiapkan RPPH yang akan dipakai dalam proses pembelajaran. Setelah menyiapkan RPPH guru menyiapkan alat peraga atau media yang akan digunakan untuk pembelajaran.

Kegiatan diawali dengan guru mengkondisikan anak untuk masuk ke dalam kelas kemudian guru melakukan apersepsi dengan berdoa, bernyanyi dan melakukan gerakan untuk fisik motorik anak dan membuat aturan main dalam kegiatan main.

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti guru menjelaskan tema dan sub tema yaitu tema lingkunganku dan sub tema lingkungan rumah. Guru melakukan Tanya jawab tentang bagian-bagian rumah, macam-macam rumah dan manfaat rumah. Guru menjelaskan kegiatan bermain hari ini yaitu menciptakan bentuk rumah dengan tiga bahan media loose part seperti ranting kayu, potongan kayu, daun, bunga, batu, keramik, manik-manik, sendok, koin, kaset CD dan baut. Kemudian guru mengajak anak-anak untuk melakukan kegiatan menciptakan bentuk rumah sesuai dengan imajinasi mereka dengan tiga bahan media *loose part* yang sudah disediakan. Setelah selesai guru menanyakan tentang apa yang telah dibuat oleh anak kemudian anak menceritakan hasil karyanya.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir ditutup dengan recalling tentang kegiatan yang sudah dilakukan hari ini yaitu menciptakan bentuk rumah dengan tiga bahan media *loose part* bahan alam, bahan kaca dan keramik serta bahan logam, dan menanyakan bagaimana perasaan anak hari ini dan menyampaikan kegiatan esok hari dilanjutkan berdoa sebelum pulang.

Hasil penelitian hari kedua ini menunjukkan mulai ada peningkatan, dimana anak mulai percaya diri dalam menyusun bahan untuk menciptakan bentuk rumah yang ingin di buat dan sudah mulai berani menceritakan apa yang telah dibuatnya. Hasil observasi peningkatan kreativitas anak dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6  
Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas  
Pertemuan ke-2 Siklus 1

No	Nama	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	Fiqa	4	28%	MB
2	Agam	8	57%	BSH
3	Arsya	6	43%	MB
4	Asfa	7	50%	MB
5	Dany	6	43%	MB
6	Hilya	10	71%	BSH
7	Nadin	8	57%	BSH
8	Anita	9	64%	BSH
9	Bagas	6	43%	MB
10	Valin	5	36%	MB
11	Ilham	5	36%	MB
12	Syahrul	5	36%	MB
13	Syifa	8	57%	BSH
14	Anin	9	64%	BSH
Jumlah Nilai			685	
Rata-rata			48%	MB

Dari tabel diatas dapat dilihat dari data bahwa ada 6 anak masuk dalam kategori Berkembang sesuai harapan dan 8 anak dalam kategori mulai berkembang. Rekapitulasi hasil observasi peningkatan anak pada pertemuan ke-2 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7  
Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak Pertemuan ke-2

Indikator	Presentase	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase Jumlah Anak
KD.2.3 Sikap Kreatif	76%-100%	BSB	0	0
KD.2.5 Sikap Percaya Diri	51%-75%	BSH	6	42%
KD. 3.11-4.11 Mengungkapkan ide	26%-50%	MB	8	57%
KD.3.15-4.14 Menciptakan karya unik	0%-25%	BB	0	0



Gambar 4.3  
Anak sedang menciptakan bentuk rumah dengan tiga bahan media *loose part*

## 3) Kegiatan 3

Hari/Tanggal : Sabtu, 25 September 2021

Langkah-langkah Kegiatan :

## a) Kegiatan awal

Guru menyiapkan RPPH yang akan dipakai dalam proses pembelajaran. Setelah menyiapkan RPPH guru menyiapkan alat peraga atau media dan bahan yang akan digunakan untuk pembelajaran. Kegiatan diawali dengan guru mengkondisikan anak untuk masuk ke dalam kelas kemudian guru melakukan apersepsi dengan berdoa, bernyanyi dan melakukan gerakan untuk fisik motorik anak dan membuat aturan main dalam kegiatan main.

## b) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti guru menjelaskan tema dan sub tema yaitu tema lingkunganku dan sub tema lingkungan rumah. Guru melakukan tanya jawab tentang bentuk-bentuk rumah dan rumah impian anak. Guru menjelaskan kegiatan bermain hari ini yaitu menciptakan bentuk dengan media *loose part* bahan alam, bahan kaca dan keramik dan bahan logam. Kemudian guru mengajak anak-anak untuk melakukan kegiatan menciptakan bentuk rumah sesuai dengan imajinasi mereka dengan tiga bahan media *loose part* yang sudah disediakan. Setelah selesai

guru menanyakan tentang apa yang telah dibuat oleh anak kemudian anak menceritakan hasil karyanya.

c) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir ditutup dengan recalling tentang kegiatan yang sudah dilakukan hari ini yaitu menciptakan bentuk rumah dengan tiga bahan media *loose part*, dan menanyakan bagaimana perasaan anak hari ini dan berdoa sebelum pulang.



Gambar 4.4

Anak sedang menciptakan bentuk rumah dengan tiga bahan *loose part*

Hasil penelitian hari ketiga ini menunjukkan peningkatan kreativitas anak, dimana anak mulai percaya diri dalam menyusun bahan untuk menciptakan bentuk yang ingin di buat dan sudah mulai berani menceritakan apa yang telah dibuatnya. anak-anak mulai memahami menyusun konsep. Hal ini dapat dilihat dari data bahwa ada 1 anak masuk dalam kategori Berkembang sangat baik. Berkembang sesuai



harapan ada 10 anak dan 3 anak masuk kategori mulai berkembang. Hasil observasi pada Siklus I pertemuan ke-3 dapat dilihat pada tabel di bawah berikut ini:

Tabel 4.8  
Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak  
Pertemuan ke-3 Siklus I

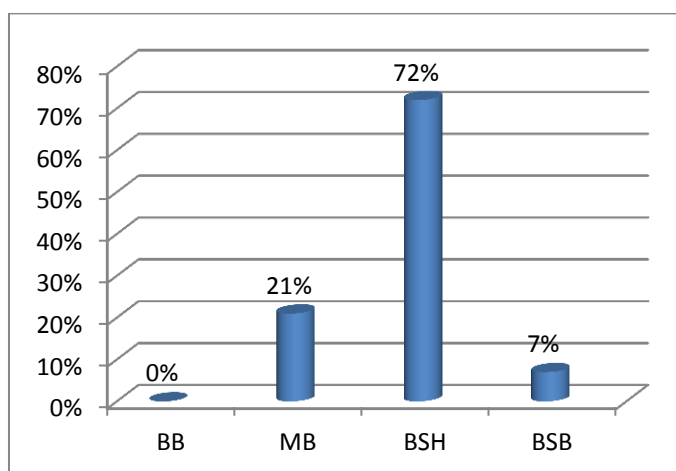
No	Nama	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	Fiqa	7	50%	MB
2	Agam	10	71%	BSH
3	Arsya	9	64%	BSH
4	Asfa	10	71%	BSH
5	Dany	9	64%	BSH
6	Hilya	12	86%	BSB
7	Nadin	10	71%	BSH
8	Anita	10	71%	BSH
9	Bagas	8	57%	BSH
10	Valin	7	50%	MB
11	Ilham	7	50%	MB
12	Syahrul	8	57%	BSH
13	Syifa	10	71%	BSH
14	Anin	9	64%	BSH
Jumlah Nilai			897	
Rata-rata			64%	BSH

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa data awal peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun kelompok B RA Tarbiyatush Shibyan di peroleh nilai rata-rata 64%. Untuk lebih jelas lagi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.9  
Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak  
Pertemuan ke-3 Siklus I

Indikator	Presentase	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase Jumlah Anak
KD.2.3 Sikap Kreatif	76%-100%	BSB	1	7%
KD.2.5 Sikap Percaya Diri	51%-75%	BSH	10	72%
KD. 3.11-4.11 Mengungkapkan ide	26%-50%	MB	3	21%
KD.3.15-4.14 Menciptakan karya unik	0%-25%	BB	0	0%

Dari data pada tabel 4.9 yang berupa hasil observasi tindakan siklus I perkembangan kreativitas anak Kelompok B dapat diperjelas melalui grafik berikut ini:



Grafik 4.2

Grafik Hasil Belajar Peningkatan Kreativitas Siklus I

Berdasarkan data yang sudah diperoleh dari siklus I dapat diketahui bahwa perkembangan kreativitas anak di sekolah masih kurang optimal. Hal ini selanjutnya yang menjadi landasan peneliti untuk melakukan siklus II untuk mencapai

target peningkatan sebesar 76% dalam meningkatkan kreativitas anak Kelompok B dengan media *loose part*.

### c. Observasi

Proses pembelajaran Siklus I dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dan mengalami beberapa kendala. Awalnya anak tampak antusias saat mengetahui mengenai pembelajaran yang akan dilakukan yaitu dengan media *loose part*. Pada saat melakukan kegiatan menciptakan bentuk dengan media bahan *loose part* ada beberapa anak yang tampak bingung harus membuat apa dan ada juga yang tidak mau membuat hanya mengambil bahan saja.

Anak mulai mengerjakan tugas yang diberikan guru dan terlihat beberapa anak antusias mengerjakan tugasnya, sedangkan beberapa anak tampak asik bermain sendiri, dan beberapa hanya melihat saja temannya bekerja dengan alasan tidak dapat mengerjakan tugasnya. Pada pertemuan pertama anak-anak masih terlihat bingung dengan kegiatan pembelajaran yang diikutinya, akan tetapi seiring berjalannya waktu anak-anak sudah terbiasa dan tampak senang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bahan *loose part*. Dalam pelaksanaan siklus I peneliti menetapkan ada 4 indikator yang harus dicapai anak, yaitu: anak mampu mengaktualisasikan dirinya, percaya diri,

mampu mengungkapkan ide/gagasan dan mampu melakukan teknik kolase itu sendiri.

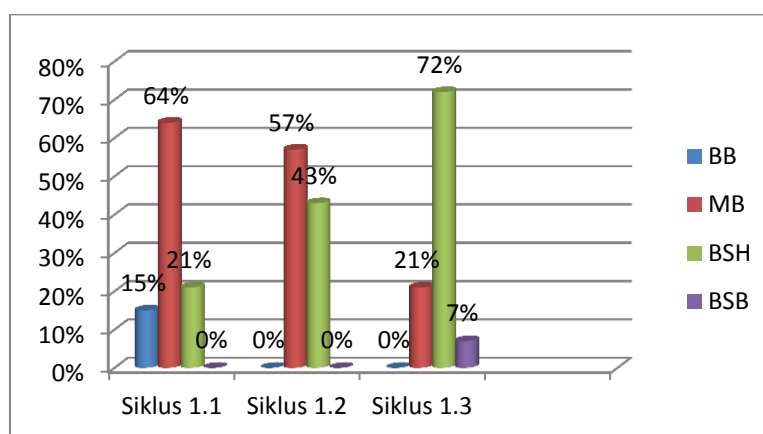
Berdasarkan pengamatan selama penggunaan bahan *loose part* pada Siklus I, awalnya anak belum paham dengan bahan *loose part* namun anak-anak cukup antusias memperhatikan gurunya menjelaskan dan mempraktikkan bentuk rumah dengan bahan *loose part*. Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui kemampuan anak dalam mengaktualisasikan dirinya, percaya diri, mampu mengungkapkan ide/gagasan dan hasil yang telah dicapai dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Berdasarkan lembar observasi selama kegiatan pada siklus 1 yang dilakukan oleh anak diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan pada setiap pertemuan, dimana anak sudah mulai terbiasa dengan media yang digunakan dan mulai berfikir imajinatif. Hasil observasi selama tindakan siklus 1 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.10  
Rekapitulasi Hasil Pencapaian Peningkatan Kreativitas Anak  
Siklus I

No	Kriteria	Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III	
		Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
1	BSB	0	0%	0	0%	1	7%
2	BSH	3	21%	6	43%	10	72%
3	MB	9	64%	8	57%	3	21%
4	BB	2	15%	0	0%	0	0%
Jumlah		14	100%	14	100%	14	100%

Dari tabel diatas dapat diperjelas melalui grafik sebagai berikut :



Grafik 4.3  
Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak Siklus I

#### d. Invitasi

Pada siklus I ini guru sudah menyiapkan berbagai invitasi dan provokasi terkait yang membuat anak menjadi lebih tertarik dan terarah dalam melakukan kegiatan eksperimen. Invitasi yang disiapkan dalam bentuk penataan lingkungan main yang berupa pengelompokkan komponen-komponen yang sudah ditentukan

dan dilengkapi dengan provokasi yang berupa kalimat petunjuk atau perintah yang ditujukan untuk memprovokasi anak melakukan atau membuat sesuatu dengan berbagai komponen yang disediakan dan guru juga memperlihatkan gambar bentuk-bentuk rumah kepada anak-anak untuk menambah wawasan anak.

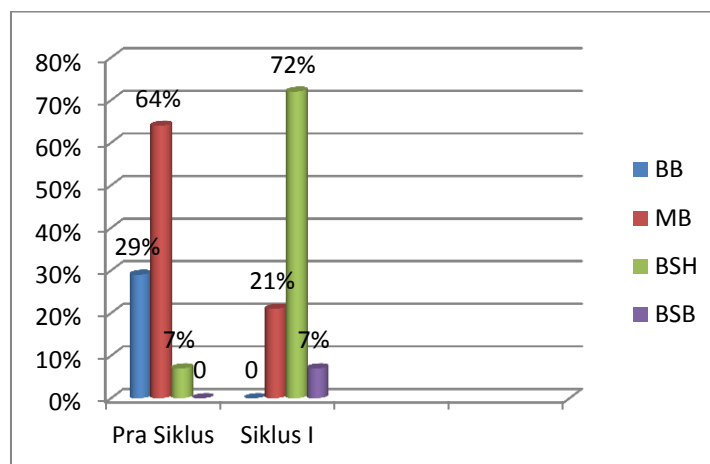
#### e. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan peneliti dengan guru pada akhir Siklus I, secara umum peningkatan kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada Siklus I belum mencapai 76% dari jumlah anak hingga perlu dilaksanakan tindakan perbaikan pada Siklus II. Adapun perbandingan data tersebut sebagai berikut :

Tabel 4.11  
Perbandingan Rata-rata Peningkatan Kreativitas Anak  
Pra Siklus dan Siklus I

Siklus	BB	MB	BSH	BSB
Pra Siklus	29%	64%	7%	0
Siklus I	0	21%	72%	7%

Dari tabel data 4.11 tersebut diatas dapat diperjelas melalui grafik sebagai berikut :



Grafik 4.4

## Perbandingan Peningkatan Kreativitas Pra Siklus dan Siklus I

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan setelah tindakan siklus I. Namun demikian peneliti merasa bahwa penelitian tindakan kelas yang sudah dilaksanakan belum mencapai kriteria keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu 76 %. Oleh karena itu perlu dilaksanakan di siklus II untuk memperbaiki pembelajaran tindakan dalam siklus I.

Dalam pelaksanaan tindakan siklus I peneliti juga menemukan beberapa kendala. Adapun permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

- 1) Anak-anak masih bingung dan belum percaya diri dalam menyusun konsep atau membuat konsep dalam menciptakan bentuk rumah menggunakan tiga bahan yang telah disediakan.

- 2) Kurangnya pemahaman tentang bentuk/pola rumah yang akan di buat sehingga anak-anak meniru hasil karya temannya atau yang dicontohkan guru.
- 3) Anak masih belum terbiasa untuk berkreasi dan mengeksplor imajinasinya sehingga masih grogi dan kurang percaya diri dalam mengemukakan ide atau gagasannya dalam menciptakan bentuk menjadi sebuah karya.
- 4) Kurangnya pemberian motivasi dan penguatan kepada anak saat tindakan atau pembelajaran di sekolah.
- 5) Aturan main yang belum dipahami anak-anak dan penataan media atau bahan yang digunakan. Perlu pengkondisian anak ketika mengambil bahan secara bergantian, dan mengambil secukupnya sehingga tidak saling berebutan dan mengambil bahan terlalu banyak.

Walaupun ada beberapa kendala masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan siklus I, akan tetapi terdapat beberapa kelebihan yang ditemukan selama pelaksanaan pembelajaran siklus I ini antara lain :

- 1) Anak-anak senang dan sangat antusias melihat berbagai macam bahan *loose part* yang disediakan
- 2) Anak-anak mulai senang berkreasi dan berimajinasi menciptakan bentuk walaupun masih meniru dan sederhana



bentuk yang dibuat dengan berbagai macam bahan yang disediakan.

Proses pembelajaran pada Siklus I masih memiliki beberapa kekurangan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II untuk mencapai hasil yang optimal. Diperlukan beberapa langkah-langkah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang akan dilakukan pada Siklus II.

Berikut langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada Siklus II:

- 1) Guru menstimulasi anak agar terangsang untuk melakukan kegiatan menciptakan bentuk dengan memberikan bahan yang lebih variatif lagi dan beragam
- 2) Guru melakukan berbagai tindakan pada Siklus II yang tidak dilakukan pada Siklus I, yaitu memberi aturan main kepada anak agar lebih tertib dan kondusif saat tindakan dan pembelajaran di dalam kelas.
- 3) Memberikan penjelasan tema sub tema yang lebih mudah dipahami agar anak mampu memahami tugas yang diberikan yaitu menciptakan bentuk sesuai dengan tema yang telah ditentukan.
- 4) Pada Siklus II guru perlu memberi motivasi kepada anak agar lebih percaya diri dan bebas berkreasi sesuai dengan imajinasinya.

## **b. Siklus II**

Pelaksanaan Siklus II juga dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan yaitu pada hari Selasa 28 September 2021, Rabu 29 September 2021, dan Kamis 30 September 2021. Sebelumnya guru dan peneliti mempersiapkan rancangan persiapan yang akan dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran yaitu menetapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

Dalam siklus II upaya yang dilakukan dalam memotivasi agar anak dapat meningkatkan kreativitasnya guru dan peneliti memberikan *reward* pada siapa saja yang mampu menyelesaikan tugas dengan baik. Selain itu juga menggunakan tujuh bahan media *loose part*. Pada siklus II ini peneliti mengambil tema lingkunganku sub tema lingkungan sekolah. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus II meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, yang diuraikan sebagai berikut :

### **a. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan siklus II hal-hal yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan dan menyesuaikan tema yang akan diangkat sesuai dengan silabus dan kurikulum yang diterapkan di sekolah.

- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) bersama guru tentang materi yang diajarkan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan.
- 3) Mempersiapkan bahan untuk praktek sesuai dengan tema pada setiap pertemuan.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi yang akan digunakan untuk memperoleh data selama penelitian berlangsung.
- 5) Menyiapkan *reward* dan kelengkapan peralatan dokumentasi kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung seperti kamera handphone.



Gambar 4.5  
Peneliti sedang menjelaskan aturan main dan bahan-bahan *loose part* yang digunakan



Gambar 4.6  
Tujuh bahan media *loose part* yang digunakan pada  
Siklus II

#### b. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan tindakan kelas siklus II peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat. Tugas peneliti (guru) adalah melaksanakan kegiatan belajar sesuai dengan RPPH yang disusun, mengamati, menilai dan mendokumentasikan semua kegiatan yang dilakukan anak. Sedangkan tugas teman sejawat menjadi observer bagi peneliti serta memberi penilaian terhadap guru dalam melaksanakan tindakan. Pada siklus II anak dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Adapun pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut :

##### 1) Kegiatan ke-1

Hari/Tanggal : Selasa, 28 September 2021

Langkah-langkah Kegiatan :

## a) Kegiatan Awal

- (1) Guru mengucapkan salam pembuka, apersepsi dan berdoa
- (2) Guru mencatat kehadiran siswa.
- (3) Guru mengajak anak bernyanyi dan melakukan gerakan untuk fisik motoric anak.
- (4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

## b) Kegiatan Inti

- (1) Guru membuka pelajaran dan menjelaskan materi tentang tema lingkungan subtema lingkungan sekolah
- (2) Guru menjelaskan tentang kegiatan menciptakan bentuk dengan tujuh bahan media *loose part*.
- (3) Guru dan anak membuat aturan main
- (4) Guru dan anak bersama-sama mengamati media yaitu tujuh bahan media *loose part*.
- (5) Guru menanyakan apa saja yang telah diamati oleh anak.
- (6) Guru mendemonstrasikan kegiatan menyusun menciptakan bentuk dengan tujuh bahan media *loose part* sub tema lingkungan sekolah.
- (7) Guru memberi tugas kepada anak didik untuk mengerjakan kegiatan menciptakan bentuk dengan

tujuh bahan media *loose part* yaitu bahan alam, bahan logam, bahan kaca dan keramik, bahan plastic, bahan bekas kemasan, bahan potongan kayu dan bahan kain.

(8) Guru mengevaluasi dan memberi reward kepada anak yang telah menyelesaikan tugas dengan baik.

(9) Guru memberikan kesempatan untuk anak dapat menyampaikan hasil karya yang telah dibuatnya.

c) Kegiatan Akhir

(1) Guru menanyakan kembali pada anak yang dipelajari pada pembelajaran hari ini.

(2) Guru menanyakan bagaimana perasaan mereka hari ini.

(3) Guru mengevaluasi hasil kerja peserta didik

(4) Guru menganalisa nilai dari pembelajaran seni kreativitas dengan media *loose part*.

(5) Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan kesimpulan belajar dan memberikan reward bagi anak yang menyelesaikan tugas dengan baik.

(6) Guru menginformasikan kegiatan esok hari dan dilanjutkan dengan berdoa dan baris pulang.



Gambar 4.7  
Anak sedang menciptakan bentuk lingkungan sekolah  
dengan tujuh bahan media *loose part*

Hasil penelitian pada hari pertama pada siklus II menunjukkan 10 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan, 4 anak dalam kategori berkembang sangat baik. Hal ini menunjukkan telah terjadi peningkatan dari siklus sebelumnya, anak-anak sudah mulai percaya diri dalam menyusun bahan menjadi sebuah bentuk yang unik sesuai dengan konsep yang di buat. Namun hasil dari pertemuan ke -1 ini belum sesuai indikator kerja yang ditetapkan. Hasil Data Observasi peningkatan kreativitas pada siklus 2 pertemuan ke-1 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.12  
 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas  
 Pertemuan ke-1 Siklus II

No	Nama	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	Fiqa	8	57%	BSH
2	Agam	11	78%	BSB
3	Arsya	9	64%	BSH
4	Asfa	10	71%	BSH
5	Dany	10	71%	BSH
6	Hilya	12	86%	BSB
7	Nadin	11	78%	BSB
8	Anita	11	78%	BSB
9	Bagas	9	64%	BSH
10	Valin	8	57%	BSH
11	Ilham	8	57%	BSH
12	Syahrul	9	64%	BSH
13	Syifa	10	71%	BSH
14	Anin	10	71%	BSH
Jumlah Nilai			967	
Rata-rata			69%	BSH

Dari tabel observasi diatas dapat dilihat lebih jelas pada tabel rekapitulasi dibawah ini :

Tabel 4.13  
 Rekapitulasi Data Peningkatan Kreativitas Anak  
 Pertemuan ke-1 Siklus II

Indikator	Presentase	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase Jumlah Anak
KD.2.3 Sikap Kreatif	76%-100%	BSB	4	29%
KD.2.5 Sikap Percaya Diri	51%-75%	BSH	10	71%
KD. 3.11-4.11 Mengungkapkan ide	26%-50%	MB	0	0%
KD.3.15-4.14 Menciptakan karya unik	0%-25%	BB	0	0%



## 2) Kegiatan ke-2

Hari/Tanggal : Rabu, 29 September 2021

Langkah-langkah kegiatan :

## a) Kegiatan Awal

- (1) Guru mengucapkan salam pembuka, apersepsi dan berdoa.
- (2) Guru mencatat kehadiran siswa
- (3) Guru mengajak anak bernyanyi dan melakukan gerakan untuk fisik motorik anak
- (4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

## b) Kegiatan Inti

- (1) Guru membuka pelajaran dan menjelaskan materi tentang tema lingkungan sub tema lingkungan sekolah.
- (2) Guru menjelaskan tentang kegiatan menciptakan bentuk dengan tujuh bahan media *loose part*.
- (3) Guru dan anak membuat aturan main
- (4) Guru dan anak bersama-sama mengamati media praktek yaitu tujuh bahan media *loose part*.
- (5) Guru menanyakan apa saja yang telah diamati oleh anak.

- (6) Guru mendemonstrasikan kegiatan menciptakan bentuk lingkungan sekolah dengan tujuh bahan media *loose part*.
  - (7) Guru memberi tugas kepada anak didik untuk mengerjakan kegiatan menciptakan bentuk lingkungan sekolah dengan tujuh bahan media *loose part* yaitu bahan alam, bahan logam, bahan kaca dan keramik, bahan plastic, bahan bekas kemasan, bahan kayu dan bamboo dan bahan benang dan kain.
  - (8) Guru mengevaluasi hasil karya anak yang telah dikerjakan.
  - (9) Guru memberi kesempatan untuk anak dapat menyampaikan hasil karya yang telah dibuatnya.
- c) Kegiatan Akhir
- (1) Guru menanyakan kembali pada anak yang dipelajari pada pembelajaran hari ini.
  - (2) Guru menanyakan bagaimana perasaan mereka hari ini.
  - (3) Guru mengevaluasi hasil kerja peserta didik
  - (4) Guru menganalisa nilai dari pembelajaran seni kreativitas dengan media *loose part*.

- (5) Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan kesimpulan belajar dan memberikan reward bagi anak yang menyelesaikan tugas dengan baik.
- (6) Guru menginformasikan kegiatan esok hari dan dilanjutkan dengan berdoa dan baris pulang.



Gambar 4.8

Anak menciptakan bentuk lingkungan sekolah dengan tujuh bahan media *loose part*.

Hasil penelitian pada hari kedua pada siklus II menunjukkan peningkatan dimana 8 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan, dan 6 anak dalam kategori berkembang sangat baik. Hal ini menunjukkan telah terjadi peningkatan dari pertemuan sebelumnya, namun anak-anak masih kesulitan dalam menciptakan bentuk yang beragam. anak-anak masih sama menciptakan bentuk dengan teman lainnya. Hasil pengamatan dari

siklus II pertemuan ke 2 bisa dilihat pada tabel dibawah berikut ini:

Tabel 4.14  
Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas  
Pertemuan ke-2 Siklus II

No	Nama	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	Fiqa	9	64%	BSH
2	Agam	12	86%	BSB
3	Arsya	10	71%	BSH
4	Asfa	12	86%	BSB
5	Dany	10	71%	BSH
6	Hilya	13	93%	BSB
7	Nadin	11	78%	BSB
8	Anita	11	78%	BSB
9	Bagas	10	71%	BSH
10	Valin	9	64%	BSH
11	Ilham	8	57%	BSH
12	Syahrul	9	64%	BSH
13	Syifa	10	71%	BSH
14	Anin	11	78%	BSB
Jumlah Nilai			1.032	
Rata-rata			74%	BSH

Dari tabel hasil observasi diatas dapat dilihat lebih jelas pada tabel rekapitulasi dibawah ini :

Tabel 4.15  
Rekapitulasi Data Peningkatan Kreativitas Anak  
Pertemuan ke-2 Siklus II

Indikator	Presentase	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase Jumlah Anak
KD.2.3 Sikap Kreatif	76%-100%	BSB	6	43%
KD.2.5 Sikap Percaya Diri	51%-75%	BSH	8	57%
KD. 3.11-4.11 Mengungkapkan ide	26%-50%	MB	0	0%
KD.3.15-4.14 Menciptakan karya unik	0%-25%	BB	0	0%

## 3) Kegiatan ke-3

Hari/Tanggal : Kamis, 30 September 2021

Langkah-langkah Kegiatan :

## a) Kegiatan awal

- (1) Guru mengucapkan salam pembuka, apersepsi dan berdoa.
- (2) Guru mencatat kehadiran siswa
- (3) Guru mengajak anak bernyanyi dan melakukan gerakan untuk fisik motorik anak
- (4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

## b) Kegiatan Inti

- (1) Guru membuka pelajaran dan menjelaskan materi tentang tema lingkungan sub tema lingkungan sekolah.
- (2) Guru menjelaskan tentang kegiatan menciptakan bentuk dengan tujuh bahan media *loose part*.
- (3) Guru dan anak membuat aturan main
- (4) Guru dan anak bersama-sama mengamati media praktek yaitu tujuh bahan media *loose part*.
- (5) Guru menanyakan apa saja yang telah diamati oleh anak.

- (6) Guru mendemonstrasikan kegiatan menciptakan bentuk lingkungan sekolah dengan tujuh bahan media *loose part*.
  - (7) Guru memberi tugas kepada anak didik untuk mengerjakan kegiatan menciptakan bentuk lingkungan sekolah dengan tujuh bahan media *loose part* yaitu bahan alam, bahan logam, bahan kaca dan keramik, bahan plastic, bahan bekas kemasan, bahan kayu dan bamboo dan bahan benang dan kain.
  - (8) Guru mengevaluasi hasil karya anak yang telah dikerjakan.
  - (9) Guru memberi kesempatan untuk anak dapat menyampaikan hasil karya yang telah dibuatnya.
- c) Kegiatan Akhir
- (1) Guru menanyakan kembali pada anak yang dipelajari pada pembelajaran hari ini.
  - (2) Guru menanyakan bagaimana perasaan mereka hari ini.
  - (3) Guru mengevaluasi hasil kerja peserta didik
  - (4) Guru menganalisa nilai dari pembelajaran seni kreativitas dengan media *loose part*.

- (5) Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan kesimpulan belajar dan memberikan reward bagi anak yang menyelesaikan tugas dengan baik.
- (6) Guru menginformasikan kegiatan esok hari dan dilanjutkan dengan berdoa dan baris pulang.



Gambar 4.9  
Anak menciptakan bentuk lingkungan sekolah dengan  
tujuh bahan media *loose part*.

Hasil penelitian pada hari ketiga pada siklus II menunjukkan peningkatan dimana 3 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan, dan 11 anak dalam kategori berkembang sangat baik. Hal ini menunjukkan telah terjadi peningkatan yang sangat baik.

### c. Observasi

Observasi dilakukan dengan melibatkan teman sejawat dengan menggunakan lembar observasi untuk menilai berlangsungnya proses pembelajaran. Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada siklus II tersebut diperoleh hasil antara lain pengamatan terhadap kinerja guru, keaktifan anak dan hasil belajar anak.

Adapun indikator pencapaian yang harus dicapai anak dalam pelaksanaan siklus II ini ada empat, yaitu: anak mampu membuat konsep bentuk, mampu berkreasi secara bebas, mampu mengungkapkan ide/ gagasan yang dibuatnya dan mampu menghasilkan karya yang rapi/unik. Berikut ini penjelasan dan hasil pengamatannya:

#### 1) Kinerja Guru

Kinerja guru yang diamati adalah kompetensi guru menyiapkan RPPH, mengkondisikan anak, memberikan apersepsi, memberikan penjelasan materi pembelajaran, guru memberikan contoh cara bermain menyusun bahan menciptakan bentuk, guru menyiapkan alat peraga, guru dapat mengatur jumlah bahan untuk disusun dengan jumlah anak, kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi dengan anak, mengulas kegiatan, guru memberikan penilaian hasil belajar anak dalam kegiatan seni kreativitas menciptakan bentuk



dengan media bahan *loose part*, penggunaan bahasa, sikap terhadap anak didik dan penampilan saat mengajar.

## 2) Keaktifan Anak

Aktivitas anak yang diamati adalah antusias anak, perhatian anak pada media pembelajaran, keaktifan anak, motivasi, dan kemampuan menyelesaikan tugas.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas anak pada siklus II sudah meningkat. Hal ini dapat dilihat pada antusias anak dalam kegiatan belajar, perhatian anak pada guru, sikap anak dalam menerima motivasi dari guru, perhatian anak mendengarkan penjelasan materi dari guru, ketertarikan anak pada media pembelajaran, keaktifan anak bertanya dan menjawab pertanyaan, partisipasi anak dalam kegiatan seni kreativitas menciptakan bentuk, keaktifan anak mengikuti kegiatan menciptakan bentuk dan kemampuan anak mengerjakan tugas sudah baik.

## 3) Hasil Pengamatan

Proses perbaikan pembelajaran terhadap pencapaian peningkatan kreativitas anak dalam menciptakan bentuk dengan tujuh bahan media *loose part* Kelompok B di RA Tarbiyatush Shibyan Jogoloyo Demak dengan jumlah 14 anak memperoleh hasil yang baik dan memuaskan.

Hasil observasi pada Siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah berikut ini:

Tabel 4.16  
Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas  
Pertemuan ke-3 Siklus II

No	Nama	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	Fiqa	10	71%	BSH
2	Agam	13	93%	BSB
3	Arsya	12	86%	BSB
4	Asfa	12	86%	BSB
+5	Dany	11	78%	BSB
6	Hilya	13	93%	BSB
7	Nadin	12	86%	BSB
8	Anita	12	86%	BSB
9	Bagas	11	78%	BSB
10	Valin	10	71%	BSH
11	Ilham	10	71%	BSH
12	Syahrul	11	78%	BSB
13	Syifa	12	86%	BSB
14	Anin	13	93%	BSB
Jumlah Nilai			1.156	
Rata-rata			83%	BSB

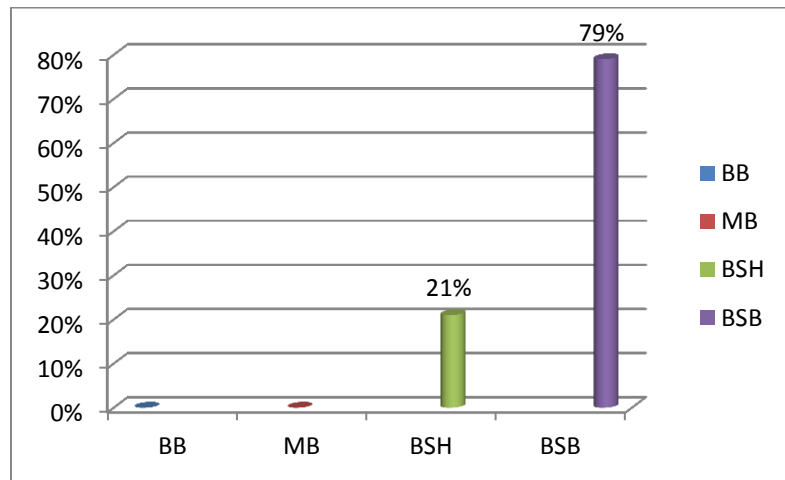
Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa data awal peningkatan kreativitas anak kelompok B RA Tarbiyatush Shibyan di peroleh nilai rata-rata 83%. Banyak anak yang memperoleh berkembang sangat baik, namun ada beberapa anak yang kreativitasnya berkembang sesuai harapan. Untuk lebih jelas lagi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.17  
Rekapitulasi Data Peningkatan Kreativitas Anak  
Pertemuan ke-3 Siklus II

Indikator	Presentase	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase Jumlah Anak
KD.2.3 Sikap Kreatif	76%-100%	BSB	11	79%
KD.2.5 Sikap Percaya Diri	51%-75%	BSH	3	21%
KD. 3.11-4.11 Mengungkapkan ide	26%-50%	MB	0	0%
KD.3.15-4.14 Menciptakan karya unik	0%-25%	BB	0	0%

Dari tabel 4.17 terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik sebanyak 11 anak (79%), dan berkembang sesuai harapan sebanyak 3 anak (21%). Hal ini menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Untuk mengetahui Persentase Kemampuan Klasikal (PKK) yaitu:  $PKK = \frac{11}{14} \times 100\% = 79\%$

Dari data pada tabel 4.17 yang berupa hasil observasi kreativitas anak diperjelas melalui grafik berikut ini :



Grafik 4.5

## Grafik Peningkatan Kreativitas Anak pada Siklus II

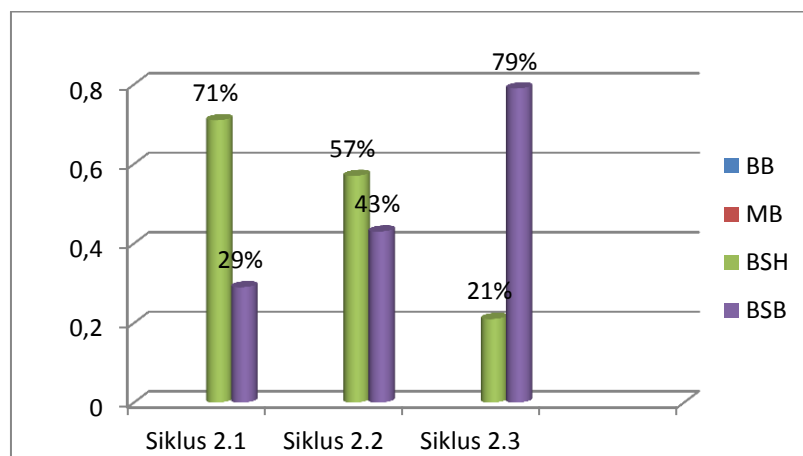
Berdasarkan lembar observasi selama kegiatan yang dilakukan oleh anak diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.18

## Rekapitulasi Presentase Peningkatan Kreativitas Anak Pada Siklus II

No	Kriteria	Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III	
		Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
1	BSB	4	29%	6	43%	11	79%
2	BSH	10	71%	8	57%	3	21%
3	MB	0	0%	0	0%	0	0%
4	BB	0	0%	0	0%	0	0%
Jumlah		14	100%	14	100%	14	100%

Dari tabel diatas dapat digambarkan grafik sebagai berikut:



Grafik 4.6  
Grafik Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak Siklus II

Dari hasil tabel 4.16 diatas dapat diperoleh tentang peningkatan kreativitas anak dalam menciptakan bentuk dengan tujuh bahan media *loose part* dengan hasil rata-rata 83% dan sudah mencapai sesuai harapan dan memenuhi indicator ketercapaian sehingga penelitian terhenti.

#### d. **Invitasi**

Invitasi pada siklus II ini selain guru menyiapkan penataan lingkungan main, guru mengajak anak untuk melihat bentuk-bentuk sekolah dengan media laptop. Dengan memberikan bentuk tampilan sekolah yang ada di penjuru dunia ini diharapkan imajinasi pada anak akan semakin berkembang.

#### e. **Refleksi Siklus II**

Hasil refleksi yang ditemukan pada siklus I sudah tidak ditemukan lagi pada siklus II, seperti lebih variatif, anak-anak kondusif dalam melakukan kegiatan menciptakan bentuk, dan

anak bersemangat dalam mengerjakan tugas dengan pemberian *reward*. Dengan demikian, hasil pengamatan peneliti dan guru dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak telah menunjukkan keberhasilan

Pelaksanaan refleksi dilakukan peneliti dengan teman sejawat dengan melihat perbandingan data pra siklus dan siklus I. Peningkatan kreativitas anak dalam menciptakan bentuk dengan media *loose part* dapat diketahui dengan cara membandingkan data perolehan prosentase siklus I dan siklus II.

Adapun perbandingan data tersebut sebagai berikut :

Tabel 4.19  
Perbandingan Rata-rata Data Peningkatan Kreativitas Anak  
Siklus I dan Siklus II

Siklus	BB	MB	BSH	BSB
Siklus I	0%	21%	72%	7%
Siklus II	0%	0%	21%	79%

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kreativitas anak mengalami peningkatan setelah diadakan tindakan siklus II. Berdasarkan kenyataan dan bukti diatas, data yang diperoleh selama penelitian berlangsung kemampuan kreativitas anak benar-benar meningkat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *loose part* dapat meningkatkan kreativitas anak dalam menciptakan bentuk. Dengan didapatkan hasil ini maka peneliti teman sejawat menghentikan penelitian ini hanya pada siklus II karena pada

siklus II dianggap sudah sesuai dengan hipotesis tindakan yang ditetapkan.

## B. Pembahasan Hasil Penelitian

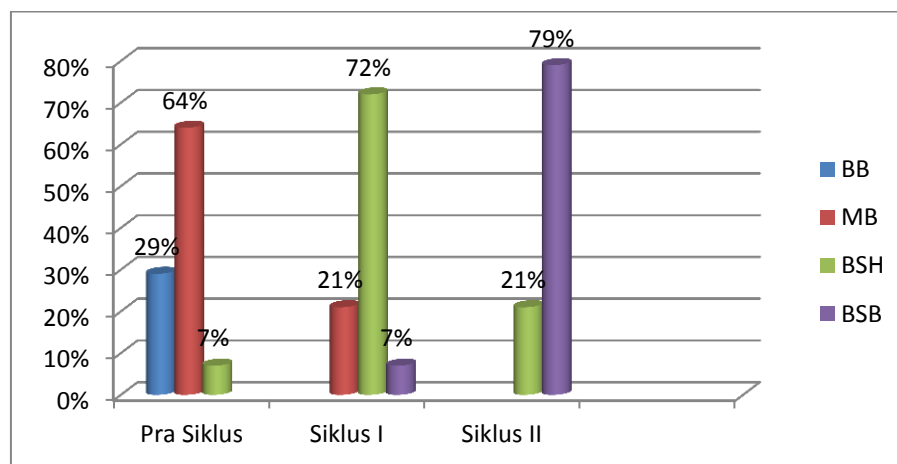
Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas anak Kelompok B RA Tarbiyatush Shibyan dapat ditingkatkan melalui media bahan *loose part*. Meningkatkannya kreativitas anak dapat dilihat dari hasil observasi pra siklus rata-rata kelas yang diperoleh adalah 35% sedangkan pada siklus I mencapai 64%, maka perkembangan anak meningkat sebesar 29%, dan pada siklus II perkembangan anak telah mencapai target sebesar 83%. Jadi dari siklus I menuju siklus II kreativitas anak mengalami peningkatan sebesar 19%. Sedangkan dari pra siklus menuju siklus II mengalami peningkatan sebesar 48%. Jadi rata-rata seluruhnya adalah 83% dan ini telah mencapai target capaian dengan sangat baik.

Penjelasan tersebut di atas dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.20  
Perbandingan Data Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Siklus	BB	MB	BSH	BSB	Rata-rata
Pra Siklus	29%	64%	7%	0	35%
Siklus I	0	21%	72%	7	64%
Siklus II	0	0	21%	79%	83%

Dari tabel diatas dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan dari pra siklus 35% ke siklus I yaitu 64% dan kenaikan dari siklus II 83%. Dari pra siklus hingga siklus II dapat disimpulkan dengan bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 4.7  
Grafik Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak  
Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan baik dari proses maupun hasil dari kondisi awal, siklus I dan siklus II diketahui kreativitas anak kelompok B semakin meningkat secara bertahap. Seperti yang sudah dituangkan dalam tabel presentase peningkatan kreativitas anak mampu melampaui indikator kinerja yang sudah ditentukan secara umum dapat disimpulkan melalui media *loose part* dapat meningkatkan kreativitas anak dalam menciptakan bentuk pada kelompok B di RA Tarbiyatush Shibyan Jogoloyo Demak Semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022.

Kegiatan menciptakan bentuk menggunakan tujuh bahan media *loose part* yaitu bahan alam, bahan logam, bahan kaca dan keramik, bahan plastic, bahan bekas kemasan, bahan kayu dan bambu, bahan benang dan kain. Kemudian bahan alam seperti batu, ranting, daun, bunga, potongan kayu, bahan plastic seperti sedotan dan tutup botol, bahan logam seperti uang koin, mur, sendok, kaset CD, bahan kayu dan bamboo seperti balok, kepingan puzzle,



bahan kaca dan keramik seperti ubin keramik dan manik-manik, bahan benang dan kain seperti kain perca, bahan bekas kemasan seperti kardus makanan sebagai metode permainan, dan juga kegiatan yang menyenangkan dapat meningkatkan kreativitas anak serta anak dapat membuat hasil karya yang bervariasi, unik dan menarik.

Kegiatan menciptakan bentuk/pola membantu anak mengembangkan kreativitasnya baik dari aspek kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi. Dari aspek kelancaran, kegiatan menciptakan bentuk memberikan kebebasan anak untuk membuat bentuk sesuai dengan keinginan. Anak bebas untuk memilih dan menggunakan bahan yang dapat membantu mengembangkan aspek kreativitas. Anak dapat mengkombinasikan berbagai bahan yang sudah disediakan oleh guru dengan bervariasi. Anak dapat menggunakan alat untuk membuat bentuk sesuai dengan kebutuhan serta dapat mengkomunikasikan hasil karyanya kepada guru dan teman di kelasnya pada saat anak melakukan kegiatan, baik dari bahan yang dipilih dengan berbagai macam variasi warna, bentuk dan ukuran serta perasaan anak selama membuat bentuk lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah. Selain itu, dalam kegiatan kolase anak diberi kebebasan membuat sesuai dengan imajinasinya yang dapat mengembangkan aspek keaslian dan kelenturan. Anak juga bebas berkreasi dalam mengkombinasikan bahan dan warna sesuai dengan keinginan sehingga menghasilkan hasil karya yang berbeda dengan yang lainnya serta bebas menggunakan alat yang disediakan sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Kreativitas yang merupakan hasil dari pemikirannya sendiri yang berbeda

dengan anak lain dan merupakan keunikan yang khas dari masing-masing anak. Melalui kegiatan menciptakan bentuk lingkunganku anak memperoleh kebebasan dalam memilih dan menggunakan bahan sesuai dengan keinginannya, kebebasan pemilihan bahan dan warna yang cocok, serta mengembangkan idenya melalui hasil karya untuk mengembangkan aspek elaborasinya.

Metode permainan dapat meningkatkan kreativitas anak dengan menyelesaikan kegiatan. Hal ini didukung pendapat Martini Jamaris (2006: 18) menyatakan bahwa proses yang terjadi secara internal yang berkembang secara bertahap. Definisi ini sangat berkaitan dengan kreativitas anak dimana peneliti melakukan kegiatan anak dengan cara berulang-ulang yang menggunakan bahan yang berbeda-beda. Sesuai dengan pendapat Dockert dan Feer dalam Masitoh (2008: 11) mengemukakan bahwa bermain pada anak usia dini memiliki karakteristik simbolik, bermakna, aktif, menyenangkan.

Kegiatan menciptakan bentuk menggunakan media *loose part* tiga bahan dan tujuh bahan dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B RA Tarbiyatush Shibyan. Upaya perbaikan terhadap strategi pembelajaran yang berupa peningkatan kreativitas anak dalam bermain menciptakan bentuk lingkunganku semakin baik dan semakin nyata hasilnya.

Hal ini terlihat dari meningkatnya angka indikator, baik terhadap kesenangan belajar maupun hasil belajar yang dicapai oleh anak. Peningkatan persentase kreativitas anak melalui kegiatan menciptakan bentuk meningkat. Hal ini memberikan arti bahwa perbaikan yang telah dilakukan terhadap kelemahan yang ditemukan pada siklus I telah berhasil mencapai sasaran dengan baik.

Semakin tinggi ketertarikan anak dalam melakukan kegiatan menciptakan bentuk, maka dapat meningkatkan persentase kreativitas anak. Kreativitas anak yang baik akan mempengaruhi pada hasil belajar yang baik.

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan menciptakan bentuk lingkungan dengan bahan *loose part* mempunyai manfaat yang banyak bagi perkembangan anak seperti perkembangan kreativitas anak, perkembangan motorik halus, perkembangan otak, melatih konsentrasi, melatih ketekunan dan kesabaran anak usia dini.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh kesimpulan bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan dalam menciptakan bentuk tema lingkunganku sub tema lingkungan rumah dan lingkungan sekolah dengan media *loose part* yang memberikan kebebasan anak untuk bereksplorasi, memilih bahan, bebas menyusun bahan sesuai dengan keinginannya serta menggunakan alat yang disediakan sesuai dengan kebutuhan anak.

Peningkatan tersebut dapat dilihat dari siklus I pertemuan 3 dengan dilakukan tindakan menggunakan tiga bahan media *loose part* terdapat 1 anak yang mencapai kriteria BSB (7%) dan setelah dilakukan siklus II pertemuan 3 dengan melakukan tindakan dengan tujuh bahan media *loose part* menunjukkan bahwa anak yang mencapai kriteria BSB yaitu sebanyak 11 anak (79%) sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus ini berhasil dengan indikator keberhasilan 76%.

#### **B. Saran**

Berdasarkan simpulan diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Untuk Anak

Diharapkan anak untuk lebih kreatif lagi dalam mencipta bentuk, dan memiliki rasa ingin tahu serta lebih imajinatif pada kegiatan pembelajaran yang sudah diberikan oleh guru.

2. Untuk Guru

Hendaknya guru lebih kreatif dan inovatif dalam memilih kegiatan pembelajaran sehingga membuat anak lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran dan kreativitas anak dapat berkembang dengan baik.

3. Untuk Lembaga

Pihak sekolah harus dapat menciptakan kondisi belajar yang memadai dengan memperhatikan sarana prasarana sekolah yang menunjang dalam pembelajaran.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Adapun keterbatasan penelitian ini adalah :

1. Keterbatasan diri mengakses referensi-referensi penelitian yang relevan dengan penelitian ini.
2. Keterbatasan diri peneliti yang kurang kreatif dalam menciptakan bentuk dengan media loose part.
3. Tidak semua cocok dengan penggunaan media yang dipakai oleh peneliti. Ada beberapa anak yang belum paham penggunaan bahan tersebut sehingga guru dan peneliti harus sering memberi motivasi pada anak, terutama untuk memilih bahan yang akan digunakan dan cara penggunaannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Augusta, 2012 *Hakikat Anak Usia Dini*, Jakarta : Rineka Cipta
- Azky Farida, 2020 *Penggunaan Media Loose Part untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Al-Musfiroh Gunungsindur Jawa Barat*, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Beloglovsky, M and Daly L, 2015 *Loose Part, Inspiring Play in Young Children*
- Caileigh Flannigan dan Beverlie Dietze, 2017 “*Children, Outdoor Play, and Loose Parts*”, *Journal of Childhood Studies*, Vol.
- Casey, T, & Robertson J, 2016 *loose Part Play*, Inspiring Scotland
- Dewi Safitri, 2021“*Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*”, *Jurnal*, Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Fadhilah Purnama, Desi Mariani, Erniwati, Junaida Sari Hasibuan, Wahidah Fitriani, 2017 “*Peningkatan Kreativitas Anak Tk Dengan Menggunakan Bahan Alam*”, Pasca Sarjana, Iain Batusangkar.
- Febrina Dwi Maryati, 2017 *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Metode Proyek di RA Cendikia Al-Madani Ngambur Pesisir Barat*, UIN Raden Intan Lampung.
- Maestri Sabrina, 2021 *Pengaruh Media Loose Part terhadap Pengembangan Kreativitas Anak di Kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu*, Universitas Tadulako
- Margono, 2013 *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta:Rineka Cipta),
- Maganti Sit, dkk., 2016 *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*, Medan: Perdana Publishing.
- Maria Melita Rahardjo, 2019 “*How To Use Loose Parts in STEAM*”, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*,
- Mulyana, 2017 “*Asyik Bermain Sambil Berkreasi*”, Yogyakarta: Pustaka Grhatama.
- M. Fadlillah, 2014 *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nursisto, 2019 *Kiat Menggali Kreativitas*, Yogyakarta: Mitra Gama Widya.
- Novi Mulyani, 2019 *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Permendikbud nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Sanjaya Wina, 2011, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana

Sheryl Smith dan Gilman, 2018 “*The Arts, Loose Parts and Conversations*”, *Journal of the Canadian Association for Curriculum Studies*,

Siti Aisyah, Dewi Yuliani, 2010 *Karakteristik Anak Usia Dini*, Bandung : Purnama Cipta.

Undang-undang no 20 tahun 2003, Pendidikan Anak Usia Dini

Yuliati Siantajani, 2020 *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, Semarang: Sarang Seratus Aksara.

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2010 *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana.

Zainal Arifin, Penelitian Pendidikan: 2011 *Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya),

<https://paudpedia.kemdikbud.go.id/berita/penggunaan-loose-part-pada-pembelajaran-anak-usia-dini?id=556&ix=2> di akses pada tanggal 3 September 2021

<https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/aksi/pemanfaatan-media-loose-part-untuk-perkembangan-anak-usia-dini/>. Di akses pada 3 September 2021

<https://p4tktkplb.kemdikbud.go.id/meningkatkan-kreativitas-anak-usia-dini-melalui-berbagai-permainan/#:~:text=Dapat%20disimpulkan%20bahwa%20karakteristik%20dari,terbuka%2C%20dan%20penuh%20daya%20cipta.> Diakses pada 4 September 2021

<https://text-id.123dok.com/document/dy49nn9vz-ciri-ciri-kreativitas-hakikat-kreativitas-anak-usia-dini-a-pengertian-kreativitas.html> diakses pada 4 September 2021

## Lampiran 1

### SIKLUS I ( Pertemuan ke-1)

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

#### RA TARBIYATUSH SHIBYAN JOGOLOYO DEMAK

#### TAHUN PELAJARAN 2021/2022

*Semester/Bulan/Minggu ke* : I/ September/ 2  
*Hari/Tanggal* : Kamis, 23 September 2021  
*Kelompok/Usia* : B/ 5-6 tahun  
*Tema/Subtema* : *Lingkunganku/ Lingkungan Rumah*

#### *Materi Kegiatan :*

- 3.1 – 4.1 *Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari*
- 3.2 – 4.2 *Membiasakan diri berperilaku baik*
- 3.3 – 4.3 *Dapat menggunakan anggota badan untuk melakukan aktivitas motorik kasar dan halus*
- 3.6 – 4.6 *Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola*
- 3.7 – 4.7 *Menjelaskan lingkungan sekitarnya secara sederhana*
- 3.11 – 4.11 *Mengungkapkan ide/gagasan dari hasil karya yang dibuat*
- 2.5 *Sikap percaya diri*
- 2.8 *Kemandirian*
- 2.12 *Tanggung jawab*
- 3.15 – 4.15 *Menciptakan bentuk karya seni*

#### **Materi Pembiasaan :**

- Mengucapkan salam saat penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum dan sesudah belajar
- Mengenal aturan main
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

#### **Alat dan Bahan :**

- Loose Part Bahan Alam : *batu, ranting, daun, bunga, biji-bijian, potongan kayu.*



- Loose Part Bahan Logam : *sendok, uang koin, mur, kaset CD*
- Loose Part Bahan Kaca dan Keramik : *ubin keramik, manik-manik*
- Kain
- Piring
- Nampan
- Bakul

#### **A. Pembukaan +- 30 menit**

- Morning Circle
- Salam, Alfatihah dan doa sebelum belajar
- Menyanyi lagu “ kalau kau senang hati”
- Guru menanyakan kabar anak

#### **B. Kegiatan Inti +- 60 menit**

- Guru memperlihatkan bentuk rumah dan guru bertanya apa yang anak-anak ketahui tentang rumah, mulai dari bagian-bagian rumah dan guna rumah.
- Guru mengajak anak bernyanyi “**Baitun rumahku**”
- Guru mengajak ke area bermain *loose parts*
- Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
- Guru bertanya pada anak benda apa saja yang mereka kenal dari alat dan bahan yang disediakan
- Guru memberikan pertanyaan terbuka pada anak dapatkah kamu membuat rumahmu sendiri? “**Seperti apa rumah yang akan kamu buat dari benda-benda ini?**”
- Guru mempersilahkan anak memilih permainan mereka, membuat dan membangun rumah mereka sendiri sesuai dengan kreasi dan imajinasi anak
- Anak bermain di area bermain yang mereka pilih secara bergantian, anak dapat berpindah pada area bermain lain saat kegiatan bermain mereka telah selesai.
- Guru melakukan pengamatan dan membuat dokumentasi proses kegiatan bermain anak
- Setelah kegiatan bermain, anak dipersilahkan mencuci tangan untuk persiapan makan bersama
- Guru menanyakan tentang perasaan anak dalam kegiatan bermain dan konsep yang ditemukan anak pada kegiatan mainnya

### C. Penutup +- 15 menit

- Guru berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan
- Guru mengulangi lagu yang dinyanyikan “Baitun rumahku”
- Guru memberikan apresiasi pada anak atas kegiatan bermain yang telah dilakukan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok harinya
- Berdoa setelah belajar
- Salam penutup

### D. Penilaian Pembelajaran

- Catatan Hasil Karya
- Cek List

<b>Program Pengembangan</b>	<b>KD</b>	<b>Indikator Penilaian</b>
NAM	3.1 – 4.1 3.2 - 4.2	Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari Membiasakan diri berperilaku baik
FM	3.3 - 4.3	Dapat menggunakan anggota badan untuk melakukan aktivitas motorik kasar dan halus
KOG	3.6 - 4.6 3.7 - 4.7	Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola Menjelaskan lingkungan sekitarnya secara sederhana
BHS	3.11 - 4.11	Mengungkapkan ide/gagasan dari hasil karya yang dibuat
SOSEM	2.5 2.8 2.12	Sikap percaya diri Kemandirian Tanggung Jawab
SENI	3.15 - 4.15	Menciptakan bentuk karya seni

Demak , 23 September 2021

Mengetahui,

Kepala RA Tarbiyatush Shibyan

Peneliti

Nur Hidayatika, S.Pd

Afifatur Rohmah

## SIKLUS I ( Pertemuan ke-2)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

#### RA TARBIYATUSH SHIBYAN JOGOLOYO DEMAK

#### TAHUN PELAJARAN 2021/2022

*Semester/Bulan/Minggu ke* : I/ September/ 2  
*Hari/Tanggal* : Jumat, 24 September 2021  
*Kelompok/Usia* : B/ 5-6 tahun  
*Tema/Subtema* : *Lingkunganku/ Lingkungan Rumah*

#### *Materi Kegiatan :*

- 1.1 *Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya*
- 3.3 – 4.3 *Dapat menggunakan anggota badan untuk melakukan aktivitas motorik kasar dan halus*
- 3.6 – 4.6 *Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola*
- 3.7 – 4.7 *Menjelaskan lingkungan sekitarnya secara sederhana*
- 3.11 – 4.11 *Mengungkapkan ide/gagasan dari hasil karya yang dibuat*
- 2.5 *Sikap percaya diri*
- 2.8 *Kemandirian*
- 2.12 *Tanggung jawab*
- 3.15 – 4.15 *Menciptakan bentuk karya seni*

#### **Materi Pembiasaan :**

- Mengucapkan salam saat penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum dan sesudah belajar
- Mengenal aturan main
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

#### **Alat dan Bahan :**

- Loose Part Bahan Alam : *batu, ranting, daun, bunga, biji-bijian, potongan kayu.*
- Loose Part Bahan Logam : *sendok, uang koin, mur, kaset CD*
- Loose Part Bahan Kaca dan Keramik : *ubin keramik, manik-manik*
- Kain

- Piring
- Nampan
- Bakul

#### **A. Pembukaan +- 30 menit**

- Morning Circle
- Salam, Alfatihah dan doa sebelum belajar
- Menyanyi lagu “ Sorak-sorak Bergembira”
- Guru menanyakan kabar anak

#### **B. Kegiatan Inti +- 60 menit**

- Guru menjelaskan bahwa sub tema pembelajaran pertemuan kedua adalah lingkungan rumah, guru melakukan Tanya jawab tentang bagian-bagian rumah, macam-macam rumah dan manfaat rumah.
- Guru mengajak anak bernyanyi “**Rumah Kami**”
- Guru mengajak ke area bermain *loose parts*
- Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
- Guru bertanya pada anak benda apa saja yang mereka kenal dari alat dan bahan yang disediakan
- Guru memberikan pertanyaan terbuka pada anak dapatkah kamu membuat rumahmu sendiri? “**Seperti apa rumah yang akan kamu buat dari benda-benda ini?**”
- Guru mempersilahkan anak memilih permainan mereka, membuat dan membangun rumah mereka sendiri sesuai dengan kreasi dan imajinasi anak
- Anak bermain di area bermain yang mereka pilih secara bergantian, anak dapat berpindah pada area bermain lain saat kegiatan bermain mereka telah selesai.
- Guru melakukan pengamatan dan membuat dokumentasi proses kegiatan bermain anak
- Setelah kegiatan bermain, anak dipersilahkan mencuci tangan untuk persiapan makan bersama
- Guru menanyakan tentang perasaan anak dalam kegiatan bermain dan konsep yang ditemukan anak pada kegiatan mainnya

#### **C. Penutup +- 15 menit**

- Guru berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan
- Guru mengulangi lagu yang dinyanyikan “Rumah Kami”

- Guru memberikan apresiasi pada anak atas kegiatan bermain yang telah dilakukan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok harinya
- Berdoa setelah belajar
- Salam penutup

#### D. Penilaian Pembelajaran

- Catatan Hasil Karya
- Cek List

Program Pengembangan	KD	Indikator Penilaian
NAM	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
FM	3.3 - 4.3	Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit
KOG	3.6 - 4.6	Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola
	3.7 - 4.7	Menjelaskan lingkungan sekitarnya secara sederhana
BHS	3.11 - 4.11	Mengungkapkan ide/gagasan dari hasil karya yang dibuat
SOSEM	2.5	Sikap percaya diri
	2.8	Kemandirian
	2.12	Tanggung Jawab
SENI	3.15 - 4.15	Menciptakan bentuk karya seni

Demak , 24 September 2021

Mengetahui,

Kepala RA Tarbiyatush Shibyan

Peneliti

Nur Hidayatika, S.Pd

Afifatur Rohmah

## SIKLUS I ( Pertemuan ke-3)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

#### RA TARBIYATUSH SHIBYAN JOGOLOYO DEMAK

#### TAHUN PELAJARAN 2021/2022

*Semester/Bulan/Minggu ke* : I/ September/ 2  
*Hari/Tanggal* : Sabtu, 25 September 2021  
*Kelompok/Usia* : B/ 5-6 tahun  
*Tema/Subtema* : *Lingkunganku/ Lingkungan Rumah*

#### *Materi Kegiatan :*

- 1.1 *Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya*
- 1.2 *Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan*
- 2.1 *Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat*
- 3.3 – 4.3 *Dapat menggunakan anggota badan untuk melakukan aktivitas motorik kasar dan halus*
- 3.6 – 4.6 *Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola*
- 3.7 – 4.7 *Menjelaskan lingkungan sekitarnya secara sederhana*
- 3.11 – 4.11 *Mengungkapkan ide/gagasan dari hasil karya yang dibuat*
- 2.5 *Sikap percaya diri*
- 2.8 *Kemandirian*
- 2.12 *Tanggung jawab*
- 3.15 – 4.15 *Menciptakan bentuk karya seni*

#### **Materi Pembiasaan :**

- Mengucapkan salam saat penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum dan sesudah belajar
- Mengenal aturan main
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

#### **Alat dan Bahan :**

- Loose Part Bahan Alam : *batu, ranting, daun, bunga, biji-bijian, potongan kayu.*
- Loose Part Bahan Logam : *sendok, uang koin, mur, kaset CD*
- Loose Part Bahan Kaca dan Keramik : *ubin keramik, manik-manik*

- Kain
- Piring
- Nampan
- Bakul

#### **A. Pembukaan +- 30 menit**

- Morning Circle
- Salam, Alfatihah dan doa sebelum belajar
- Menyanyi lagu “ Aku Anak Sholeh”
- Guru menanyakan kabar anak

#### **B. Kegiatan Inti +- 60 menit**

- Guru melakukan Tanya jawab tentang macam-macam rumah dan rumah impian yang di inginkan anak.
- Guru mengajak anak bernyanyi “**Baitun Rumahku dan Rumah Kami**”
- Guru mengajak ke area bermain *loose parts*
- Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
- Guru bertanya pada anak benda apa saja yang mereka kenal dari alat dan bahan yang disediakan
- Guru memberikan pertanyaan terbuka pada anak dapatkah kamu membuat rumahmu sendiri? “**Seperti apa rumah impianmu yang akan kamu buat dari benda-benda ini?**”
- Guru mempersilahkan anak memilih permainan mereka, membuat dan membangun rumah mereka sendiri sesuai dengan kreasi dan imajinasi anak
- Anak bermain di area bermain yang mereka pilih secara bergantian, anak dapat berpindah pada area bermain lain saat kegiatan bermain mereka telah selesai.
- Guru melakukan pengamatan dan membuat dokumentasi proses kegiatan bermain anak
- Setelah kegiatan bermain, anak dipersilahkan mencuci tangan untuk persiapan makan bersama
- Guru menanyakan tentang perasaan anak dalam kegiatan bermain dan konsep yang ditemukan anak pada kegiatan mainnya

#### **C. Penutup +- 15 menit**

- Guru berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan
- Guru mengulangi lagu yang dinyanyikan “Baitun Rumahku dan Rumah Kami”

- Guru memberikan apresiasi pada anak atas kegiatan bermain yang telah dilakukan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok harinya
- Berdoa setelah belajar
- Salam penutup

#### D. Penilaian Pembelajaran

- Catatan Hasil Karya
- Cek List

Program Pengembangan	KD	Indikator Penilaian
NAM	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
	1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
FM	2.1	Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
	3.3 - 4.3	Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit
KOG	3.6 - 4.6	Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola
	3.7 - 4.7	Menjelaskan lingkungan sekitarnya secara sederhana
BHS	3.11 - 4.11	Mengungkapkan ide/gagasan dari hasil karya yang dibuat
SOSEM	2.5	Sikap percaya diri
	2.8	Kemandirian
	2.12	Tanggung Jawab
SENI	3.15 - 4.15	Menciptakan bentuk karya seni

Demak , 25 September 2021

Mengetahui,

Kepala RA Tarbiyatush Shibyan

Peneliti

Nur Hidayatika, S.Pd

Afifatur Rohmah



## SIKLUS II ( Pertemuan ke-1)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

#### RA TARBIYATUSH SHIBYAN JOGOLOYO DEMAK

#### TAHUN PELAJARAN 2021/2022

*Semester/Bulan/Minggu ke* : I/ September/ 3  
*Hari/Tanggal* : Selasa, 28 September 2021  
*Kelompok/Usia* : B/ 5-6 tahun  
*Tema/Subtema* : *Lingkunganku/ Lingkungan Sekolah*

#### *Materi Kegiatan :*

- 1.2 *Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan*
- 3.3 – 4.3 *Dapat menggunakan anggota badan untuk melakukan aktivitas motorik kasar dan halus*
- 3.6 – 4.6 *Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola*
- 3.11 – 4.11 *Mengungkapkan ide/gagasan dari hasil karya yang dibuat*
- 2.5 *Sikap percaya diri*
- 2.8 *Kemandirian*
- 2.12 *Tanggung jawab*
- 3.15 – 4.15 *Menciptakan bentuk karya seni*

#### **Materi Pembiasaan :**

- Mengucapkan salam saat penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum dan sesudah belajar
- Mengenal aturan main
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

#### **Alat dan Bahan :**

- Loose Part Bahan Alam : *batu, ranting, daun, bunga, biji-bijian, potongan kayu.*
- Loose Part Bahan Logam : *sendok, uang koin, mur, kaset CD*
- Loose Part Bahan Kaca dan Keramik : *ubin keramik, manik-manik*
- Loose Part Bahan Plastik : *sedotan, tutup-tutup botol.*

- Loose Part Bahan Kayu dan Bambu : *balok, kepingan puzzle*
- Loose Part Bahan Benang dan Kain : *kain perca*
- Loose Part Bahan Bekas Kemasan : *kardus, bungkus makanan*
- Kain
- Piring
- Nampan
- Bakul

#### **A. Pembukaan +- 30 menit**

- Morning Circle
- Salam, Alfatihah dan doa sebelum belajar
- Menyanyi lagu “ lihat kebunku”
- Guru menanyakan kabar anak

#### **B. Kegiatan Inti +- 60 menit**

- Guru bertanya pada anak mengenai nama tempat yang digunakan untuk kegiatan belajar setiap pagi.
- Guru menyebutkan nama sekolahan dan alamat sekolah yang digunakan sebagai tempat kegiatan belajar anak.
- Guru melakukan tanya jawab bentuk sekolah dan bagian-bagian sekolahan.
- Guru mengajak anak bernyanyi “**oh ibu dan ayah**”
- Guru mengajak ke area bermain *loose parts*
- Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
- Guru bertanya pada anak benda apa saja yang mereka kenal dari alat dan bahan yang disediakan
- Guru memberikan pertanyaan terbuka pada anak **dapatkah kamu membuat lingkungan sekolah? “Seperti apa sekolahan yang akan kamu buat dari benda-benda ini?”**
- Guru mempersilahkan anak memilih permainan mereka, membuat dan membangun rumah mereka sendiri sesuai dengan kreasi dan imajinasi anak
- Anak bermain di area bermain yang mereka pilih secara bergantian, anak dapat berpindah pada area bermain lain saat kegiatan bermain mereka telah selesai.
- Guru melakukan pengamatan dan membuat dokumentasi proses kegiatan bermain anak
- Setelah kegiatan bermain, anak dipersilahkan mencuci tangan untuk persiapan makan bersama

- Guru menanyakan tentang perasaan anak dalam kegiatan bermain dan konsep yang ditemukan anak pada kegiatan mainnya

### C. Penutup +- 15 menit

- Guru berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan
- Guru mengulangi lagu yang dinyanyikan “oh ibu dan ayah”
- Guru memberikan apresiasi pada anak atas kegiatan bermain yang telah dilakukan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok harinya
- Berdoa setelah belajar
- Salam penutup

### D. Penilaian Pembelajaran

- Catatan Hasil Karya
- Cek List

<b>Program Pengembangan</b>	<b>KD</b>	<b>Indikator Penilaian</b>
NAM	1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
FM	3.3 - 4.3	Dapat menggunakan anggota badan untuk melakukan aktivitas motorik kasar dan halus
KOG	3.6 - 4.6	Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola
BHS	3.11 - 4.11	Mengungkapkan ide/gagasan dari hasil karya yang dibuat
SOSEM	2.5 2.8 2.12	Sikap percaya diri Kemandirian Tanggung Jawab
SENI	3.15 - 4.15	Menciptakan bentuk karya seni

Demak , 28 September 2021

Mengetahui,  
Kepala RA Tarbiyatush Shibyan

Peneliti

Nur Hidayatika, S.Pd.I, S.Pd

Afifatur Rohmah, S.H

## SIKLUS II ( Pertemuan ke-2)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

#### RA TARBIYATUSH SHIBYAN JOGOLOYO DEMAK

#### TAHUN PELAJARAN 2021/2022

*Semester/Bulan/Minggu ke* : I/ September/ 3  
*Hari/Tanggal* : Rabu, 29 September 2021  
*Kelompok/Usia* : B/ 5-6 tahun  
*Tema/Subtema* : *Lingkunganku/ Lingkungan Sekolah*

#### *Materi Kegiatan :*

- 1.2 *Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan*
- 3.2 -4.2 *Membiasakan diri berperilaku baik*
- 3.3 – 4.3 *Dapat menggunakan anggota badan untuk melakukan aktivitas motorik kasar dan halus*
- 3.6 – 4.6 *Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola*
- 3.11 – 4.11 *Mengungkapkan ide/gagasan dari hasil karya yang dibuat*
- 2.5 *Sikap percaya diri*
- 2.8 *Kemandirian*
- 2.11 *Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri*
- 3.15 – 4.15 *Menciptakan bentuk karya seni*

#### **Materi Pembiasaan :**

- Mengucapkan salam saat penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum dan sesudah belajar
- Mengetahui aturan main
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

#### **Alat dan Bahan :**

- Loose Part Bahan Alam : *batu, ranting, daun, bunga, biji-bijian, potongan kayu.*
- Loose Part Bahan Logam : *sendok, uang koin, mur, kaset CD*

- Loose Part Bahan Kaca dan Keramik : *ubin keramik, manik-manik*
- Loose Part Bahan Plastik : *sedotan, tutup-tutup botol.*
- Loose Part Bahan Kayu dan Bambu : *balok, kepingan puzzle*
- Loose Part Bahan Benang dan Kain : *kain perca*
- Loose Part Bahan Bekas Kemasan : *kardus, bungkus makanan*
- Kain
- Piring
- Nampan
- Bakul

#### **A. Pembukaan +- 30 menit**

- Morning Circle
- Salam, Alfatihah dan doa sebelum belajar
- Menyanyi lagu “ rasa sayange”
- Guru menanyakan kabar anak

#### **B. Kegiatan Inti +- 60 menit**

- Guru bertanya pada anak mengenai nama sekolahan dan alamat sekolah.
- Guru melakukan tanya jawab benda-benda yang ada di halaman sekolah dan benda didalam kelas.
- Guru mengajak anak bernyanyi “**guruku tersayang**”
- Guru mengajak ke area bermain *loose parts*
- Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
- Guru bertanya pada anak benda apa saja yang mereka kenal dari alat dan bahan yang disediakan
- Guru memberikan pertanyaan terbuka pada anak dapatkah kamu membuat lingkungan sekolahanmu? “**Seperti apa sekolahan yang akan kamu buat dari benda-benda ini?**”
- Guru mempersilahkan anak memilih permainan mereka, membuat dan membangun rumah mereka sendiri sesuai dengan kreasi dan imajinasi anak
- Anak bermain di area bermain yang mereka pilih secara bergantian, anak dapat berpindah pada area bermain lain saat kegiatan bermain mereka telah selesai.
- Guru melakukan pengamatan dan membuat dokumentasi proses kegiatan bermain anak
- Setelah kegiatan bermain, anak dipersilahkan mencuci tangan untuk persiapan makan bersama
- Guru menanyakan tentang perasaan anak dalam kegiatan bermain dan konsep yang ditemukan anak pada kegiatan mainnya

### C. Penutup +- 15 menit

- Guru berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan
- Guru mengulangi lagu yang dinyanyikan “guruku tersayang”
- Guru memberikan apresiasi pada anak atas kegiatan bermain yang telah dilakukan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok harinya
- Berdoa setelah belajar
- Salam penutup

### D. Penilaian Pembelajaran

- Catatan Hasil Karya
- Cek List

Program Pengembangan	KD	Indikator Penilaian
NAM	1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
	3.2 – 4.2	Membiasakan diri berperilaku baik
FM	3.3 - 4.3	Dapat menggunakan anggota badan untuk melakukan aktivitas motorik kasar dan halus
KOG	3.6 - 4.6	Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola
BHS	3.11 - 4.11	Mengungkapkan ide/gagasan dari hasil karya yang dibuat
SOSEM	2.5	Sikap percaya diri
	2.8	Kemandirian
	2.11	Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri
SENI	3.15 - 4.15	Menciptakan bentuk karya seni

Demak , 29 September 2021

Mengetahui,

Kepala RA Tarbiyatush Shibyan

Peneliti

Nur Hidayatika,S.Pd

Afifatur Rohmah

## SIKLUS II ( Pertemuan ke-3)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

#### RA TARBIYATUSH SHIBYAN JOGOLOYO DEMAK

#### TAHUN PELAJARAN 2021/2022

*Semester/Bulan/Minggu ke* : I/ September/ 3  
*Hari/Tanggal* : Kamis, 30 September 2021  
*Kelompok/Usia* : B/ 5-6 tahun  
*Tema/Subtema* : *Lingkunganku/ Lingkungan Sekolah*

#### *Materi Kegiatan :*

- 1.2 *Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan*
- 3.2 -4.2 *Membiasakan diri berperilaku baik*
- 3.3 – 4.3 *Dapat menggunakan anggota badan untuk melakukan aktivitas motorik kasar dan halus*
- 3.6 – 4.6 *Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola*
- 3.11 – 4.11 *Mengungkapkan ide/gagasan dari hasil karya yang dibuat*
- 2.5 *Sikap percaya diri*
- 2.8 *Kemandirian*
- 2.11 *Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri*
- 2.12 *Tanggung Jawab*
- 3.15 – 4.15 *Menciptakan bentuk karya seni*

#### **Materi Pembiasaan :**

- Mengucapkan salam saat penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum dan sesudah belajar
- Mengetahui aturan main
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

#### **Alat dan Bahan :**

- Loose Part Bahan Alam : *batu, ranting, daun, bunga, biji-bijian, potongan kayu.*
- Loose Part Bahan Logam : *sendok, uang koin, mur, kaset CD*
- Loose Part Bahan Kaca dan Keramik : *ubin keramik, manik-manik*
- Loose Part Bahan Plastik : *sedotan, tutup-tutup botol.*
- Loose Part Bahan Kayu dan Bambu : *balok, kepingan puzzle*

- Loose Part Bahan Benang dan Kain : *kain perca*
- Loose Part Bahan Bekas Kemasan : *kardus, bungkus makanan*
- Kain
- Piring
- Nampan
- Bakul

#### **A. Pembukaan +- 30 menit**

- Morning Circle
- Salam, Alfatihah dan doa sebelum belajar
- Menyanyi lagu “ siapa namamu”
- Guru menanyakan kabar anak

#### **B. Kegiatan Inti +- 60 menit**

- Guru melakukan tanya jawab tempat favorit di sekolah dan nama-nama teman sekelas.
- Guru mengajak anak bernyanyi “**guruku tersayang dan oh ibu dan ayah**”
- Guru mengajak ke area bermain *loose parts*
- Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
- Guru bertanya pada anak benda apa saja yang mereka kenal dari alat dan bahan yang disediakan
- Guru memberikan pertanyaan terbuka pada anak dapatkah kamu membuat lingkungan sekolahmu? “**Seperti apa sekolah yang akan kamu buat dari benda-benda ini?**”
- Guru mempersilahkan anak memilih permainan mereka, membuat dan membangun rumah mereka sendiri sesuai dengan kreasi dan imajinasi anak
- Anak bermain di area bermain yang mereka pilih secara bergantian, anak dapat berpindah pada area bermain lain saat kegiatan bermain mereka telah selesai.
- Guru melakukan pengamatan dan membuat dokumentasi proses kegiatan bermain anak
- Setelah kegiatan bermain, anak dipersilahkan mencuci tangan untuk persiapan makan bersama
- Guru menanyakan tentang perasaan anak dalam kegiatan bermain dan konsep yang ditemukan anak pada kegiatan mainnya



### C. Penutup +- 15 menit

- Guru berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan
- Guru mengulangi lagu yang dinyanyikan “guruku tersayang dan oh ibu dan ayah”
- Guru memberikan apresiasi pada anak atas kegiatan bermain yang telah dilakukan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok harinya
- Berdoa setelah belajar
- Salam penutup

### D. Penilaian Pembelajaran

- Catatan Hasil Karya
- Cek List

<b>Program Pengembangan</b>	<b>KD</b>	<b>Indikator Penilaian</b>
NAM	1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
	3.2 – 4.2	Membiasakan diri berperilaku baik
FM	3.3 - 4.3	Dapat menggunakan anggota badan untuk melakukan aktivitas motorik kasar dan halus
KOG	3.6 - 4.6	Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola
BHS	3.11 - 4.11	Mengungkapkan ide/gagasan dari hasil karya yang dibuat
SOSEM	2.5	Sikap percaya diri
	2.8	Kemandirian
	2.11	Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri
	2.12	Tanggung Jawab
SENI	3.15 - 4.15	Menciptakan bentuk karya seni

Demak , 30 September 2021

Mengetahui,

Kepala RA Tarbiyatush Shibyan

Peneliti

Nur Hidayatika, S.Pd

Afifatur Rohmah

## Lampiran 2

### INSTRUMEN OBSERVASI PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK

#### KELOMPOK B RA TARBIYATUSH SHIBYAN

No	Aspek Perkembangan	Indikator	Penilaian			
			MB (1)	BB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Pribadi (person)	KD.2.3 Anak mampu mengaktualisasikan dirinya dalam membuat karya/ menciptakan karya dengan media <i>Loose Parts</i> .				
2	Pendorong (Press)	KD.2.5 Anak mampu berkarya melalui media <i>loose part</i> dengan percaya diri dan bebas tanpa hambatan				
3	Proses (Process)	KD.3.11-4.11 Anak mampu mengungkapkan ide/gagasan dalam menciptakan karya dengan media <i>Loose Parts</i> .				
4	Produk (Product)	KD.3.15-4.15 Anak mampu membuat Karya/menciptakan karya yang unik.				

**RUBRIK PENGAMATAN PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK**  
**KELOMPOK B RA TARBIYATUSH SHIBYAN**

**1. Pribadi (Person)**

<b>Kategori</b>	<b>Keterangan</b>
BSB (4)	Anak mampu menciptakan bentuk/pola dari bahan <i>loose part</i> secara mandiri dengan teratur dan rapi.
BSH (3)	Anak mampu menciptakan bentuk/pola dari contoh guru
MB (2)	Anak mampu menciptakan bentuk/pola dengan bantuan gurunya
BB (1)	Anak belum mampu menciptakan bentuk/membuat pola sendiri

**2. Pendorong (Press)**

<b>Kategori</b>	<b>Keterangan</b>
BSB (4)	Anak mampu berkarya melalui media <i>loose part</i> dengan penuh percaya diri dan mampu menyusun dengan tujuh bahan
BSH (3)	Anak mampu membuat bentuk dan mampu menyusun dengan bahan yang disediakan namun dengan bantuan pendapat gurunya.
MB (2)	Anak mulai mau mencoba berkarya melalui media <i>loose part</i> dan mampu menyusun dengan bahan yang disediakan.
BB (1)	Anak grogi dalam membuat bentuk/pola.

**3. Proses (Process)**

<b>Kategori</b>	<b>Keterangan</b>
BSB (4)	Anak mampu mengkomunikasikan dan mengembangkan ide dengan terperinci
BSH (3)	Anak mampu mengkomunikasikan dan mengembangkan idenya
MB (2)	Anak mampu mengkomunikasikan tetapi belum bisa mengembangkan idenya
BB (1)	Anak tidak mampu mengkomunikasikan dan mengembangkan ide terhadap hasil karyanya

#### 4. Produk (Product)

<b>Kategori</b>	<b>Keterangan</b>
BSB (4)	Anak mampu membuat hasil karya sendiri yang berbeda dengan temannya
BSH (3)	Anak mampu membuat hasil karya sendiri, namun masih sama dengan temannya
MB (2)	Anak mampu membuat hasil karya sendiri, namun masih dengan bantuan gurunya.
BB (1)	Anak belum mampu membuat hasil karya Sendiri dengan media <i>Loose part</i> .

### Lampiran 3

## LEMBAR PENILAIAN PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK PADA

### SIKLUS I (Pertemuan 1)

Hari/Tgl : Kamis, 23 September 2021

Kelompok : B

Kegiatan : Menciptakan bentuk rumah dengan tiga bahan media *loose parts*

No	Nama Anak	Indikator Perkembangan																Skor	%	Ket
		Anak mampu mengaktualisasikan dirinya dalam membuat karya/menciptakan karya dengan media <i>loose part</i> KD 2.3				Anak mampu berkarya melalui media <i>loose part</i> dengan percaya diri dan bebas tanpa hambatan KD 2.5				Anak mampu mengungkapkan ide/gagasan dalam menciptakan karya dengan media <i>loose part</i> KD 3.11-4.11				Anak mampu membuat karya/menciptakan karya yang unik KD 3.15-4.15						
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Fiqa	√				√				√				√				4	28%	MB
2	Agam		√				√				√			√				7	50%	MB
3	Arsya	√					√			√				√				5	36%	MB
4	Asfa		√				√			√					√			7	50%	MB
5	Dany		√				√			√				√				6	43%	MB
6	Hilya			√			√				√				√			9	64%	BSH
7	Nadin	√					√				√			√				6	43%	MB
8	Anita		√				√				√				√			8	57%	BSH
9	Bagas		√			√				√				√				5	36%	MB
10	Valin		√			√				√				√				5	36%	MB
11	Ilham	√				√				√								3	21%	BB
12	Syahrul	√				√				√								3	21%	BB
13	Syifa		√				√				√			√				7	50%	MB
14	Anin		√				√				√				√			8	57%	BSH
Jumlah																		592		
Nilai Rata-rata																		42%	MB	

Demak, 23 September 2021

Peneliti

Afifatur Rohmah

## LEMBAR PENILAIAN PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK PADA

### SIKLUS I (Pertemuan 2)

Hari/Tgl : Jumat, 24 September 2021

Kelompok : B

Kegiatan : Menciptakan bentuk rumah dengan tiga bahan media *loose parts*

No	Nama Anak	Indikator Perkembangan																Skor	%	Ket
		Anak mampu mengaktualisasikan dirinya dalam membuat karya/menciptakan karya dengan media <i>loose part</i> KD 2.3				Anak mampu berkarya melalui media <i>loose part</i> dengan percaya diri dan bebas tanpa hambatan KD 2.5				Anak mampu mengungkapkan ide/gagasan dalam menciptakan karya dengan media <i>loose part</i> KD 3.11-4.11				Anak mampu membuat karya/menciptakan karya yang unik KD 3.15-4.15						
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Fiqa	√				√				√				√				4	28%	MB
2	Agam		√				√				√				√			8	57%	MB
3	Arsya		√				√			√				√				6	43%	MB
4	Asfa		√				√			√					√			7	50%	MB
5	Dany		√				√			√				√				6	43%	MB
6	Hilya			√				√			√				√			10	71%	BSH
7	Nadin		√				√				√				√			8	57%	MB
8	Anita			√			√				√				√			9	64%	BSH
9	Bagas		√				√			√				√				6	43%	MB
10	Valin		√			√				√				√				5	36%	MB
11	Ilham		√			√				√				√				5	36%	BB
12	Syahrul		√			√				√				√				5	36%	BB
13	Syifa		√				√				√				√			8	57%	MB
14	Anin			√							√				√			9	64%	BSH
Jumlah																	685			
Nilai Rata-rata																	48%	MB		

Demak, 29 September 2021

Peneliti

Afifatur Rohmah

## LEMBAR PENILAIAN PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK PADA

### SIKLUS I (Pertemuan 3)

Hari/Tgl : Sabtu, 25 September 2021

Kelompok : B

Kegiatan : Menciptakan bentuk rumah dengan tiga bahan media *loose parts*

No	Nama Anak	Indikator Perkembangan																Skor	%	Ket
		Anak mampu mengaktualisasikan dirinya dalam membuat karya/menciptakan karya dengan media <i>loose part</i> KD 2.3				Anak mampu berkarya melalui media <i>loose part</i> dengan percaya diri dan bebas tanpa hambatan KD 2.5				Anak mampu mengungkapkan ide/gagasan dalam menciptakan karya dengan media <i>loose part</i> KD 3.11-4.11				Anak mampu membuat karya/menciptakan karya yang unik KD 3.15-4.15						
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Fiqa		√				√			√				√				7	50%	MB
2	Agam			√				√		√					√			10	71%	BSH
3	Arsya			√			√			√					√			9	64%	BSH
4	Asfa			√			√				√				√			10	71%	BSH
5	Dany			√			√			√					√			9	64%	BSH
6	Hilya				√			√			√				√			12	86%	BSB
7	Nadin			√				√		√					√			10	71%	BSH
8	Anita			√			√				√				√			10	71%	BSH
9	Bagas		√				√			√					√			8	57%	BSH
10	Valin		√				√			√				√				7	50%	MB
11	Ilham		√				√			√				√				7	50%	MB
12	Syahrul		√				√			√					√			8	57%	BSH
13	Syifa			√			√				√				√			10	71%	BSH
14	Anin			√			√			√					√			9	64%	BSH
Jumlah																		897		
Nilai Rata-rata																		64%	BSH	

Demak, 25 September 2021

Peneliti

Afifatur Rohmah

## LEMBAR PENILAIAN PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK PADA

### SIKLUS II (Pertemuan 1)

Hari/Tgl : Selasa, 28 September 2021

Kelompok : B

Kegiatan : Menciptakan bentuk sekolah dengan tujuh bahan media *loose parts*

No	Nama Anak	Indikator Perkembangan																Skor	%	Ket
		Anak mampu mengaktualisasikan dirinya dalam membuat karya/menciptakan karya dengan media <i>loose part</i> KD 2.3				Anak mampu berkarya melalui media <i>loose part</i> dengan percaya diri dan bebas tanpa hambatan KD 2.5				Anak mampu mengungkapkan ide/gagasan dalam menciptakan karya dengan media <i>loose part</i> KD 3.11-4.11				Anak mampu membuat karya/menciptakan karya yang unik KD 3.15-4.15						
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Fiqa		√				√			√				√			8	57%	BSH	
2	Agam			√			√				√			√			11	78%	BSB	
3	Arsya			√			√			√				√			9	64%	BSH	
4	Asfa			√			√				√			√			10	71%	BSH	
5	Dany			√			√				√			√			10	71%	BSH	
6	Hilya				√		√				√			√			12	86%	BSB	
7	Nadin			√			√			√					√		11	78%	BSB	
8	Anita			√			√				√				√		11	78%	BSB	
9	Bagas		√				√				√			√			9	64%	BSH	
10	Valin		√				√			√				√			8	57%	BSH	
11	Ilham		√				√			√				√			8	57%	BSH	
12	Syahrul		√				√			√				√			9	64%	BSH	
13	Syifa			√			√				√			√			10	71%	BSH	
14	Anin			√			√			√					√		10	71%	BSH	
Jumlah																		967		
Nilai Rata-rata																		69%	BSH	

Demak, 28 September 2021

Peneliti

Afifatur Rohmah



## LEMBAR PENILAIAN PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK PADA

### SIKLUS II (Pertemuan 2)

Hari/Tgl : Rabu, 29 September 2021

Kelompok : B

Kegiatan : Menciptakan bentuk sekolah dengan tujuh bahan media *loose parts*

No	Nama Anak	Indikator Perkembangan																Skor	%	Ket
		Anak mampu mengaktualisasikan dirinya dalam membuat karya/menciptakan karya dengan media <i>loose part</i> KD 2.3				Anak mampu berkarya melalui media <i>loose part</i> dengan percaya diri dan bebas tanpa hambatan KD 2.5				Anak mampu mengungkapkan ide/gagasan dalam menciptakan karya dengan media <i>loose part</i> KD 3.11-4.11				Anak mampu membuat karya/menciptakan karya yang unik KD 3.15-4.15						
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Fiqa			√			√			√				√			9	64%	BSH	
2	Agam				√			√			√			√			12	86%	BSB	
3	Arsya			√			√				√			√			10	71%	BSH	
4	Asfa			√			√				√				√		12	86%	BSB	
5	Dany			√			√				√			√			10	71%	BSH	
6	Hilya				√			√			√				√		13	93%	BSB	
7	Nadin			√			√			√					√		11	78%	BSB	
8	Anita			√			√				√				√		11	78%	BSB	
9	Bagas			√			√				√			√			10	71%	BSH	
10	Valin			√			√			√				√			9	64%	BSH	
11	Ilham		√				√			√				√			8	57%	BSH	
12	Syahrul		√				√			√				√			9	64%	BSH	
13	Syifa			√			√				√			√			10	71%	BSH	
14	Anin			√			√			√					√		11	78%	BSB	
<b>Jumlah</b>																	1032			
<b>Nilai Rata-rata</b>																	74%	BSH		

Demak, 29 September 2021

Peneliti

Afifatur Rohmah

## LEMBAR PENILAIAN PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK PADA

### SIKLUS II (Pertemuan 3)

Hari/Tgl : Kamis, 30 September 2021

Kelompok : B

Kegiatan : Menciptakan bentuk sekolah dengan tujuh bahan media *loose parts*

No	Nama Anak	Indikator Perkembangan																Skor	%	Ket	
		Anak mampu mengaktualisasikan dirinya dalam membuat karya/menciptakan karya dengan media <i>loose part</i> KD 2.3				Anak mampu berkarya melalui media <i>loose part</i> dengan percaya diri dan bebas tanpa hambatan KD 2.5				Anak mampu mengungkapkan ide/gagasan dalam menciptakan karya dengan media <i>loose part</i> KD 3.11-4.11				Anak mampu membuat karya/menciptakan karya yang unik KD 3.15-4.15							
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B				
		B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Fiqa			√				√			√				√				10	71%	BSH
2	Agam				√			√				√					√		13	93%	BSB
3	Arsya			√				√				√					√		12	86%	BSB
4	Asfa			√				√				√					√		12	86%	BSB
5	Dany			√				√				√			√				11	78%	BSB
6	Hilya				√			√				√					√		13	93%	BSB
7	Nadin			√				√				√					√		12	86%	BSB
8	Anita			√				√				√					√		12	86%	BSB
9	Bagas			√				√				√			√				11	78%	BSB
10	Valin			√			√					√			√				10	71%	BSH
11	Ilham			√				√			√				√				10	71%	BSH
12	Syahrul			√				√				√			√				11	78%	BSB
13	Syifa			√				√				√					√		12	86%	BSB
14	Anin				√			√				√					√		13	93%	BSB
		Jumlah																	1156		
		Nilai Rata-rata																	83%	BSB	

Demak, 30 September 2021

Peneliti

Afifatur Rohmah

## Lampiran 4

### DAFTAR HADIR PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK SIKLUS I

(pertemuan 1)

Hari/Tanggal : Kamis, 23 September 2021

Kelompok : B

Lembaga : RA Tarbiyatush Shibyan

No	Nama Anak	Nama Panggilan	Keterangan
1	Afiqotus Syakhiyah	Fiqa	Hadir
2	Agam Adnan Najmudin	Agam	Hadir
3	Akhlakul Arsyah	Arsyah	Hadir
4	Asfa Maulida Rohmah	Asfa	Hadir
5	Dany Fayyadi Zafar	Dany	Hadir
6	Hilyana Kholidia	Hilya	Hadir
7	Maesa Nadia Rivka	Nadin	Hadir
8	Meysa Dwi Anita	Anita	Hadir
9	M. Bagas Marwan	Bagas	Hadir
10	Nauvalin Shidqia	Valin	Hadir
11	Rifky ilham Akbar	Ilham	Hadir
12	Syahrul Abdillah	Syahrul	Hadir
13	Syifa Hilda Ni'mah	Syifa	Hadir
14	Anindita Syifa Azzahra	Anin	Hadir

Hadir : 14

Tidak hadir : -

Demak, 23 September 2021

Peneliti

Afifatur Rohmah

## DAFTAR HADIR PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK SIKLUS I

(pertemuan 2)

Hari/Tanggal : Jumat, 24 September 2021

Kelompok : B

Lembaga : RA Tarbiyatush Shibyan

No	Nama Anak	Nama Panggilan	Keterangan
1	Afiqotus Syakhiyah	Fiqa	Hadir
2	Agam Adnan Najmudin	Agam	Hadir
3	Akhlakul Arsyah	Arsyah	Hadir
4	Asfa Maulida Rohmah	Asfa	Hadir
5	Dany Fayyadi Zafar	Dany	Hadir
6	Hilyana Kholidia	Hilya	Hadir
7	Maesa Nadia Rivka	Nadin	Hadir
8	Meysa Dwi Anita	Anita	Hadir
9	M. Bagas Marwan	Bagas	Hadir
10	Nauvalin Shidqia	Valin	Hadir
11	Rifky ilham Akbar	Ilham	Hadir
12	Syahrul Abdillah	Syahrul	Hadir
13	Syifa Hilda Ni'mah	Syifa	Hadir
14	Anindita Syifa Azzahra	Anin	Hadir

Hadir : 14

Tidak hadir : -

Demak, 24 September 2021

Peneliti

Afifatur Rohmah

## DAFTAR HADIR PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK SIKLUS I

(pertemuan 3)

Hari/Tanggal : Sabtu, 25 September 2021

Kelompok : B

Lembaga : RA Tarbiyatush Shibyan

No	Nama Anak	Nama Panggilan	Keterangan
1	Afiqotus Syakhiyah	Fiqa	Hadir
2	Agam Adnan Najmudin	Agam	Hadir
3	Akhlakul Arsyah	Arsyah	Hadir
4	Asfa Maulida Rohmah	Asfa	Hadir
5	Dany Fayyadi Zafar	Dany	Hadir
6	Hilyana Kholidia	Hilya	Hadir
7	Maesa Nadia Rivka	Nadin	Hadir
8	Meysa Dwi Anita	Anita	Hadir
9	M. Bagas Marwan	Bagas	Hadir
10	Nauvalin Shidqia	Valin	Hadir
11	Rifky ilham Akbar	Ilham	Hadir
12	Syahrul Abdillah	Syahrul	Hadir
13	Syifa Hilda Ni'mah	Syifa	Hadir
14	Anindita Syifa Azzahra	Anin	Hadir

Hadir : 14

Tidak hadir : -

Demak, 25 September 2021

Peneliti

Afifatur Rohmah

## DAFTAR HADIR PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK SIKLUS II

(pertemuan 1)

Hari/Tanggal : Selasa, 28 September 2021

Kelompok : B

Lembaga : RA Tarbiyatush Shibyan

No	Nama Anak	Nama Panggilan	Keterangan
1	Afiqotus Syakhiyah	Fiqa	Hadir
2	Agam Adnan Najmudin	Agam	Hadir
3	Akhlakul Arsyah	Arsyah	Hadir
4	Asfa Maulida Rohmah	Asfa	Hadir
5	Dany Fayyadi Zafar	Dany	Hadir
6	Hilyana Kholidia	Hilya	Hadir
7	Maesa Nadia Rivka	Nadin	Hadir
8	Meysa Dwi Anita	Anita	Hadir
9	M. Bagas Marwan	Bagas	Hadir
10	Nauvalin Shidqia	Valin	Hadir
11	Rifky ilham Akbar	Ilham	Hadir
12	Syahrul Abdillah	Syahrul	Hadir
13	Syifa Hilda Ni'mah	Syifa	Hadir
14	Anindita Syifa Azzahra	Anin	Hadir

Hadir : 14

Tidak hadir : -

Demak, 28 September 2021

Peneliti

Afifatur Rohmah

## DAFTAR HADIR PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK SIKLUS II

(pertemuan 2)

Hari/Tanggal : Rabu, 29 September 2021

Kelompok : B

Lembaga : RA Tarbiyatush Shibyan

No	Nama Anak	Nama Panggilan	Keterangan
1	Afiqotus Syakhiyah	Fiqa	Hadir
2	Agam Adnan Najmudin	Agam	Hadir
3	Akhlakul Arsyah	Arsyah	Hadir
4	Asfa Maulida Rohmah	Asfa	Hadir
5	Dany Fayyadi Zafar	Dany	Hadir
6	Hilyana Kholidia	Hilya	Hadir
7	Maesa Nadia Rivka	Nadin	Hadir
8	Meysa Dwi Anita	Anita	Hadir
9	M. Bagas Marwan	Bagas	Hadir
10	Nauvalin Shidqia	Valin	Hadir
11	Rifky ilham Akbar	Ilham	Hadir
12	Syahrul Abdillah	Syahrul	Hadir
13	Syifa Hilda Ni'mah	Syifa	Hadir
14	Anindita Syifa Azzahra	Anin	Hadir

Hadir : 14

Tidak hadir : -

Demak, 29 September 2021

Peneliti

Afifatur Rohmah

## DAFTAR HADIR PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK SIKLUS II

(pertemuan 3)

Hari/Tanggal : Kamis, 30 September 2021

Kelompok : B

Lembaga : RA Tarbiyatush Shibyan

No	Nama Anak	Nama Panggilan	Keterangan
1	Afiqotus Syakhiyah	Fiqa	Hadir
2	Agam Adnan Najmudin	Agam	Hadir
3	Akhlakul Arsyah	Arsyah	Hadir
4	Asfa Maulida Rohmah	Asfa	Hadir
5	Dany Fayyadi Zafar	Dany	Hadir
6	Hilyana Kholidia	Hilya	Hadir
7	Maesa Nadia Rivka	Nadin	Hadir
8	Meysa Dwi Anita	Anita	Hadir
9	M. Bagas Marwan	Bagas	Hadir
10	Nauvalin Shidqia	Valin	Hadir
11	Rifky ilham Akbar	Ilham	Hadir
12	Syahrul Abdillah	Syahrul	Hadir
13	Syifa Hilda Ni'mah	Syifa	Hadir
14	Anindita Syifa Azzahra	Anin	Hadir

Hadir : 14

Tidak hadir : -

Demak, 30 September 2021

Peneliti

Afifatur Rohmah



DOKUMENTASI



Gedung RA Tarbiyatush Shibyan Jogoloyo Demak



Plang sekolah RA Tarbiyatush Shibyan Jogoloyo Demak



Media *loose part* dari bahan alam, bahan logam, bahan plastic, bahan kaca dan keramik, bahan potongan kayu, bahan kain dan benang dan bahan bekas kemasan



Peneliti sedang menjelaskan aturan main  
Penggunaan media *loose part*