



**PEMANFAATAN MEDIA *LOOSE PARTS* DALAM
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
KELOMPOK B3 TK AISYIAH II BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Bidang Ilmu Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
(PGPAUD)**

Oleh:

IKATRI NURUL ANISSA

A11018065

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI

PEMANFAATAN MEDIA *LOOSE PARTS* DALAM
MENINGKATKAN KRÉATIVITAS ANAK USIA DINI
KELOMPOK B3TKAISYIAH II BENGKULU SELATAN

Ikatri Nurul Anissa
NPM. A11018065

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Guru PAUD
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu

Ujian dilaksanakan pada:

Hari/tanggal : Selasa, 30 April 2024

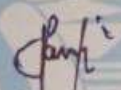
Pukul : 09:00-10:30 WIB

Tempat : Ruang Ujian Dekanat FKIP UNIB

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing:

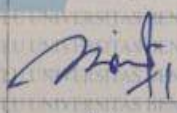
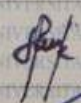
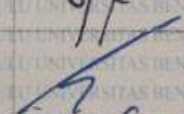

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping


Dr. Nina Kurniah, M.Pd.
NIP.196210141986012001


Drs. Delrefi D, M.Pd.
NIP.196205061987101001

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh tim penguji:

Penguji	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
I	<u>Mona Ardina, S.Psi, M.Psi,</u> NIP. 197409192001122006 Ketua Penguji		02/2024 /05
II	<u>Dr. Nina Kurniah, M.Pd.</u> NIP. 196210141986012001 Anggota Penguji		02/2024 /05
III	<u>Drs. Delrefi D, M.Pd.</u> NIP. 196205061987101001 Anggota Penguji		02/2024 /05
IV	<u>Melia Eka Darvanti, M.Pd</u> NIP. 199010152019032019 Anggota Penguji		02/2024 /05

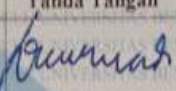
LEMBAR PERSETUJUAN PERBAIKAN

Judul Skripsi : Pemanfaatan Media *Loose Part* Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B3 TK Aisyiyah II Bengkulu Selatan

Nama mahasiswa : Ikatri Nurul Anissa

NPM : A11018065

PERSETUJUAN PANITIA UJIAN

No	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
I	<u>Dr. Didik Suryadi, M.A</u> NIP. 196204251986121001 Koordinator Program Studi		02/2024/05

Penguji	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
I	<u>Mona Ardina, S.Psi, M.Psi,</u> NIP. 197409192001122006 Ketua Penguji		02/2024/05
II	<u>Dr. Nina Kurniah, M.Pd.</u> NIP. 196210141986012001 Anggota Penguji		02/2024/05
III	<u>Drs. Delrefi D, M.Pd.</u> NIP. 196205061987101001 Anggota Penguji		02/2024/05
IV	<u>Melia Eka Darvanti, M.Pd.</u> NIP. 199010152019032019 Anggota Penguji		02/2024/05

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ikatri Nurul Anissa
NPM : A11018065
Program Studi : SI Pendidikan Guru PAUD
Jurusan : Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Bengkulu

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**Pemanfaatan Media Loose Part Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B3 TK aisyiyah II Bengkulu Selatan**" yang saya tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru PAUD pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu merupakan hasil karya saya sendiri dan bebas dari unsur plagiasi atau melanggar etika keilmuan yang berlaku.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko ataupun sanksi yang akan dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bengkulu, April 2024
Yang membuat pernyataan



Ikatri Nurul Anissa



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BENGKULU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A
Telepon (0736) 21170.Psw.203-232,21186 Faksimile : (0736) 21186
Laman: kip.unib.ac.id e-mail: jip@unib.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME
Nomor : 424/UN30.7.7/PP/JIP/2024

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Ikatri Nurul Anissa
NPM : A11018065
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

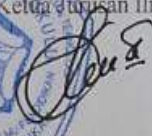
Judul Skripsi :

Pemanfaatan Media *Loose Parts* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B3 TK Aisyiyah II Bengkulu Selatan.

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi kurang dari 23% pada setiap subbab naskah skripsi yang disusun. Surat Keterangan ini digunakan sebagai prasyarat untuk mengikuti ujian skripsi.



Bengkulu, 30 April 2024
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan,


Dr. Osa Juarsa, M.Pd
NIP. 196206151986031027

**PEMANFAATAN MEDIA *LOOSE PARTS* DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS ANAK USIA DINI KELOMPOK B3 TK AISYIYAH II
BENGKULU SELATAN**

**Ikatri Nurul Anissa
A11018065**

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan media *loose part* kelompok B3 TK Aisyiyah II Bengkulu Selatan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 2 siklus. Setiap siklus dilaksanakan pertemuan sebanyak 4 kali. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B3 TK Aisyiyah II Bengkulu Selatan berjumlah 11 orang anak yang terdiri 4 laki-laki dan 7 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan lembaran observasi dengan memberikan tanda checklist atau daftar cek pada setiap aspek yang akan diobservasi. Teknik analisis data menggunakan rumus rata-rata tingkat keberhasilan anak. Hasil penelitian menunjukkan melalui pemanfaatan media *loose part* dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini dari tindakan siklus I diperoleh rata-rata sebesar 48,3 dengan kriteria cukup dan pelaksanaan tindakan siklus II diperoleh rata-rata sebesar 85 dengan kriteria sangat baik. Oleh karena itu melalui pemanfaatan media *loose part* dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Kata kunci: Kreativitas, Media *Loose part*

**USE OF LOOSE PARTS MEDIA IN INCREASING THE CREATIVITY
OF EARLY CHILDREN IN GROUP B3 AISYIYAH II KINDERGARTEN
SOUTH BENGKULU**

**Ikatri Nurul Anissa
A11018065**

ABSTRACT

The aim of the research is to increase children's creativity through the use of loose part media in the B3 group of Kindergarten Aisyiyah II, South Bengkulu. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method with 2 cycles. Each cycle held 4 meetings. The subjects of this research were 11 children from the B3 group of Kindergarten Aisyiyah II, South Bengkulu, consisting of 4 boys and 7 girls. The data collection technique uses an observation sheet by providing a checklist for each aspect to be observed. The data analysis technique uses the average formula and percentage of children's success rates. The results of the research show that through the use of loose part media, it can increase the creativity of early childhood, from the first cycle actions obtained an average of 48,3 with sufficient criteria and the implementation of cycle II actions obtained an average of 85 with very good criteria. Therefore, using loose part media can increase the creativity of young children.

Keywords: Creativity, Loose Part Media

KATA PENGHANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas izin-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Media *Loose Part* Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B3 TK Aisyiyah II Bengkulu Selatan”. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan kreativitas pada anak usia dini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan (FKIP) Universitas Bengkulu. terselesaikan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak yang dalam hal ini tidak dapat disebutkan satu-persatu. Serta penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada pembimbing saya Ibu Dr. Nina Kurniah, M.Pd. dan Bapak Drs. Delrefi D, M.Pd., yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada saya untuk menyusun skripsi ini, berkat bimbingan dan arahan dari pembimbing, saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Bengkulu, April 2024

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala. Namun berkat rahmat dari Allah SWT dan bantuan dari berbagai pihak sehingga kendala-kendala yang dihadapi dapat teratasi. Pada kesempatan yang berbahagia ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasihat, dan motivasi dalam penulisan skripsi ini, terutama kepada:

1. Bapak Dr. Alexon, M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
2. Bapak Dr. Osa Juarsa, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
3. Bapak Dr. Didik Suryadi, M.A., sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Guru PAUD.
4. Ibu Dr. Nina Kurniah, M.Pd., sebagai Pembimbing Utama yang telah banyak memberikan bimbingan, semangat, motivasi, dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Delrefi D, M.Pd., sebagai pembimbing akademik peneliti sekaligus sebagai pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, motivasi dan arahan kepada saya selama masa perkuliahan dan penulisan skripsi ini.
6. Ibu Mona Ardina, S.Psi., M.Psi., sebagai penguji pertama yang telah memberikan masukan saran, dan arahan kepada saya selama masa penulisan skripsi ini.

7. Ibu Melia Eka Daryati, M.Pd., sebagai penguji kedua yang telah memberikan motivasi, arahan, dan saran dalam penulisan skripsi ini.
8. Abang Arie Ramanda, S.E., sebagai operator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) yang telah membantu dalam memfasilitasi kelancaran dalam penyelesaian skripsi.
9. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta staff Prodi Pendidikan Guru PAUD yang telah membantu selama proses penyelesaian skripsi ini.
10. Kepala sekolah dan guru TK Aisyiyah II Bengkulu Selatan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut serta meluangkan waktunya untuk bekerja sama dalam penelitian ini.

Bengkulu, April 2024

Peneliti

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucap puji syukur kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat-Nya sehingga saya dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam tak lupa kita limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Sallahu Wa'alahi Wassalam, dengan segala kerendahan hati dan niat tulus serta ikhlas saya persembahkan dengan penuh rasa cinta karya sederhana ini untuk:

1. Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya, Bapak Sepranudin dan Ibu Sauria, yang telah senantiasa selalu memberikan dukungan, motivasi serta doa kepada anaknya dan menyisihkan finansialnya sehingga saya bisa menyelesaikan masa studi ini, terima kasih selalu sabar menunggu proses studi ini sampai selesai dan saya meminta maaf atas keterlambatan penyelesaian studi ini.
2. Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua adik saya Ahmad Fikri Muhayat dan Ahmad Baihaqi, yang selalu memberikan doa dan menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Seluruh keluarga besar saya tercinta, terima kasih sudah memberikan doa dan semangat.
4. Skripsi ini saya persembahkan untuk sahabat dan teman terbaik saya (Remadita, Devi Yunita Sari, Helen Septina, Syafira Nur Insani, Via Risa Nina, Tia Maryana, Octarina Mayang Sari, Efri Lestari) terima kasih atas dukungan serta bantuannya.

5. Teman-teman seperjuangan angkatan 2018 Pendidikan Guru PAUD Universitas Bengkulu.
6. Almamater kebanggaanku Univesitas Bengkulu.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PERBAIKAN.....	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACK.....	ix
KATA PENGHANTAR.....	x
UCAPAN TERIMA KASIH.....	xi
PERSEMBAHAN.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN PUSTAKA.....	6
A. Deskripsi Konseptual Penelitian Tindakan.....	6
1. Kreativitas.....	6
a. Pengertian Kreativitas.....	6
b. Ciri-Ciri Anak Kreatif.....	7
c. Fungsi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.....	16
d. Mekanisme Kreativitas.....	17
e. Manfaat Kreativitas Bagi Kehidupan Anak.....	19
f. Faktor Pendukung Dan Penghambat Kreativitas Anak Usia Dini.....	21
2. Pengertian Media Pembelajaran.....	23
3. Jenis Media Pembelajaran dan <i>Loose Part</i>	25
4. Fungsi Media Pembelajaran.....	28
5. Pengertian Media <i>Loose part</i>	31
a. Pengertian Media <i>Loose Part</i>	31
b. Tujuan Media <i>Loose Part</i>	33
c. Manfaat Media <i>Loose Part</i>	34
B. Konsep Model Tindakan.....	36
C. Penelitian Yang Relevan.....	37
D. Kerangka Konseptual.....	39

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	43
A. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	43
B. Metode Penelitian.....	43
C. Prosedur Penelitian Tindakan.....	45
D. Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	49
E. Sumber Data.....	49
F. Teknik Pengumpulan Data.....	50
G. Teknik Analisa Data.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
A. Hasil Penelitian.....	55
1. Siklus I.....	56
2. Siklus II.....	87
B. Pembahasan.....	123
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	126
A. Simpulan.....	126
B. Saran.....	134
DAFTAR PUSTAKA	136

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi Kreativitas.....	51
Tabel 3.1.2	Rubrik Penilaian Kreativitas.....	52
Tabel 3.1.3	Skor Penilaian Kreativitas.....	52
Tabel 3.1.4	Kriteria Penilaian Kreativitas Anak.....	53
Tabel 4.1	Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus I Pertemuan Pertama.....	60
Tabel 4.1.2	Hasil Observasi Terhadap Guru Pertemuan Pertama	61
Tabel 4.1.3	Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus I Pertemuan Kedua.....	67
Tabel 4.1.4	Hasil Observasi Terhadap Guru Pertemuan Kedua.....	68
Tabel 4.1.5	Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus I Pertemuan Ketiga.....	74
Tabel 4.1.6	Hasil Observasi Terhadap Guru Pertemuan Ketiga.....	76
Tabel 4.1.7	Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus I Pertemuan Keempat.....	82
Tabel 4.1.8	Hasil Observasi Terhadap Guru Pertemuan Keempat.....	83
Tabel 4.1.9	Rekapitulasi Kreativitas Anak Siklus I.....	86
Tabel 4.1.10	Rekapitulasi Aktivitas Guru Siklus I.....	87
Tabel 4.2.1	Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus II Pertemuan Pertama.....	93
Tabel 4.2.2	Hasil Observasi Terhadap Guru Pertemuan Pertama	94
Tabel 4.2.3	Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus II Pertemuan Kedua.....	102
Tabel 4.2.4	Hasil Observasi Terhadap Guru Pertemuan Kedua.....	103
Tabel 4.2.5	Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus II Pertemuan Ketiga.....	111
Tabel 4.2.6	Hasil Observasi Terhadap Guru Pertemuan Ketiga.....	112
Tabel 4.2.7	Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus II Pertemuan Keempat	118
Tabel 4.2.8	Hasil Observasi Terhadap Guru Pertemuan Keempat.....	119
Tabel 4.2.9	Rekapitulasi Kreativitas Anak Siklus II.....	121
Tabel 4.2.10	Rekapitulasi Aktivitas Guru Siklus II.....	121
Tabel 4.2.11	Hasil Perolehan Perbandingan Pemanfaatan Media <i>Loose Part</i> Dalam Meningkatkan Kreativitas Antara Siklus I dan Siklus II..	122

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tahap-Tahap Dalam PTK.....	39
Gambar 2.2	Gambar Media <i>Loose Part</i>	41
Gambar 3.1	Tahap-Tahap Dalam PTK.....	45

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) yakni jenjang pendidikan sebelum jenjang dasar diberikan kepada anak-anak sejak lahir hingga usia enam tahun. PAUD membantu anak-anak mempersiapkan diri untuk memasuki pendidikan lebih lanjut, diberikan secara formal, nonformal, dan informal. Pandangan Cholimah (dalam Arifudin dkk, 2021, p. 14), pendidikan anak usia dini yakni upaya sadar dilakukan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan kemajuan fisik dan rohani anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Ini dilakukan dengan memberikan pengalaman dan stimulasi mengembangkan secara menyeluruh dan menyeluruh untuk memastikan bahwasanya anak-anak nantinya bisa bertumbuh secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat.

Namun, pandangan Mursid (dalam Arifudin dkk, 2021, p. 14) memaparkan bahwasanya pendidikan anak usia dini yakni satu diantara jenis penyelenggaraan lingkungan, seperti posyandu terintegrasi dengan PAUD dan bina keluarga balita. PAUD sejenis juga disebut sebagai Satuan PAUD Sejenis (SPS). Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwasanya pendidikan anak usia dini yakni upaya sadar untuk membantu pertumbuhan dan kemajuan fisik dan rohani anak-anak berusia antara enam dan enam tahun. Pelayanan posyandu, bina keluarga balita, dan Satuan PAUD Sejenis (SPS) yakni beberapa contoh upaya ini.

Kreativitas, pandangan Syaodik (dalam Lestari, 2006, p. 18), didefinisikan sebagai kemahiran untuk menemukan dan membuat metode dan model baru bermanfaat bagi individu dan masyarakat. Mengembangkan semua kemahiran mungkin untuk menggambarkan perasaan dan menemukan sesuatu baru dalam proses pembelajaran yakni tugas kreatif. Satu diantara cara untuk meningkatkan kreativitas anak yakni dengan menerapkan media pembelajaran tepat dan konkret. Satu diantara alternatifnya yakni memakai media fleksibel dan edukatif. Semakin banyak imajinasi dimiliki anak, semakin kreatif mereka dalam mengembangkan konsep dan gagasan baru.

Kemajuan anak akan meningkat dengan baik dengan pendidikan dan stimulasi tepat, terutama dalam hal kreativitas anak. Arsitek Nicholson pertama kali memakai istilah "*loose part*", karena dia percaya bahwasanya setiap anak memiliki potensi dan tingkat kemahiran berpikir ilmiah berbeda-beda sesuai tahapan usia dan jenjang pendidikan ditempuh. Pandangan Nurjanah (dalam Siskawati & Herawati, 2021, p. 44) memaparkan bahwasanya bagian lepasan yakni benda-benda bisa dilepaskan bisa digunakan oleh anak-anak untuk bermain permainan konstruktif dengan mengkombinasikan, membuat susunan, merakit, dan berbagai cara lainnya. Mereka bisa melakukan hal-hal ini sesuai dengan keinginan mereka dan membantu mereka mengoptimalkan kemajuan satu diantara kreativitas mereka.

Pandangan Steamfli (dalam Syafi'i & Dianah, 2021, p. 110), bagian kosong memungkinkan anak-anak bermain secara mandiri dan tidak terbatas oleh peran orang dewasa. Beberapa bahan kosong sering ditemukan di lingkungan kita yakni plastik, bahan alam, logam, bekas kemasan, kayu, bambu, kaca, dan kramik. Sangat penting bagi guru dan orang tua untuk memberikan media *loose part* kepada anak-anak karena mereka memiliki karakteristik berpikir konkret pada tahap kemajuan awal mereka. Media *loose part* bisa berupa bahan konkret, seperti daun-daunan, kerikil atau batuan, tanah, pasir, atau bahan alam lainnya.

Satu diantara alternatif media bisa membantu meningkatkan kemahiran kreativitas pada anak yakni media *loose part*. Sangkutan antara kreativitas dan *loose part* yakni bahwasanya memakai media *loose part* ada di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran bisa membantu meningkatkan tingkat kreativitas anak dan memberi mereka kebebasan untuk memakai imajinasinya untuk berkreasi dengan media pembelajaran konkret ada di sekitar mereka. Pembelajaran terhambat karena tidak adanya sarana dan prasarana mendukung.

Media sangat penting untuk pembelajaran, tetapi guru jarang memakainya di dalam kelas. Guru lebih sering memakai lembar kerja sebagai media. Namun, media pembelajaran bisa diakses tanpa mengeluarkan uang cukup besar dengan memanfaatkan media *loose part* ada di lingkungan sekitar. Membantu siswa belajar di kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Pemanfaatan Media Loose Parts

Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Penelitian Tindakan Kelas Di Kelompok B3 TK Aisyiyah II Kabupaten Bengkulu Selatan" dilakukan karena masalah di atas. Berlandaskan permasalahan di atas, maka peneliti melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Pemanfaatan Media *Loose Parts* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Penelitian Tindakan Kelas Di Kelompok B3 TK Aisyiyah II Kabupaten Bengkulu Selatan".

B. Fokus Penelitian

Untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B3 TK Aisyiyah II Kabupaten Bengkulu Selatan, peneliti akan berkonsentrasi pada penggunaan media *loose part*.

C. Rumusan Masalah

Masalah penelitian ini yakni:

1. Bagaimana kreativitas anak-anak di kelompok B3 TK Aisyiyah II Kabupaten Bengkulu Selatan bisa ditingkatkan dengan memakai media *loose part*?
2. Apakah mungkin untuk meningkatkan kreativitas anak-anak di kelompok B3 TK Aisyiyah II Kabupaten Bengkulu Selatan dengan memakai media *loose part*?

D. Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah, tujuan penelitian ini yakni ::

1. Meningkatkan kreativitas anak-anak di kelompok B3 TK Aisyiyah II Kabupaten Bengkulu Selatan dengan memakai media *loose part*.
2. Mengetahui seberapa imbastif penggunaan media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak-anak di kelompok B3 TK Aisyiyah II Kabupaten Bengkulu Selatan.

E. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Manfaat Teoritis
Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumbangsiah keilmuan sebagai acuan bisa digunakan untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi peserta didik, diharapkan penelitian ini bisa meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan media *loose part*.
 - b. Bagi guru, bisa menerapkan media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak.

BAB II

LANDASAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Pandangan Rogers (dalam Munandar, 2002, p. 24), kreativitas yakni kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, dan kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemahiran organisme. Di sisi lain, pandangan Moustakas (dalam Munandar, 2002, p. 24) memaparkan bahwasanya kreativitas yakni pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu secara terpadu dalam sangkutan dengan orang lain.

Kreativitas, pandangan Santrock (dalam Sit dkk, 2016, p. 1), didefinisikan sebagai kemahiran untuk memikirkan masalah dengan cara berbeda dan menghasilkan solusi unik untuk masalah dihadapi. Selain itu, pandangan Semiawan (dalam Sit dkk, 2016, p. 1), kreativitas juga didefinisikan sebagai kemahiran untuk menghasilkan ide-ide baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Pada dasarnya, kreativitas yakni kemahiran seseorang untuk membuat sesuatu baru baik melalui ide maupun hasil nyata berbeda dari sebelumnya.

Oleh karena itu, kreativitas didefinisikan sebagai kemahiran seseorang untuk menghasilkan ide atau produk baru, unik, dan berguna. Hasil dari ide atau produk ini dihasilkan melalui kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran, dan proses ini mencakup bukan hanya perangkuman, tetapi juga penggabungan konsep baru dan informasi dari pengalaman sebelumnya.

b. Ciri-ciri Anak Kreatif

Anak-anak yakni individu berbeda dari orang dewasa dalam hal sifat dan tingkat kreativitas. Pandangan Suyanto (dalam Sit dkk, 2016, p. 9) memaparkan bahwasanya perilaku mencerminkan kreativitas alamiah anak bisa diidentifikasi berlandaskan karakteristik berikut:

- 1) Senang mengamati lingkungannya.
- 2) Melihat dan mengeksplorasi segala sesuatu secara eksesif.
- 3) Memiliki rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan tak henti-hentinya.
- 4) Bersifat spontan dalam menyampaikan pikiran dan perasaannya.
- 5) Suka bertualang, selalu mencari pengalaman baru.
- 6) Suka melakukan eksperimen, membongkar, dan mencoba-coba berbagai hal.
- 7) Jarang merasa bosan, selalu ada hal ingin dilakukan.

8) Memiliki banyak ide.

Dari penjelasan di atas, bisa disimpulkan bahwasanya perilaku kreativitas alamiah pada anak bisa diawali dari rasa ingin tahu sangat besar, suka melakukan eksperimen, spontanitas dalam menyampaikan pikiran dan perasaan, dan suka menjajaki lingkungannya.

Namun, seperti dinyatakan oleh Guilford (dalam Fakhriyani, 2016, p. 195-196), karakteristik aptitude terdiri dari atribut terkait dengan proses berpikir atau kognisi, seperti elaborasi, *fluncy* dan *originality*.

1) Kelancaran berpikir yakni kecepatan dan kemahiran untuk menghasilkan banyak ide dengan cepat. Dalam kelancaran berpikir, kuantitas diutamakan daripada kualitas.

2) *Flexibility* yakni kemahiran untuk memakai berbagai pendekatan atau cara pemikiran, melihat masalah dari berbagai sudut pandang, menemukan berbagai jawaban atau ide untuk pertanyaan, dan menghasilkan berbagai ide, jawaban atau pertanyaan. Mereka kreatif memiliki fleksibilitas berpikir. Mereka dengan mudah beralih ke cara baru untuk berpikir.

3) *originality*, yakni kemahiran untuk menghasilkan ide unik atau asli.

- 4) Elaborasi, yakni kemahiran untuk memperhalus suatu objek, ide, atau keadaan sehingga menjadi lebih menarik.

Sedangkan ciri-ciri kreativitas nonaptitude yakni ciri-ciri lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan, motivasi atau dorongan dari dalam diri untuk berbuat sesuatu Pandangan Desmita (dalam Fakhriyani, 2016, p. 196), ciri-ciri kreativitas yakni ::

- 1) Memiliki daya imajinasi kuat;
- 2) Senang mencari pengalaman baru.
- 3) Memiliki minat luas.
- 4) Selalu ingin mengetahui.
- 5) Rasa humor.
- 6) Kebebasan berpikir.
- 7) percaya diri.
- 8) Bersemangat.
- 9) Berpikir maju dan berani mengambil resiko.

Jika anak takut mencoba hal-hal baru atau tidak ingin menjadi kreatif karena tidak diapresiasi oleh orang tua, guru, atau lingkungannya, kemungkinan besar mereka tidak akan mengembangkan perilaku kreatif pada usia dini. Dari semua hal disebutkan di atas, bisa disimpulkan bahwasanya anak kreatif memiliki karakteristik seperti kelancaran. Ciri-ciri ini termasuk kemahiran anak untuk menyelesaikan masalah dengan cepat, tidak

takut untuk mengemukakan penbisa secara bebas, kemahiran untuk mencetuskan ide-ide berbeda, dan kemahiran untuk mengarahkan ide-ide secara khusus.

Sedangkan pandangan Ihat Hatimah (dalam Sit dkk, 2016, p. 9) berpenbisa bahwasanya ada beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini, yakni:

- 1) Ide atau berpikir kreatif, mencakup:
 - a) Berpikir luwes, yakni anak-anak mampu mengungkapkan konsep sama dengan cara sama, mampu berinisiatif, dan mampu memberikan jawaban tidak kaku.
 - b) Berpikir orisinil, yakni anak-anak mampu menciptakan ide baru, mampu mengimajinasikan berbagai fungsi benda, dan mampu memberikan jawaban tidak kaku.
 - c) Berpikir terperinci berarti anak-anak mampu mengembangkan berbagai ide, mengerjakan tugas dengan tekun, dan menyelesaikan tugas dengan teliti dan terperinci.
 - d) Berpikir menghubungkan berarti anak-anak mampu mengingat masa lalu dengan kuat dan menghubungkannya dengan masa kini.

- 2) Aspek sikap, mencakup:
 - a) Rasa ingin tahu membuat anak tersebut senang menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi asing, senang mencoba hal-hal baru.
 - b) Siap untuk menjawab pertanyaan guru dan tertarik untuk memecahkan masalah baru.
 - c) Keterbukaan yakni anak senang berdebat dan belajar dari pengalaman orang lain.
 - d) Percaya diri yakni anak berani mencoba hal baru, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain, kuat pendirian, dan bebas berkreasi.
 - e) Berani mengambil resiko yakni anak berani mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil, dan berani mempertahankan.
- 3) Aspek karya, mencakup:
 - a) Permainan, di mana anak-anak berani mengubah mainan dan membuat berbagai bentuk mainan.
 - b) Karangan, di mana anak-anak mampu menulis, menulis, atau menggambar sesuatu baru dengan mengubah sudah ada.

Dari penjelasan ada di atas, sifat kreatif anak terdiri dari tiga aspek: gagasan atau cara berpikir kreatif, aspek sikap, dan aspek karya. Aspek gagasan atau cara berpikir kreatif bisa diuraikan dengan berbagai cara, seperti berpikir fleksibel, kreatif, mendalam, dan menghubungkan. Selain itu, aspek sikap terdiri dari anak sangat ingin tahu, terbuka, berani berusaha, percaya diri, dan siap menjawab pertanyaan guru. Aspek karya terdiri dari anak-anak berani mengubah permainan dan menulis puisi, tulisan, atau cerita.

Namun, pandangan Williams (dalam Munandar, 1985, p. 88-95) mengemukakan kreativitas serta karakteristik aptitude dan nonaptitude. Ciri-ciri aptitude terkait dengan proses berpikir dan kognisi, sedangkan nonaptitude terkait dengan sikap (perasaan), ::

a. Ciri-ciri Kemahiran Berpikir kreatif (*Aptitude*)

1) Keterampilan berpikir lancar

- a) Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan.
- b) Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.
- c) Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

2) Keterampilan berpikir luwes

- a) Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan bervariasi.

- b) Bisa melihat suatu masalah dari sudut pandang berbeda-beda.
 - c) Mencari banyak alternatif atau berbeda-beda.
 - d) Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
- 3) Keterampilan berpikir orisinal
- a) Mampu melahirkan ungkapan baru dan unik.
 - b) Memikirkan cara tidak lazim untuk mengungkapkan diri.
 - c) Mampu membuat kombinasi-kombinasi tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
- 4) Keterampilan memperinci (mengelaborasi)
- a) Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk
 - b) Menambah atau memperinci detail-detail dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
- 5) Keterampilan menilai (mengevaluasi)
- a) Menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana.
 - b) Mampu mengambil keputusan terhadap situasi terbuka.
 - c) Tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya.

Pandangan penjelasan sebelumnya, kreativitas aptitude membutuhkan lima keterampilan. Keterampilan berpikir luwes

yakni keterampilan terdiri dari menghasilkan gagasan, solusi, dan saran untuk berbagai tindakan, serta selalu mempertimbangkan lebih dari satu solusi untuk pertanyaan. Keterampilan berpikir lancar yakni keterampilan terdiri dari menghasilkan gagasan, solusi, dan saran untuk berbagai tindakan. Kemahiran untuk membuat konsep atau produk dengan menambah atau memperincikan detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi menarik, dan membuat kombinasi tidak lazim dari bagian atau elemen dikenal sebagai keterampilan orisinal. dan terakhir, keterampilan menilai, juga dikenal sebagai evaluasi, mencakup menentukan penilaian sendiri dan menentukan tindakan, rencana, atau pertanyaan bijaksana. Ini juga mencakup kemahiran untuk mengambil keputusan dan mengembangkan dan menerapkan gagasan.

b. Ciri-ciri Afektif (*nonaptitude*)

1) Rasa ingin tahu

- a) Selalu ingin tahu lebih banyak.
- b) Banyak pertanyaan.
- c) Selalu memperhatikan orang, situasi, dan objek.
- d) Peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti sesuatu.

2) Bersifat imajinasi:

- a) Mampu membayangkan atau memperagakan hal-hal tidak atau belum pernah terjadi.

- b) Memakai khayalan, tetapi menyadari perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
- 3) Merasa tertantang oleh kemajemukan
- a) Memiliki keinginan untuk menyelesaikan masalah sulit.
 - b) Merasa tertantang oleh situasi kompleks.
 - c) Tugas sulit menarik minat mereka.
- 4) Sifat berani mengambil resiko
- a) Berani menjawab pertanyaan meskipun tidak selalu benar
 - b) Tidak takut gagal atau dikritik.
 - c) Jangan ragu karena ketidakjelasan, hal-hal tidak konvensional, atau struktur buruk.
- 5) Sifat menghargai
- a) Bisa menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup.
 - b) Menghargai kemahiran dan bakat-bakat sendiri sedang berkembang.

Rasa ingin tahu besar, pertanyaan terus-menerus, imajinasi kuat, merasa tertantang dalam situasi rumit, dan menghargai kemahiran dan bakat sedang berkembang sendiri yakni beberapa ciri kreativitas nonaptitude. Beberapa penbisa telah dijelaskan memaparkan bahwasanya peneliti tidak akan meneliti semua ciri kreativitas.

Peneliti hanya akan melihat dua sifat kreativitas berpikir kreatif (aptitude): orisinal dan elaborasi. Elaborasi mengacu pada anak tekun mengerjakan tugasnya, membuat kombinasi warna indah,

membuat bentuk berbeda, dan membuat kombinasi jarang digunakan orang. Orisinal mengacu pada keaslian ide, gagasan, dan kemahiran untuk menemukan solusi baru.

c. Fungsi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Pandangan Rahmat (dalam Afrita dkk, 2021, p. 82-83) pengembangan kreativitas pada anak usia dini, memiliki fungsi bisa menunjang dari segi pembelajaran dan bisa mengembangkan aspek kemajuan anak, yakni:

- 1) Fungsi pengembangan kreativitas anak bisa bertujuan dengan memperoleh kepuasan pada dirinya, anak akan menciptakan hal-hal baru dan anak akan kreatif dalam kegiatan mencakup kemajuan maupun keterampilan pikirannya.
- 2) Fungsi kemajuan kreativitas anak bisa bertujuan dalam kesehatan jiwanya, yakni segala bisa mendukung untuk kesehatan mentalnya dengan mengarahkan ke hal positif bisa mengembangkan kreativitas pada anak.
- 3) Fungsi kemajuan kreativitas anak usia dini pada kemajuan seni keindahannya, dengan melakukan kegiatan-kegiatan bisa menciptakan suatu kebiasaan bermacam-macam keindahannya seperti, seni lukis, keindahan alam, tarian, maupun musik disukai oleh anak.

Berlandaskan pada penbisa di atas, fungsi kreativitas bisa dibagi menjadi tiga kategori: kreativitas bertujuan untuk meningkatkan kepuasan anak melalui penciptaan hal-hal baru; kreativitas meningkatkan kesehatan jiwa dengan mendorong kegiatan anak ke arah positif; dan kreativitas mengembangkan seni atau keindahan melalui aktivitas bisa menghasilkan kebiasaan berkaitan dengan seni atau keindahan.

d. Mekanisme Kreativitas

Orang-orang kreatif biasanya mencapai ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, metode kerja, hal baru, atau produk baru melalui proses disebutkan oleh Cambell (dalam Sit dkk, 2016, p. 6-8):

- 1) Persiapan (Persediaan): Orang-orang sudah lama berkecimpung dan lama berpikir dalam suatu bidang hampir selalu melakukan terobosan dalam suatu bidang. "Minat" yakni alasan utama untuk mempersiapkan diri untuk kreativitas. Kesuksesan orang-orang besar dicapai dan bertahan karena kerja keras, bukan kebetulan.
- 2) Konsentrasi: Orang kreatif biasanya serius, terkonsentrasi, dan fokus pada apa mereka lakukan. Penulis, seniman, ilmuwan, penemu, orang iklan, dan usahawan kreatif sering berbicara tentang waktu mereka habiskan untuk berkonsentrasi pada masalah mereka coba selesaikan.

- 3) Inkubasi (Incubation): membutuhkan waktu untuk meninggalkan hal-hal untuk bersantai. Busur tidak bisa direntang terus-menerus tanpa patah. Karena itu, kita harus menjauh dari masalah sedang kita selesaikan, masalah akan kita pecahkan. Selama inkubasi, kita secara bertahap dibebaskan dari kebiasaan berpikir tidak sehat, kebiasaan bekerja, dan gaya pakaian umum.
- 4) Iluminasi: Tahap ini yakni tahap paling menyenangkan dalam penciptaan karena itu yakni tahap paling menyenangkan. Karena pada tahap ini, semuanya jelas dan penerapan untuk pemecahan masalah, penyelesaian masalah, metode kerja, dan jawaban baru tiba-tiba tampak seperti kilat.
- 5) Verifikasi dan Produksi: Masih banyak perlu dilakukan. Kita harus segera bertindak untuk mewujudkan ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, atau metode kerja baru telah kita temukan. Karya kreatif membutuhkan kecakapan kerja. Berapa banyak ide, gagasan, ilham, dan impian luar biasa telah ditemukan, jika tidak bisa diwujudkan, akan lenyap seperti embun diterjang sinar matahari. Oleh karena itu, individu kreatif harus memiliki kemahiran untuk bekerja secara individu maupun kelompok.

e. Manfaat Kreativitas Bagi Kehidupan Anak

Pandangan Hurlock (dalam Afrita dkk, 2021, p. 81-82), kreativitas sangat bermanfaat bagi kehidupan masa depan anak. Kreativitas memiliki nilai-nilai di dalam jiwa seorang anak kreatif, yakni:

- 1) kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi sangat besar, mempengaruhi kemajuan kepribadiannya
- 2) menjadi kreatif penting bagi anak-anak untuk menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka; jika kreativitas bisa membuat permainan menyenangkan, anak-anak akan merasa bahagia dan puas, tetapi jika tidak, anak-anak akan merasa tidak bahagia dan tidak puas.
- 3) Prestasi yakni penting untuk menyesuaikan hidup mereka, karena kreativitas membantu mereka mencapai keberhasilan di bidang berarti bagi mereka dan dipandang baik oleh orang berarti bagi mereka.
- 4) Nilai kreativitas penting dan sering dilupakan yakni kepemimpinan, di mana pemimpin pada setiap tingkat usia harus menyumbangkan sesuatu pada kelompok penting artinya bagi anggota kelompok mereka, sumbangan itu mungkin dalam bentuk usulan bagi kegiatan bermain baru dan berbeda atau

berupa usulan mengenai bagaimana tanggung jawab khusus terhadap kelompok.

Berlandaskan penbisa di atas, bisa disimpulkan bahwasanya kreativitas memiliki potensi untuk meningkatkan kesenangan dan kepuasan pribadi bagi anak-anak, membuat permainan mereka lebih menyenangkan, membantu mereka mencapai kesuksesan di bidang mereka, dan mengajarkan anak-anak untuk menjadi pemimpin pada setiap tingkat usianya.

f. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Anak Usia Dini

Pandangan Susanto (dalam Azizah dkk, 2022, p. 36-37) memaparkan bahwasanya ada beberapa hal bisa membantu anak menjadi lebih kreatif, seperti:

- 1) Waktu cukup untuk menjadi kreatif; kegiatan anak tidak seharusnya diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu tersedia bagi mereka untuk bermain dengan ide-ide dan mencoba ide-ide baru.
- 2) Kesempatan untuk menjadi sendiri, hanya apabila mereka tidak terpengaruh oleh tekanan dari kelompok sosial, anak-anak bisa belajar.
- 3) Tidak peduli seberapa jauh potensi prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, kreativitas mereka harus bebas dari ejekan dan kritik sering dilontarkan pada anak-anak tidak kreatif.

- 4) Untuk mendorong dorongan untuk mengeksplorasi dan mencoba hal-hal baru, yakni inti dari semua kreativitas, harus ada sarana tersedia, seperti sarana bermain.
- 5) Sangkutan anak dan orang tua tidak posesif, orang tua tidak posesif mendorong anak untuk lebih mandiri.
- 6) Metode mendidik anak demokratis dan permisif, baik di rumah maupun di sekolah, meningkatkan kreativitas sedangkan metode otoriter menghapusnya.
- 7) Kegembiraan tidak menghasilkan kreativitas atau kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Semakin banyak pengetahuan dimiliki anak, semakin kreatif hasilnya.

Selain faktor pendukung, ada juga faktor menghambat kreativitas. Pandangan Munandar (dalam Afrita dkk, 2021, p. 86), faktor penghambat kreativitas termasuk:

- 1) Evaluasi, terjadi ketika guru menilai siswa dengan angka tetapi tidak memberikan penjelasan atau umpan balik baik.
- 2) Hadiah, terjadi ketika siswa menerima hadiah secara teratur, bisa menghambat kreativitas mereka.
- 3) Persaingan, terdiri dari anak-anak berkompetisi, seperti membandingkan mainan dengan orang lain.

- 4) Lingkungan membatasi, terdiri dari orang tua dan guru menghalangi anak-anak untuk berpartisipasi dalam segala hal.

Beberapa faktor bisa mendorong kreativitas anak yakni waktu, lingkungan, sarana, peluang untuk memperoleh pengetahuan, dorongan, dan cara mendidik anak. Evaluasi, pemberian hadiah, persaingan, dan lingkungan dibatasi orang tua yakni beberapa hal bisa menghentikan kreativitas anak.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media diawali dari bahasa Latin "medius" berarti "tengah", "perantaran", atau "pengantar". Pandangan Gerlay (Azhar Arsyad, 2019, p. 3), didefinisikan sebagai manusia, materi, atau peristiwa menciptakan lingkungan memungkinkan siswa memperoleh sikap, pengetahuan, atau keterampilan. Media bisa didefinisikan sebagai segala sesuatu bisa digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak usia dini sehingga terjadi proses belajar, pandangan Khadijah (dalam Dewi, 2017, p. 3).

Namun, Adam (dalam Novita dkk, 2019, p. 66) memaparkan bahwasanya media pembelajaran yakni segala sesuatu baik secara fisik maupun teknis digunakan dalam proses pembelajaran bisa membantu guru dalam menyampaikan pelajaran kepada anak-anak dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran

bisa didefinisikan sebagai segala sesuatu bisa digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan imbastif dan efisien sesuai dengan diharapkan, pandangan Sudirman dkk (dalam Wrahastiani & Rianto, 2013, p. 2).

Dari penjelasan diatas, bisa disimpulkan bahwasanya media pembelajaran bisa didefinisikan sebagai segala sesuatu berbentuk fisik atau teknis bisa digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima sehingga bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak usia dini sehingga proses belajar terjadi dan tujuan pembelajaran tercapai.

3. Jenis Media Pembelajaran Dan Media *Loose Part*

Media pembelajaran yakni segala sesuatu bisa dibentuk secara fisik atau digital bisa digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari pengirim ke penerima, dengan tujuan mendorong proses belajar dan mencapai tujuan pembelajaran telah ditetapkan. Jenis-jenis media pembelajaran dijelaskan ::

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya panjang dan lebar), seperti gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar, dan sebagainya.
- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi (hanya panjang, lebar, dan tebal/tinggi), seperti objek sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.

- 3) Media audio (hanya suara), seperti radio dan rekaman kaset.
- 4) Media diproyeksikan, yakni film, slide, filmsrip, overhead projector, dan sebagainya.
- 5) Televisi dan rekaman video tape (VTR). Sementara TV yakni sarana untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak jauh, VTR yakni sarana untuk merekam dan menampilkan gambar dan suara objek secara bersamaan (Ramli, 2012, p. 16–17).

Namun, ada tujuh kelompok jenis media *loose part* bisa di kelompokkan kedalam 7 kelompok :

- 1) Bahan alam: batu, tanah, pasir, air, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, dan potongan kayu.
- 2) Plastik: sedotan, botol plastik, tutup botol, pipa pralon, selang, ember, dan corong.
- 3) Logam: kaleng, uang, mur, baut, perkakas dapur, sendok, garpu, plat mobil, kunci, dan garpu aluminium.
- 4) Kayu dan bambu: seruling, tongkat, balok, dan kepingan puzzel.
- 5) Benang dan kain (kapas, kain perca, tali, pita, dan karet).
- 6) Kaca dan keramik (botol kaca, gelas kaca, cermin, kelereng, dan manik-manik).
- 7) Bekas kemasan (kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton, wadah telur dan lain-lain) (Siantajani, 2021).

Namun, ada juga jenis media loose part bisa dan mudah ditemukan di lingkungan rumah, bisa diklasifikasikan ::

1) Jenis media *loose part* di dalam rumah:

- a) Kotak kardus (termasuk kemasan makanan, sepatu, dan kotak pengiriman).
- b) Tabung karton, bisa digunakan untuk membuat gulung handuk kertas.
- c) Kain, seperti sarung bantal, selimut, handuk dan sebagainya.
- d) Terpal
- e) Tali atau ikatan
- f) Pot
- g) Panci
- h) Tutup bakeware (kaleng muffin, baki nampan, loyang kue, mangkuk pencampur dan lain-lain).
- i) Peralatan dapur (penjepit, spatula, sendok, gelas ukur dan lain-lain).
- j) Keranjang
- k) Tempat sampah
- l) Persediaan kerajinan (manik-manik, kancing, stik es krim, tusuk gigi, pembersih pipa, bulu, kerikil dan lain-lain).

2) Jenis media *loose part* ada di luar rumah biasa digunakan yakni:

- a) Ban
- b) Pohon, tanaman, atau daun

- c) Berkebun
- d) Peralatan menanam
- e) Batu kerang dan lainnya (Hasbi dkk, 2021, p. 34-35).

Penelitian ini tidak akan memakai semua jenis media pembelajaran sudah dijelaskan di atas; sebaliknya, peneliti hanya akan memakai media *loose part* jenis bahan alam. adapun beberapa Jenis media *loose part* bahan alam akan digunakan dalam penelitian ini :: batu-batuan, ranting, biji-bijian (beras dan kacang hijau diberi pewarna kuning), dan daun-daunan (berwarna hijau dan cokelat).

1) Batu-batuan



2) Ranting



3) Daun-daunan



4) Biji-bijian



Gambar 2.1.
Media *loose part*

4. Fungsi Media Pembelajaran

Secara garis besarnya fungsi media pembelajaran bisa dikelompokkan menjadi tiga yakni:

- 1) Membantu guru dalam tugasnya, media pembelajaran bila digunakan secara tepat bisa membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan guru dalam pembelajaran, baik penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya.
- 2) Meningkatkan produktivitas pesan-pesan pembelajaran disajikan, karena ia bisa mempercepat pemahaman pembelajaran terhadap materi bersangkutan, sehingga secara langsung membantu penggunaan waktu secara imbastif, dan meringankan beban guru bersangkutan.
- 3) Membantu pembelajaran mengembangkan kemahiran aktivitas kejiwaan pembelajar untuk memahami pesan pandangan daya analisisnya. Pengembangan daya analisis dan nalar ini yakni satu diantara fungsi pembelajran.
- 4) Membantu pembelajaran untuk berkreasi merencanakan program pendidikannya, sehingga pengembangan pesan-pesan pembelajaran bisa dirancangan dengan baik.
- 5) Membantu mengintegrasikan pesan-pesan pembelajaran dengan materi ilmu bantu erat kaitannya dengan materi pembelajran disajikan.
- 6) Membantu pembelajaran menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara taat asas atau konsisten, karena pokok bahasan tidak

menyimpang dari telah diprogramkan dan bisa di ulang secara utuh kembali. Hal ini akan berbeda bila pesan-pesan materi pembelajaran tersebut disampaikan melalui metode ceramah. Membantu para pembelajaran

Dengan memakai berbagai media pembelajaran dipilih secara tepat dan berdaya guna bisa membantu pembelajar dalam hal berikut:

- 1) Lebih meningkatkan daya keahaman terhadap materi pembelajaran.
- 2) Bisa lebih mempercepat daya cerna pembelajar terhadap materi disajikan.
- 3) Merangsang cara berpikir pembelajar.
- 4) Membangkitkan daya kognitif, afektif, dan psikomotor anak mendalam akan pesa-pesan pembelajaran disampaikan.
- 5) Membantu kuatnya daya ingatan pembelajar memahami secara integral materi pembelajaran mempunyai daya stimulus lebih kuat.
- 6) Membantu pembelajar memahami secara integral materi pembelajaran disajikan, sehingga pemahaman terhadap pokok bahasan disajikan secara utuh dan bermakna.
- 7) Membantu memperjelas pengalaman langsung pernah dialami anak dalam kehidupan.
- 8) Bisa membantu merangsang kegiatan kejiwaan pembelajar untuk memahami materi pembelajaran. Aspek–aspek kejiwaan seperti: pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi,

intelegensi dan sebagainya bisa di bangunkan oleh media pembelajaran tepat dalam memilihnya.

9) Memperbaiki Pembelajaran (Proses Belajar Mengajar)

Penggunaan berbagai media pembelajaran dipilih secara tepat dan berdaya guna bisa membantu dalam memperbaiki pembelajaran, antara lain ::

- 1) Jika dalam implementasi pembelajaran tidak memperoleh hasil diinginkan sesuai dengan standar minimal, maka kewajiban guru untuk mengulangi pembelajaran tersebut. Di sini media bisa membantu dalam mempertinggi hasil akan dicapai, media digunakan lebih ditingkatkan kuantitas dan kualitasnya.
- 2) Penggunaan media satu ternyata belum bisa memuaskan guru dalam pembelajaran berikutnya guru bisa memakai media lain, agar mencapai hasil maksimal (Ramli, 2012, p. 2–3)

Berlandaskan uraian di atas, bisa menyimpulkan bahwasanya ada tiga fungsi media pembelajaran: membantu guru dalam pekerjaan mereka, membantu siswa dalam proses belajar, dan membantu memperbaiki proses belajar. Dengan penngunaan media secara tepat bisa juga membantu dalam memperbaiki implementasi belum memperoleh hasil sesuai dengan diinginkan mana disini media bisa membantu dalam mempertinggi hasil akan dicapai dan dengan penggunaan media lebih dari 1 media akan memberikan peluang guru untuk mencapai hasil maksimal dalam proses belajar mengajar.

5. Media *Loose Parts*

a. Pengertian Media *Loose Part*

Teori *loose part* dibuat oleh Nicholson pada tahun 1971, *loose part* yakni bahan terbuka, terpisah, bisa disatukan kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan, dan digunakan sendiri atau digabungkan dengan bahan lain. Mereka bisa dipindahkan, dirancancang ulang, disusun, dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Pandangan Haughey dan Hill (dalam Qomariah dan Qalbi, 2021, p. 48), *loose part* yakni kumpulan benda-benda buatan atau bahan alam bisa digunakan untuk mendorong konsep dalam permainan anak. Bagian-bagian lepas mendorong anak-anak untuk melakukan pengamatan dan penelitian terhadap benda-benda digunakan karena benda-benda ini terbuka dan mendukung kemajuan kreatif mereka.

Media *loose part* sangat mudah untuk ditemukan di lingkungan sehari-hari dan media *loose part* bisa memberikan semangat baru bagi anak-anak saat bermain. Pandangan Kiewra dan Vaselek (dalam Qomariah dan Qalbi, 2021, p. 49), berpenbisa bahwasanya media *loose part* benda potongan bebas dimainkan dan tidak bisa diprediksi bentuknya. Selain itu, *loose part* juga bisa membuat pola pikir anak-anak berbeda dan unik. Bahan-bahan terbuka bisa ditemukan di mana-mana dan mendorong kemajuan anak untuk mengeksplorasi potensi kreatif mereka.

Pandangan Yukananda (dalam Farikhah dkk, 2022, p. 64), *loose part* yakni bahan alam karena yakni media dibuat dari bahan alam diawali dari lingkungan dan diolah untuk membantu pembelajaran. Sangat disarankan agar anak-anak memakai bahan-bahan alam seperti bambu, batu, pohon, daun, ranting, biji-bijian, dan pohon. Karena bahan *loose part* mudah dibisa, beraneka ragam bentuk, dan yakni benda konkret bisa digabungkan, dilepaskan, dan disusun kembali sesuai keinginan anak, meningkatkan keinginan untuk kreativitas mendalam dan meningkatkan minat anak terhadap lingkungan. Oleh karena itu, memakai media *loose part* dalam pembelajaran membantu anak menuangkan ide kreatifnya.

Didasarkan pada beberapa penbisa sudah dijelaskan di atas, bisa disimpulkan bahwasanya media *loose part* yakni media pembelajaran berbasis bahan alam bisa dipisahkan, dibawa, dan digabungkan sesuai keinginan. Media *loose part* bahan alam akan digunakan dalam penelitian ini yakni batu-batuan, ranting, daun-daunan, dan biji.

b. Tujuan Media *Loose Part*

Tujuan penggunaan bagian media *loose part* sebagai media pembelajaran yakni ::

- 1) Anak-anak akan menjadi lebih kreatif
- 2) Anak-anak akan belajar memakai apa ada di sekitar mereka.

- 3) Anak-anak bisa menghargai apa ada di sekitar mereka.
- 4) mereka bisa membantu menjaga lingkungan dengan memakai barang bekas bisa didaur ulang dan digunakan untuk bermain menjadi hal-hal bermanfaat, dan.
- 5) mereka bisa belajar menjadi ekonomis (Winarji dkk, 2020, p. 10).

Dari tujuan di atas, bisa disimpulkan bahwasanya media pembelajaran *loose part* bisa membantu anak menjadi lebih kreatif, belajar menghargai bahan-bahan alam ada di lingkungan mereka, dan belajar lebih banyak tentang cara menjaga lingkungan dengan memakai bahan-bahan alam dan barang daur ulang.

c. Manfaat Media *Loose Part*

Dengan memakai media *loose part*, guru dan orang tua bisa meningkatkan kemahiran kreatif anak. Satu diantara manfaat memakai media *loose part* yakni ::

- 1) Mengembangkan keterampilan inkuiri: Anak-anak usia dini memiliki rasa ingin tahu alami. Rasa ingin tahu ini yakni komponen penting dari kemahiran berpikir inkuiri, diperlukan untuk memperoleh informasi, mengevaluasi, dan membuat

kesimpulan. Anak akan membangun keterampilan inkuirinya dengan bermain dengan media *loose part*.

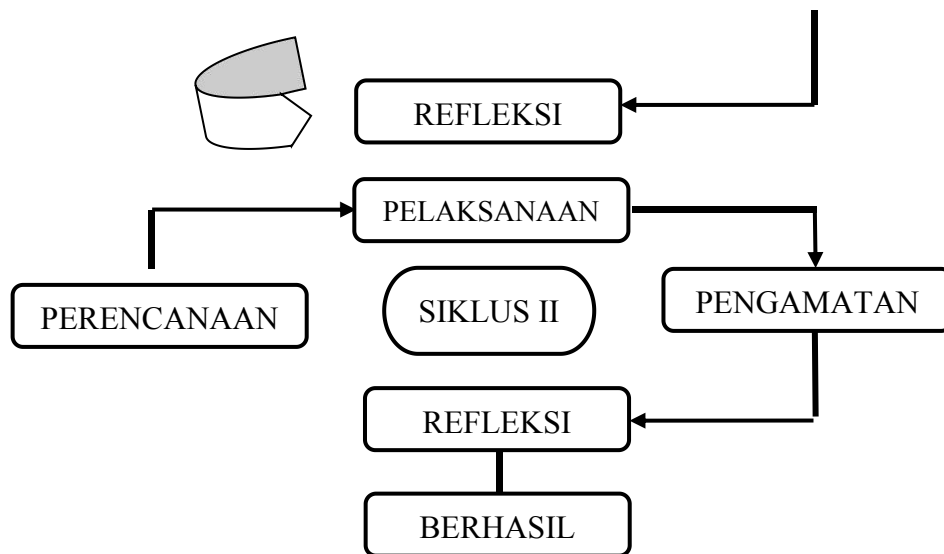
- 2) Mendidik anak untuk bertanya: Kegiatan pembelajaran terbuka akan mendorong anak untuk berpikir kritis, meneliti, dan bertanya. Karena itu, penting bagi orang dewasa untuk hadir saat anak bermain dan menjawab pertanyaan mereka. Orang dewasa juga bisa memancing anak dengan pertanyaan tambahan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu mereka.
- 3) Menciptakan berbagai komponen kemajuan anak: Ketika anak bermain dengan bagian terbuka, semua aspek kemajuan mereka distimulasi. Satu diantara paling penting yakni kemahiran matematika dan sains, kreativitas, memecahkan masalah, dan keberaniannya. Mereka juga belajar berkomunikasi dan bernegosiasi secara aktif dengan bermain media kosong. Mereka juga belajar membuat sesuatu sesuai dengan imajinasinya. Selain itu, ketika anak berada di lingkungan alam, juga bisa lebih mengenal pencipta alam.
- 4) Meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak: Ketika anak-anak bermain di lingkungan terbuka, mereka akan lebih tertarik dan mengikuti ide-ide mereka, sehingga permainan bisa bergerak maju sesuai dengan kreativitas spontan mereka (Siantajani, 2021, p. 41-42).

Berlandaskan penbisa diatas bisa disimpulkan bahwasanyah sebagai media pembelajaran, media loose part bisa meningkatkan rasa ingin tahu anak, meningkatkan kreativitas dan imajinasi mereka, mengembangkan aspek kemajuan mereka, dan meningkatkan keterbukaan mereka.

B. Konsep Model Tindakan

Prosedur penelitian ini yakni Penelitian Tindakan Kelas sesuai dengan fokus permasalahan terjadi. Penelitian tindakan kelas, juga dikenal sebagai "penelitian ruang tindakan kelas", yakni jenis penelitian reflektif dilakukan oleh guru sendiri. Pandangan McNiff (dalam Winarni, 2018, p. 200), hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai alat untuk berbagai tujuan, seperti pengembangan sekolah, pengembangan kurikulum, dan sebagainya. Penelitian tindakan kelas juga bisa memperbaiki perbedaan antara teori dan praktik pendidikan, pandangan Suyanto (dalam Winarni, 2018, p. 200). Model tindakan akan dilakukan yakni model Kemmis dan Robin Mc Tanggart yakni penelitian tindakan bisa dilakukan beberapa siklus. Jumlah siklus tergantung kepada kriteria keberhasilan dan kepuasan penelitian. Pandangan Arikunto dalam (Winarni, 2018, p. 223) ada beberapa tahapan-tahapan dalam penelitian tindak kelas model Kemmis dan Mc Taggart, yakni bisa dilihat pada tahapan berikut ini:





Gambar 2.1.2
Tahap-Tahap dalam PTK

C. Penelitian Relevan

Penelitian relevan yakni penelitian terdahulu berfungsi untuk mendukung penelitian ini:

1. Penelitian Sabrina (2021) dari Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako berjudul "Pengaruh Media *Loose Part* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Di Kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu". Penelitian kuantitatif ini yakni jenis eksperimen. Penelitian melibatkan 15 anak, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Pandangan hasil rekapitulasi, pengembangan kreativitas anak sebelum perawatan dengan media *loose part*. Setelah perlakuan dengan memakai media *loose part*, terdapat 6,67% dalam kategori sangat tinggi (ST), 22,22% dalam kategori tinggi (T), 35,56% dalam kategori sedang (S), dan

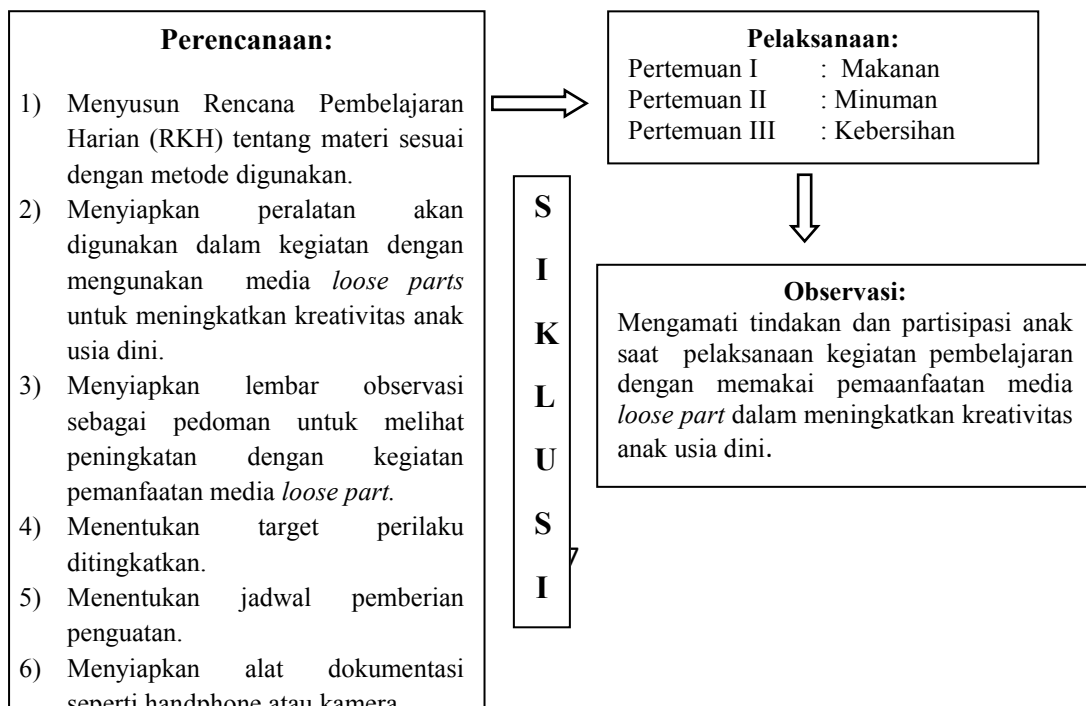
35,55% dalam kategori rendah (R). Hasil di atas menunjukkan bahwasanya ada pengaruh signifikan dari media *loose part* terhadap kemajuan kreativitas anak-anak di kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwasanya ada pengaruh signifikan dari media *loose part* terhadap kemajuan kreativitas anak-anak di kelompok tersebut.

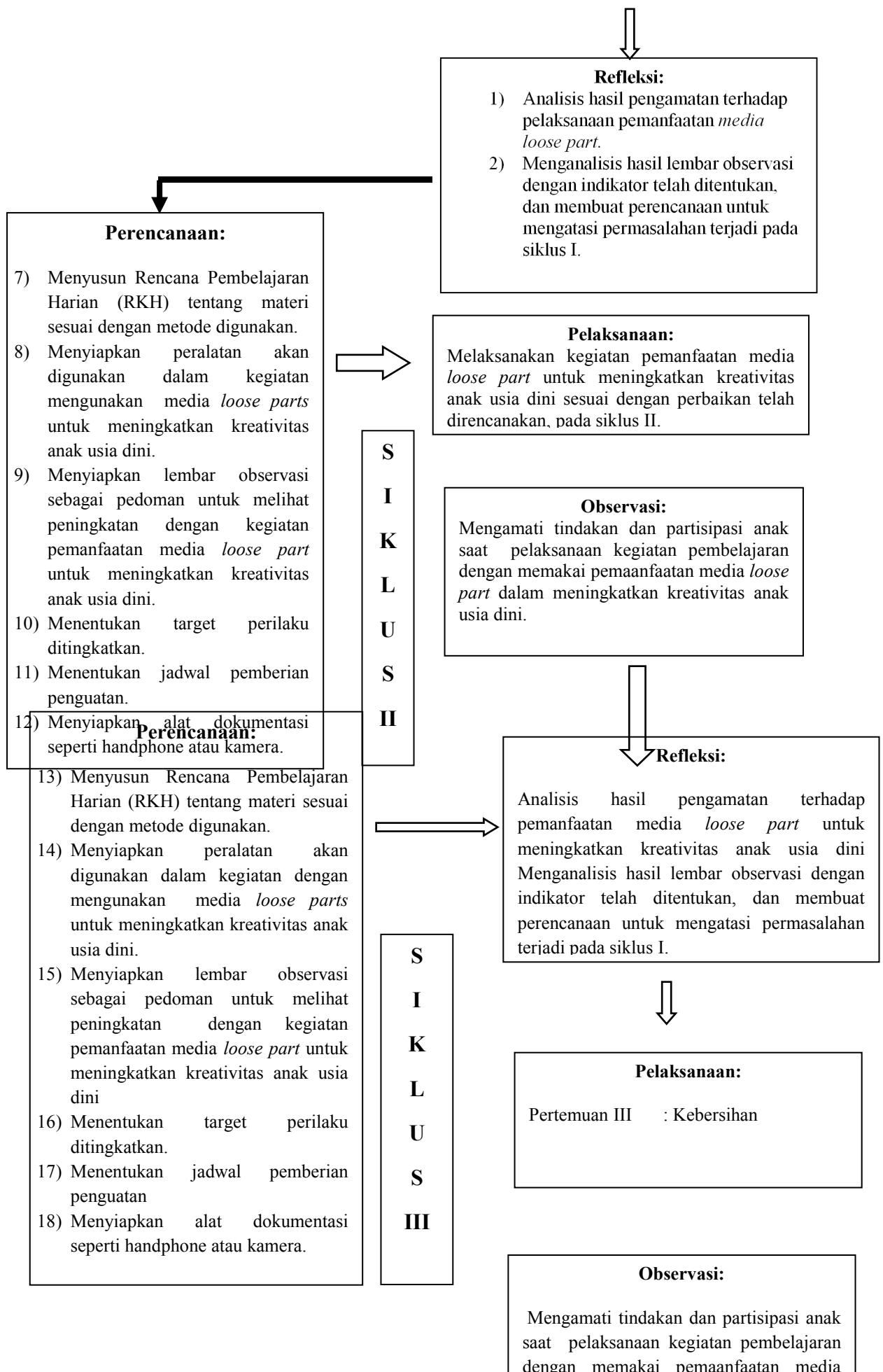
2. Penelitian berjudul "Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Loose Part* Di AL-Hikmah Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang" dilakukan oleh Tumbularani (2022), Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan. Penelitian ini yakni jenis penelitian tindakan kelas dan terdiri dari dua siklus, dengan 15 anak, 6 laki-laki dan 9 perempuan. Siklus pertama meningkatkan kreativitas sebesar 53,3%, dan siklus kedua meningkatkan kreativitas sebesar 80%. Artinya, ada peningkatan lebih baik dan signifikan. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwasanya anak-anak di RA AL-Hikmah di usia 5 hingga 6 tahun menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemajuan kreativitas mereka melalui penggunaan media *loose part*.

D. Kerangka Konseptual

Kreativitas anak bisa ditingkatkan dengan pembelajaran bebas anak usia dini. Dengan memakai lingkungan sekitar mereka sebagai media pembelajaran, anak-anak memiliki kesempatan lebih besar untuk

mengeksplorasi dunia mereka sendiri, memiliki lebih banyak kebebasan untuk bermain dan belajar di dalamnya, dan bisa lebih bebas mengekspresikan ide-ide mereka. Anak bisa membawa, mengubah, dan menggabungkan komponen lepas sesuai keinginan mereka. Penelitian ini akan berfokus pada media *loose part* bahan alam sebagai media pemelajarannya. bahan media digunakan :: ranting, batu, daun-daunan (daun segar hijau dan daun kering coklat), biji-bijian (biji kacang hijau dan biji beras diberi pewarna kuning). Melalui kegiatan konkret, menyenangkan, dan eksplorasi alam sekitar, guru memiliki kemahiran untuk meningkatkan kreativitas anak sebagai pendidik. Ada sangkutan antara penggunaan loose part sebagai media pembelajaran dan kreativitas anak. Guru bisa dengan mudah menemukan media pembelajaran cocok untuk kreativitas anak mereka dengan memakainya. Komponen tidak terikat ini tidak mahal dan bisa ditemukan di lingkungan sekitar, seperti pasir, batu, tanah, dedaunan, pelepah, potongan kayu, dan sebagainya. Kegiatan belajar konkret, menyenangkan, dan eksplorasi alam bisa meningkatkan kreativitas anak usia dini.





BAB III METODOLOGI PENELITIAN

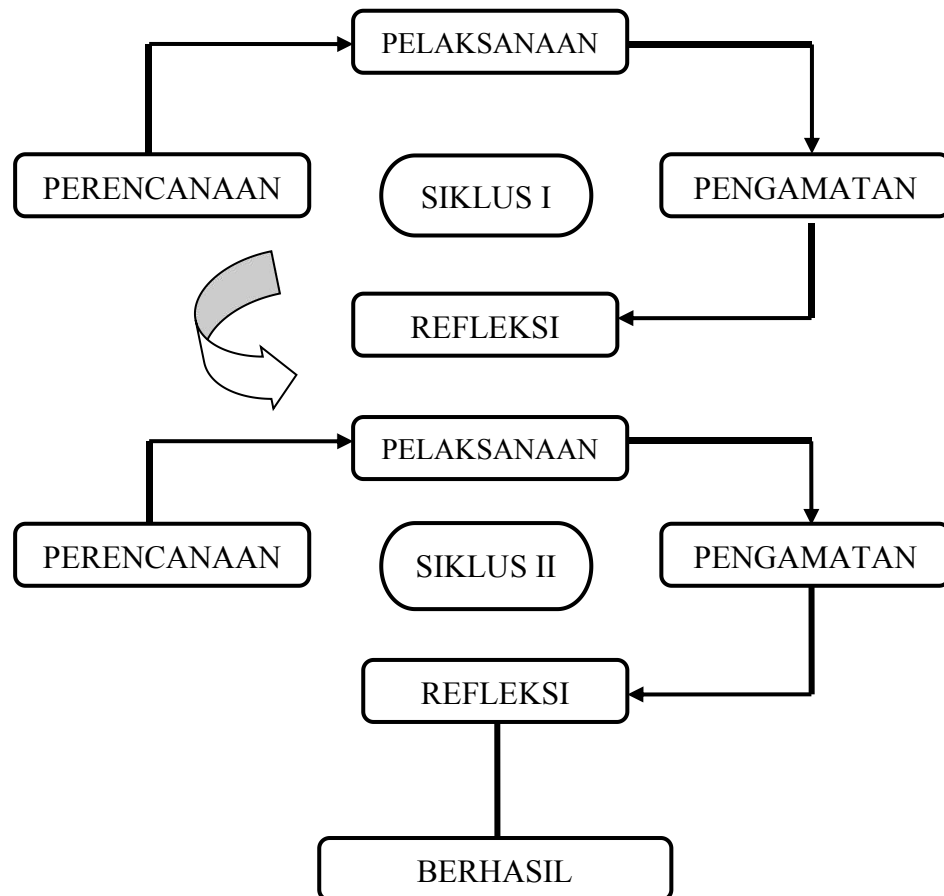
A. Tempat Dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini yakni TK Aisyiyah II Bengkulu Selatan, terletak di Jalan Kemas Jamaludin di Padang Sialang, Kecamatan Pasar Manna, Kabupaten Bengkulu Selatan, Provinsi Bengkulu. penelitian ini dilakukan pada ajaran 2023 dengan memakai pemanfaatan media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini .

B. Metode Penelitian

Penelitian ini memakai Penelitian Tindakan Kelas atau PTK memiliki peranan penting dan strategi untuk meningkatkan mutu pembelajaran apalagi diimplikasikan dengan baik dan benar. Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yakni penelitian dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan secara kolaboratif dan partisipatif mana penelitian tindakan dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas terkait hasil pembelajaran dan faktor pengaruh dan guru sebagai kolaborator untuk meningkatkan ketrampilan kreativitas anak melalui kegiatan pemanfaatan bahan alam sebagai media pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas terbisa komponen yakni di pandang sebagai satu siklus, oleh karena itu siklus yakni putaran kegiatan terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pandangan Arikuto (dalam Winarni, 2018. p. 223) ada beberapa tahap-tahap dalam Penelitian Tindakan Kelas

model Kemmis dan Mc Taggart, yakni bisa dilihat pada tahapan di bawah ini.



Gambar 3.1
Tahap-Tahap dalam PTK

Model penelitian tindakan Kemmis-Mc Taggart dijelaskan ::

1. Rencana: mengacu pada pembuatan rencana tindakan akan dilakukan oleh peneliti untuk menyelesaikan masalah atau memperbaiki perilaku.
2. Tindakan: Upaya untuk meningkatkan, meningkatkan, atau mengubah penelitian dikenal sebagai tindakan.
3. Observasi: proses mengamati hasil atau imbas dari tindakan penelitian. Ini bisa berupa lembaran observasi atau dokumentasi.

4. Refleksi: Tindakan akan diambil peneliti untuk mengevaluasi hasil penelitian sebelumnya (siklus I). Peneliti akan mempertimbangkan apakah hasil imbas atau tindakan diberikan sudah sesuai dengan tujuan ingin dicapai.

C. Prosedur Penelitian Tindakan

Peneliti akan bekerja sama dengan guru di kelas untuk kegiatan ini. Kegiatan ini akan dilakukan dalam beberapa siklus untuk melihat apakah hasil penelitian telah dicapai atau belum. Sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas anak-anak di kelompok B3 TK Aisyiyah II Bengkulu Selatan, kami membuat rancangan siklus dengan memakai media *loose part* ::

1. Siklus 1 (pertama)

- a. Tahap Perencanaan: Perencanaan diperlukan untuk menentukan apa harus dilakukan dalam penelitian untuk meningkatkan kreativitas anak-anak di kelompok B3 TK Aisyiyah II Bengkulu Selatan melalui pemanfaatan media *loose part*. Proses perancangan yakni ::

- 1) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) berisi materi akan digunakan.
- 2) Menyediakan peralatan akan digunakan untuk kegiatan akan memakai media *loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak-anak di kelompok B3 TK Asyiyah II Bengkulu Selatan.

- 3) Buat lembar observasi sebagai pedoman untuk mengetahui apakah kreativitas anak meningkat dengan kegiatan memakai media *loose part*.
 - 4) Tetapkan jadwal penguatan.
 - 5) Menyediakan media *loose part*, alat dokumentasi seperti kamera atau handphone.
- b. Pelaksanaan: Tahap pelaksanaan dan observasi pada siklus pertama dilakukan empat kali pertemuan. Peneliti akan melakukan tindakan dan dibantu oleh guru kelompok B3. Guru mengkondisikan anak pertama. Peneliti akan memakai sumber daya dan alat bantu untuk mengurangi perilaku anak sebelum pembelajaran dimulai. . Peneliti berkolaborasi dengan guru selama tindakan siklus pertama. Peneliti harus melakukan, mengamati, menilai, dan mendokumentasikan kegiatan dilakukan anak selama kegiatan pembelajaran. Tugas guru yakni membantu anak melakukan kegiatan pembelajaran dan memakai media *loose part* untuk meningkatkan kreativitas. Sekolah telah menetapkan tema pertemuan pertama, akan diadakan pada ajaran tahun 2023. Rencana kegiatan telah ditetapkan sebelumnya akan dieksekusi pada tahap pelaksanaan tindakan siklus I ini:
- 1) Kegiatan awal: Guru dan peneliti akan melakukan kegiatan awal seperti biasa. Bernyanyi dan berdoa membuka acara awal. Setiap hari di sekolah, ada rutinitas menghafal surat-surat pendek dan doa. Guru dan peneliti akan menjelaskan media

loose part kepada anak dengan bantuan alat dan media. Setelah menjelaskan media *loose part*, peneliti dan anak akan melanjutkan ke kegiatan inti, akan terdiri dari apersepsi dan tanya jawab antara guru dan anak. Guru dan peneliti akan menjelaskan kegiatan inti. Anak-anak akan melihat kreativitas mereka dalam membuat karya dengan media *loose part* pada kegiatan awal ini. Mereka bisa membuat ide mereka sendiri, membuat karya unik, menggabungkan empat media *loose part* tersedia, dan menggabungkan empat warna berbeda.

2) Kegiatan Inti: Pada kegiatan inti, guru dan peneliti menyiapkan media pembelajaran untuk anak-anak. Anak-anak akan belajar menulis, berhitung, dan menempel media *loose part* sesuai dengan tema telah ditentukan.

3) Kegiatan istirahat/makan: Anak persilahkan untuk istirahat dan memakan bekal mereka bawa dari rumah.

4) Penutup: Kegiatan penutup biasanya termasuk bernyanyi, berdoa, dan mengucapkan janji atau janji sekolah. Pada kegiatan penutup ini, anak-anak diberi insentif untuk tetap semangat untuk pergi ke sekolah dan mengikuti proses belajar mengajar bersama pendidiknya.

c. Pengamatan (Observasi): Pada tahap pengamatan (observasi), peneliti melihat kegiatan dari anak datang ke sekolah hingga

pulang. Peneliti mengamati kreativitas anak melalui empat elemen telah ditentukan oleh mereka.

- d. Refleksi: Pada tahap ini, peneliti merenungkan ulang, melihat, dan mempertimbangkan apakah tindakan atau imbas telah diamati sebelumnya memenuhi kriteria atau syarat. Hasil lembar observasi akan menentukan refleksi ini, akan menentukan apakah memenuhi kriteria keberhasilan. Jika hasilnya tidak memenuhi kriteria, maka perlu dilakukan perbaikan dan merencanakan kembali penelitian untuk Siklus berikutnya atau Siklus II agar hasilnya sesuai dengan kriteria.

D. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan tindakan yakni suatu kriteria digunakan untuk mengevaluasi seberapa baik kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berhasil dalam meningkatkan kreativitas melalui kegiatan melibatkan penggunaan media tidak lengkap. Dalam penelitian ini, diamati dan keberhasilan tindakan yakni anak dan guru.

E. Sumber Data

Penelitian ini melibatkan anak usia dini kelompok B3 di TK Aisyiyah II Kabupaten Bengkulu Selatan. Peneliti melakukan observasi dan pengamatan terhadap 11 anak di kelompok B3, masing-masing 4 laki-laki dan 7 perempuan. Pada penelitian ini, teman sejawat membantu dalam proses melakukan penelitian tindakan kelas. Indah Mardalena, S.Pd.AUD, seorang guru di kelas B3, yakni teman sejawat membantu melaksanakan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Observasi sendiri yakni mengamati hasil atau imbas dari tindakan dilakukan atau dikenakan terhadap siswa (Winarni, 2018, p. 239).

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Kisi-kisi instrument

a. Definisi operasional

Untuk menghindari memperluas masalah akan dibahas dalam penelitian ini, definisi operasional berikut digunakan.

- 1) Media *loose part*: *Loose part* yakni bahan bisa dipisahkan, dirancang ulang, disusun, dan dipisahkan dengan cara apa pun. *Loose part* yakni kumpulan benda alam atau benda buatan bisa digunakan untuk memancing ide dalam suatu permainan anak. Adapun media *loose part* digunakan pada penelitian ini yakni media *loose part* bahan alam terdiri dari batu-batuan, ranting, biji-bijian (biji-bijian digunakan yakni beras diberikan pewarna berwarna kuning dan kacang hijau, dan terakhir daun-daunan (daun-daunan digunakan yakni daun masih berwarna hijau dan daun kering berwarna coklat).
- 2) Kreativitas: Kreativitas yakni kemahiran dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide baru atau original memiliki nilai kegunaan. Dimana hasil dari ide atau produk diperoleh melalui imajinasi atau sintesis pemikiran hasilnya bukan hanya

perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

3) Anak kelompok B: Anak kelompok B yakni anak sedang menuntut ilmu di Taman Kanak-kanak (TK) pada kelompok atau kelas B dengan usia 5-6 tahun.

b. Variabel penelitian

Variable penelitian ini yakni Pemanfaatan Media *Loose Part* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kelompok B3 TK Aisyiyah II Bengkulu Selatan. Berikut sub variabel diselidiki yakni:

1. Variabel input: anak kelompok B3 TK aisyiyah II Bengkulu Selatan.
2. Variabel proses: media *loose part*.
3. Variabel output: meningkatkan kreativitas anak

Berikut ini yakni kisi-kisi kreativitas pemanfaatan media *loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Kreativitas

No	Aspek Diamati	Indikator
1.	Originality	Menghasilkan karya dari <i>loose part</i> dihasilkan berupa ide sendiri
		Menghasilkan karya <i>loose part</i> berbeda dari orang lain
2.	Elaborasi	Karya dari <i>loose part</i> dibuat detail dengan kombinasi (minimal 2 bahan <i>loose part</i>)
		Karya dibuat dari <i>loose part</i> memakai kombinasi warna menarik (minimal 2 warna bahan <i>loose part</i>)

Selanjutnya untuk pedoman penilaian mengenai kreativitas anak yakni :

Tabel 3.1.2

Rubrik Penilaian Kreativitas

No	Aspek Diamati	Nilai Maksimal
1.	Menghasilkan karya dari <i>loose part</i> dihasilkan berupa ide sendiri	4
2.	Menghasilkan karya <i>loose part</i> berbeda dari orang lain	4
3.	Karya dari <i>loose part</i> dibuat detail dengan kombinasi (minimal 2 bahan <i>loose part</i>)	4
4.	Karya dibuat dari <i>loose part</i> memakai kombinasi warna menarik (minimal 2 warna bahan <i>loose part</i>)	4
	Jumlah	16

Selanjutnya hasil dari perolehan data sudah diketahui akan diklasifikasikan kedalam kriteria berikut ini:

Tabel 3.1.3

Skor Penilaian Kreativitas

Skor	Kriteria
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
2	Mulai Berkembang (MB)
1	Belum Berkembang (BB)

Perolehan dari rata-rata kreativitas anak pada setiap pertemuan dianalisis dengan pedoman:

Tabel 3.1.4
Kriteria Penilaian Kreativitas Anak

Nilai Rata-rata	Kreteria
80-100	Berkembang Sangat Baik (BSB)
60-79	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
40-59	Mulai Berkembang (MB)
20-39	Belum Berkembang (BB)

2. Jenis Instrument Penelitian

Dalam penelitian ini, lembar observasi, terdiri dari lembar observasi guru dan lembar observasi anak, digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas anak dengan menggunakan media *loose part*.

1. Lembar observasi, digunakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, lembar observasi anak ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak adapun aspek akan dinilai yakni, anak bisa menghasilkan karya dengan ide sendiri, anak bisa menghasilkan karya berbeda dari lain, anak bisa menghasilkan karya dengan mengkombinasikan 4 media *loose part*, dan anak bisa menghasilkan karya dengan mengkombinasikan 4 warna media *loose part*.
2. Lembar observasi guru, diguakan pada saat proses pembelajaran berlangsung, lembar observasi berrtujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dilakukan guru pada saat mengajar. Hasil observasi guru ini akan dijadikan pedoman dalam memperbaiki kegiatan proses belajar mengajar.

G. Teknik Analisis Data

Jenis analisis data digunakan yakni analisis data deskriptif, memakai lembar observasi untuk mendeskripsikan data dari sumbernya. Dalam penelitian ini, pengelolaan data dilakukan dengan frekuensi dibagi dengan respon dikali 100%, seperti dinyatakan oleh (Jakni, 2017, p. 82):

$$\text{Rumus : } P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka presentase

F : Jumlah frekuensi atau banyak individu

N : Frekuensi sedang dicari presentasinya

Berikut rumus digunakan peneliti dalam menghitung rata-rata yakni (Jakni, 2017, p. 81).

$$\mathcal{X} = \frac{\sum xi}{\sum N}$$

Keterangan:

\mathcal{X} : Rata-rata hitung

$\sum xi$: Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$: Banyak nilai siswa

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dieksekusi di TK Aisyiyah II Bengkulu selatan bertempat di Jl. Kemas Jamaludin, Padang Sialang, Kec. Pasar Manna, Kab. Bengkulu Selatan, Prov. Bengkulu.

Penelitian tindak kelas ini dieksekusi dengan dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat kali pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran siklus I dilakukan pada tanggal 17 Juli – 20 Juli 2023 dengan tema diri sendiri, subtema identitas. Sementara untuk siklus II dilakukan pada tanggal 24 Juli – 27 Juli 2023 dengan tema diri sendiri, subtema tubuhku. Adapun penelitian ini dieksekusi dalam empat tahapan, yakni: tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan, tahapan pengamatan/observasi, dan tahapan refleksi.

1. Pelaksanaan Tindakan

a. Siklus I Pertemuan Pertama

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama, ::

Untuk mempersiapkan kegiatan pembukaan, anak-anak terlebih dahulu berbaris di lapangan sekolah sesuai kelompoknya masing-masing bersama guru. Setelah berbaris di lapangan sekolah, anak-anak langsung masuk ke ruang kelas dan duduk di bangku telah ditetapkan untuk mereka. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak. Selanjutnya, guru membaca doa Al-fatihah dan Al-Ikhlas. Setelah

selesai, guru menanyakan adakah teman kita tidak hadir di kelas. Setelah pengenalan kaldik, guru menjelaskan tema dan subtema hari ini. Kemudian, guru mulai menjelaskan dan menulis tentang tema hari ini, diri sendiri dan subtema identitas, di papan tulis. Setelah menanyakan apakah anak-anak tahu apa identitas diri, guru meminta anak untuk menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan masing-masing. Setelah semua anak menyebutkan nama lengkap dan nama panggilannya, guru menjelaskan bahwasanya nama lengkap ataupun nama panggilan yakni bagian dari identitas diri. lalu guru memberikan penjelasan bahwasanya nama lengkap atau nama panggilan, jenis kelamin, orang tua (ayah atau ibu), usia, atau umur yakni identitas diri mereka.

Guru memberi tahu anak bahwasanya tugas pertama harus mereka lakukan yakni menulis. Sebagai contoh, guru memulai dengan menulis nama panggilan guru di papan tulis, dan kemudian memberi kesempatan kepada semua anak untuk menulis nama panggilan masing-masing. Dalam kegiatan kedua, anak-anak menghitung berapa banyak teman laki-laki dan perempuan mereka. Kemudian, mereka menulis jumlah itu di papan tulis. Kegiatan terakhir diberikan oleh guru yakni membuat kolase nama panggilan. Anak-anak memakai media *loose part* telah disediakan oleh guru. Guru menjelaskan jenis media akan digunakan dalam kegiatan membuat kolase nama panggilan, yakni: batu,

ranting, biji-bijian (biji kacang hijau dan pewarna kuning), dan daun-daunan (daun hijau dan coklat).

Setelah anak-anak duduk dengan rapi di meja masing-masing, guru membagikan kertas dengan nama panggilan untuk masing-masing anak. Setelah semua anak menerima kertasnya, guru memberi mereka lem dan memakai media *loose part* telah disediakan oleh guru untuk menempel nama panggilan sudah ditulis. Pada pertemuan pertama ini anak-anak masih belum mengkreasikan beberapa bahan *loose part* sudah disediakan oleh guru, seperti Aa masih memakai 1 bahan (daun) dan 1 warna (hijau) media *loose part* sudah disediakan, Im masih memakai warna sama yakni warna hijau tetapi Im sudah memakai kombinasi 2 jenis media *loose part* (daun dan biji kacang hijau) sudah disediakan oleh guru, Af membuat kolase nama panggilan masih dengan memakai 1 bahan media *loose part* (ranting) dan 1 warna (coklat), Nz masih memakai 1 bahan media *loose part* (biji kacang hijau) dan 1 warna (hijau), untuk Ma masih sama Ma masih memakai 1 media *loose part* (batu-batuan) disediakan dan 1 warna (hitam), untuk Kp sudah memakai 2 warna (hijau dan kuning) akan tetapi Kp masih memakai 1 bahan media *loose part* (biji kacang hijau dan beras diberi pewarna kuning) sudah disediakan, Aa masih memakai 1 media *loose part* (daun-daunan) sudah disediakan dan 1 warna (hijau), untuk Ha masih sama Ha juga masih memakai 1 media *loose part* (batu-batuan) dan 1 warna (hitam), Mg masih memakai 1 media *loose part* (biji

kacang hijau) dan 1 warna (hijau), Ma masih memakai 1 media *loose part* (batu-batuan) dan 1 warna (hitam), dan untuk Ra masih sama Ra juga masih memakai 1 media *loose part* (biji kacang hijau) dan 1 warna (hijau).

Setelah kegiatan menulis dan menempel selesai, anak-anak diminta untuk membersihkan meja dan duduk di tempat mereka masing-masing. Setelah itu, guru melakukan tanya jawab dengan anak-anak. Dia memulai dengan menanyakan bagaimana perasaan anak-anak setelah menyelesaikan kegiatan, "Bagaimana perasaannya anak-anak setelah membuat nama panggilan dari media *loose part*?" Anak-anak menjawab, "senang bu guru". Anak-anak diminta untuk mengeluarkan bekal mereka dari tas mereka setelah kegiatan berakhir. Kemudian guru memanggil anak-anak untuk baris dan meminta mereka mencuci tangan, "anak-anak baris rapi, cuci tangan bergantian." Setelah selesai mencuci tangan, anak-anak kembali ke kelas untuk bersiap untuk makan, "siapa mau makan?" dan "ayo duduk rapi." Setelah anak-anak duduk dengan rapi di mejanya masing-masing, mereka membaca doa sebelum makan. Guru berkata, "Selamat makan anak-anak," setelah anak-anak membaca doa selesai. Setelah makan, anak-anak membereskan meja masing-masing dan kembali menyimpan bekal ke dalam tas, dan mereka kembali membaca doa setelah makan.

Kegiatan penutup dimulai dengan guru dan anak kembali duduk di meja masing-masing. Kemudian, dengan bertepuk tangan, guru

mengajak anak bernyanyi "hari sduah siang". Guru mengingat kembali kegiatan hari ini. Anak kemudian membaca doa sebelum pulang dan setelah keluar rumah. Guru mengucapkan salam dan meminta anak untuk menunggu jemputan orang tua untuk berpamitan kepada guru setelah mereka tiba.

b. Observasi/Pengamatan

Pada tahap ini, guru memakai lembar observasi telah disiapkan untuk melihat apa dipelajari selama pertemuan pertama. Hasil observasi guru dan teman sejawat dari lembar observasi aktivitas anak disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.1
Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus I Pertemuan Pertama

Nama anak	Aspek Diamati				Jmlh	Rata-rata	Ket.
	Ide Sendiri	Karya Berbeda Dari Lain	Kombinasi 4 <i>Loose Part</i>	Kombinasi 4 Warna			
Aa	2	1	1	1	5	31,2	BB
Im	2	2	2	1	7	44	MB
Af	2	1	1	1	5	31,2	BB
Nz	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ma	2	1	1	1	5	31,2	BB
Kp	2	2	1	2	7	44	MB
Aa	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ha	2	1	1	1	5	31,2	BB
Mg	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ma	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ra	2	1	1	1	5	31,2	BB
Jmlh	22	13	12	12	59	BB	
Rata-rata	50	30	27,2	27,2	34		

Untuk meningkatkan kreativitas anak, nilai hasil rata-rata media *loose part* yakni 34, pandangan tabel 4.1. Secara rinci untuk anak bisa menghasilkan karya dengan ide sendiri dengan rata-rata 50, anak bisa menghasilkan karya berbeda dari orang lain dengan rata-rata 30, anak

bisa menghasilkan karya mengkombinasi 4 media *loose part* dengan rata-rata 27,2, anak bisa menghasilkan karya mengkombinasikan 4 warna *loose part* dengan rata-rata 27,2. Terbisa 2 anak mencapai kriteria mulai berkembang yakni, Kp dan Im, sedangkan 9 anak mencapai kriteria belum berkembang yakni, Aa, Af, Nz, Ma, Aa, Ha, Mg, Ma, Ra.

c. Observasi Guru

Selain melihat bagaimana pembelajaran dilakukan dengan media *loose part* meningkatkan kreativitas, teman sejawat juga melihat apa dilakukan oleh guru. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 4.1.2
Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Guru Pertemuan Pertama

No	Aspek Dinilai	Kriteria
Kegiatan Pembukaan		
1.	Salam dan mempersiapkan anak untuk belajar	2
2.	Berdoa, salam, dan sapa	3
3.	Melakukan kegiatan apersepsi	3
4.	Menyampaikan tujuan belajar	2
Kegiatan Inti		
5.	Kesesuaian tema dengan media pembelajaran	2
6.	Guru menjelaskan materi secara jelas	2
7.	Guru mendiskusikan kegiatan pembelajaran bersama	2
8.	Menumbuhkan kreativitas anak dalam kegiatan belajar	2
Kegiatan Penutup		
9.	Guru melakukan refleksi	2
10.	Guru memberikan evaluasi dan menyanyikan kegiatan dilakukan hari ini	3
11.	Guru memberikan motivasi dan reward kepada anak	2
12.	Bernyanyi, berdoa, janji/ikrar, dan salam	3
Jumlah		27
Rata-rata		56,2
Kreteria		Cukup

Berlandaskan tabel 4.1.2, hasil observasi aktivitas guru selama pertemuan pertama menunjukkan nilai rata-rata 56,2 termasuk dalam

kreteria "cukup". Hasil ini menunjukkan bahwasanya guru masih kurang mengaitkan tema dengan penggunaan media *loose part* dalam upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini.

d. Refleksi

Anak-anak tampaknya ingin mengambil bagian dalam kegiatan pada pertemuan pertama. Namun, masih banyak kesalahan dilakukan anak-anak dan guru. Ada beberapa masalah ditunjukkan oleh anak-anak:

- 1) Anak-anak masih kesulitan menyusun huruf untuk membentuk kata nama panggilan mereka sendiri; dan
- 2) Anak-anak masih gagal membuat media kosong dalam kegiatan kolase.
- 3) Sebagian besar anak terus memakai satu media *loose part* dan satu warna media *loose part* tersedia.

Selain masalah disebutkan di atas, guru juga memiliki beberapa masalah dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

- 1) Guru masih kurang berinteraksi dengan semua siswa.
- 2) Guru masih belum mengaitkan tema dengan penggunaan media *loose part*.
- 3) Guru belum memberikan penjelasan rinci tentang media bagian terlepas.

Berlandaskan refleksi dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat, beberapa hal harus dilakukan pada pertemuan berikutnya:

- 1) Guru harus lebih aktif berinteraksi dengan siswa.

- 2) Guru harus memberikan penjelasan jelas tentang media *loose part*
- 3) Guru harus mengaitkan tema dengan penggunaan media *loose part*

2. Pelaksanaan Tindakan

a. Siklus I Pertemuan Kedua

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua, ::

Untuk mempersiapkan kegiatan pembukaan, anak-anak terlebih dahulu berbaris di lapangan sekolah sesuai kelompoknya masing-masing bersama guru. Setelah berbaris di lapangan sekolah, anak-anak langsung masuk ke ruang kelas dan duduk di bangku telah ditetapkan untuk mereka. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak. Selanjutnya, guru membaca doa Al-fatihah dan Al-Falaq. Setelah selesai, guru menanyakan adakah teman kita tidak hadir di kelas. Setelah pengenalan kaldik, guru menjelaskan tema dan subtema hari ini. Kemudian, guru mulai menjelaskan dan menulis tentang tema hari ini, diri sendiri dan subtema identitasku, di papan tulis, yakni diri sendiri, subtema identitasku dan sub-sub tema jenis kelamin. Guru bertanya kepada anak tentang pengetahuan anak mengenai identitas diri anak. Lalu guru mengajak anak untuk menyebutkan perbedaan laki-laki dan perempuan. Setelah semua anak sudah selesai menyebutkan perbedaan laki-laki dan perempuan, guru menjelaskan jika perbedaan laki-laki dan perempuan itu yakni jenis kelamin termasuk dalam identitas diri mereka, lalu guru kembali memberikan penjelasan

bahwasanya nama panggilan, jenis kelamin, orang tua (ayah/ibu), usia atau umur juga termasuk dalam identitas diri.

Guru memberi tahu anak-anak bahwasanya aktivitas akan dilakukan termasuk menulis, mengelompokkan gambar, dan membuat kolase memakai media *loose part*. Kegiatan pertama, menulis kata laki-laki dan perempuan. Kemudian, anak-anak akan membaca tabel alfabet ada di ruang kelas, lalu menyusun huruf menjadi kata laki-laki dan perempuan. Selanjutnya, dalam kegiatan kedua, anak-anak mengelompokkan gambar anak laki-laki dan perempuan. Selanjutnya, dalam kegiatan terakhir, anak-anak membuat kolase kata laki-laki dan perempuan dengan memakai media *loose part* telah disediakan oleh guru.

Pada pertemuan kedua siklus 1 ini anak sudah mulai mengkombinasikan beberapa media *loose part* dan beberapa kombinasi warna pada kegiatan kolase kata laki-laki dan perempuan. Seperti Aa sudah membuat kolase dengan mengkombinasikan 2 warna media *loose part* (kuning dan hijau), akan tetapi Aa masih memakai 1 masih memakai 1 bahan media *loose part* yakni biji-bijian (biji kacang hijau dan beras diberi pewarna kuning), Im sudah mengkombinasikan 2 bahan media *loose part* (batu-batuan dan daun-daunan) dan sudah mengkombinasikan 2 warna (hitam dan hijau), untuk Af masih memakai 1 bahan media *loose part* (biji kacang hijau) sudah disediakan dan 1 warna media *loose part* (hijau) sudah disediakan, Nz masih

memakai 1 media *loose part* (daun) disediakan dan 1 warna (hijau) media *loose part*, Ma sudah bisa mengkombinasikan hasil kolasenya dengan memakai 2 bahan media *loose part* (beras dan daun) dan 2 warna (kuning dan coklat) media *loose part*, Kp mengkombinasikan 2 media *loose part* (biji kacang hijau dan batu) dan 2 warna media *loose part* (hitam dan hijau), untuk Aa masih memakai 1 media *loose part* (beras) dan 1 warna media *loose part* (kuning), belum mengkombinasikan media *loose part* sudah disediakan oleh guru, Ha juga belum mengkombinasikan media *loose part* ada Aa masih memakai 1 media *loose part* (daun) dan 1 warna media *loose part* (hijau), Mg sudah mulai mengkombinasikan 2 bahan media *loose part* (biji kacang hijau dan daun) dan masih memakai 1 warna media *loose part* (hijau), Ma masih belum mengkombinasikan media *loose part* ada, Ma masih memakai 1 media *loose part* (daun) sudah disediakan oleh guru dan 1 warna media *loose part* (hijau), Ra belum mengkombinasikan media *loose part* ada dan Ma masih memakai 1 media *loose part* (biji beras) sudah disediakan oleh guru dan 1 warna media *loose part* (kuning).

Setelah semua anak selesai mengerjakan tugas diberikan, mereka membersihkan mejanya masing-masing. Setelah membersihkan meja masing-masing, mereka dipersilahkan untuk mengeluarkan bekal dan mencuci tangannya. Setelah semua anak mencuci tangannya dan kembali ke meja masing-masing, ibu guru berkata, "Selamat makan

anak-anak." Setelah makan, anak-anak diminta untuk membersihkan meja mereka dan memasukkan kembali kotak bekal ke dalam tas mereka. Setelah memasukkan kembali kotak bekal ke dalam tas mereka, anak-anak kembali duduk di tempat mereka sebelumnya dan membaca doa untuk menyelesaikan makan mereka.

Pada kegiatan penutup, anak dan guru duduk di meja masing-masing. Kemudian, guru mengajak anak-anak bernyanyi, "Hari sudah siang", sambil bertepuk tangan. Guru mengingatkan kembali kegiatan telah dilakukan hari ini. Anak kemudian membaca doa sebelum pulang dan setelah keluar rumah. Guru menyapa anak dan meminta mereka menunggu jemputan orang tua dan berpamitan ketika orang tua tiba.

b. Observasi/Pengamatan

Pada tahap ini, guru memakai lembar observasi telah disiapkan untuk melihat apa dipelajari selama pertemuan pertama. Hasil observasi guru dan teman sejawat dari lembar observasi aktivitas anak disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.1.3
Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus I Pertemuan Kedua

Nama anak	Aspek Diamati				Jmlh	Rata-rata	Ket.
	Ide Sendiri	Karya Berbeda Dari Lain	Kombinasi 4 <i>Loose Part</i>	Kombinasi 4 Warna			
Aa	2	2	1	2	7	44	MB
Im	2	2	2	2	8	50	MB
Af	2	1	1	1	5	31,2	BB
Nz	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ma	2	2	2	2	8	50	MB
Kp	2	2	2	2	8	50	MB
Aa	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ha	2	1	1	1	5	31,2	BB
Mg	2	2	2	1	7	44	MB
Ma	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ra	2	1	1	1	5	31,2	BB
Jmlh	22	16	15	15	68	BB	
Rata-rata	50	36,3	34,0	34,0	39		

Dari tabel 4.1.3, nilai hasil rata-rata media loose part untuk meningkatkan kreativitas anak yakni 39, dengan kriteria belum berkembang. Secara rinci untuk anak bisa menghasilkan karya dengan ide sendiri dengan rata-rata 50, anak bisa menghasilkan karya berbeda dari orang lain dengan rata-rata 36,3, anak bisa menghasilkan karya mengkombinasi 4 media *loose part* dengan rata-rata 34,0, anak bisa menghasilkan karya mengkombinasikan 4 warna *loose part* dengan rata-rata 34,0. Terbisa 5 anak mencapai kriteria mulai berkembang yakni, Kp, Im, Aa, Ma dan Mg sedangkan 6 anak mencapai kriteria belum berkembang yakni, Af, Nz, Aa, Ha, Ma, Ra.

c. Observasi Guru

Selain melihat bagaimana pembelajaran dilakukan dengan media *loose part* meningkatkan kreativitas, teman sejawat juga melihat apa

dilakukan oleh guru. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 4.1.4
Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Guru Pertemuan Kedua

No	Aspek Dinilai	Kriteria
I. Kegiatan Pembukaan		
1.	Salam dan mempersiapkan anak untuk belajar	3
2.	Berdoa, salam, dan sapa	3
3.	Melakukan kegiatan apersepsi	2
4.	Menyampaikan tujuan belajar	2
II. Kegiatan Inti		
5.	Kesesuaian tema dengan media pembelajaran	2
6.	Guru menjelaskan materi secara jelas	2
7.	Guru mendiskusikan kegiatan pembelajaran bersama	2
8.	Menumbuhkan kreativitas anak dalam kegiatan belajar	2
III. Kegiatan Penutup		
9.	Guru melakukan refleksi	2
10.	Guru memberikan evaluasi dan menyanyikan kegiatan dilakukan hari ini	3
11.	Guru memberikan motivasi dan reward kepada anak	2
12.	Bernyanyi, berdoa, janji/ikrar, dan salam	3
Jumlah		28
Rata-rata		58,3
Kriteria		Cukup

Berlandaskan tabel 4.1.4, hasil observasi aktivitas guru selama pertemuan pertama dalam proses belajar mengajar menunjukkan nilai rata-rata 58,3 termasuk dalam kriteria "cukup". Hasil ini menunjukkan bahwasanya guru masih kurang mengaitkan tema dengan penggunaan media *loose part* dalam upaya meningkatkan pembelajaran.

d. Refleksi

Berlandaskan hasil analisis siklus I pertemuan kedua setelah dilakukan pengulangan kegiatan pemanfaatan media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak, hanya beberapa anak mengalami peningkatan terlihat dari hasil observasi. Namun, keempat aspek

diamati masih belum mencapai target kriteria diinginkan, masih belum mencapai indikator keberhasilan dan masih ada anak yang membisa kriteria “belum berkembang”. Hal ini disebabkan masih adanya kelemahan-kelemahan terjadi pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Adapun beberapa kelemahan dilihat dari anak:

- 1) Anak masih ada mengganggu temannya sehingga ruang kelas menjadi kurang kondusif.
- 2) Anak masih kesulitan dalam menyusun huruf menjadi kata laki-laki dan perempuan.
- 3) Sebagian besar anak masih memakai satu media *loose part* dalam kegiatan kolase.
- 4) Dan sebagian besar anak juga masih memakai satu warna media *loose part* dalam kegiatan kolase.

Selain kelemahan di atas, terdapat juga beberapa kelemahan dari guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, ::

- 1) Guru masih belum sepenuhnya bisa mengkondisikan kelas dengan baik agar anak bisa konsentrasi dan lebih fokus lagi.
- 2) Guru masih kurang menjelaskan keterkaitan tema dengan media *loose part*.
- 3) Guru masih kurang memberikan informasi anak butuhkan dalam melaksanakan kegiatan pemanfaatan media *loose part*.

Berlandaskan hasil refleksi antara peneliti dan teman sejawat dikemukakan beberapa rekomendasi, ::

- 1) Guru harus memberikan informasi jelas kepada anak sebelum anak melakukan kegiatan.
- 2) Guru harus menjelaskan tentang keterkaitan tema dan media *loose part*.
- 3) Guru mengajak anak untuk bernyanyi untuk mengkondisikan ruang kelas.

3. Pelaksanaan Tindakan

a. Siklus I Pertemuan Ketiga

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan ketiga, ::

Untuk mempersiapkan kegiatan pembukaan, anak-anak terlebih dahulu berbaris di lapangan sekolah sesuai kelompoknya masing-masing bersama guru. Setelah berbaris di lapangan sekolah, anak-anak langsung masuk ke ruang kelas dan duduk di bangku telah ditetapkan untuk mereka. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak. Selanjutnya, guru membaca doa Al-fatihah dan An-Nas. Setelah selesai, guru menanyakan adakah teman kita tidak hadir di kelas. Setelah pengenalan kaldik, guru menjelaskan tema dan subtema hari ini. Kemudian, guru mulai menjelaskan dan menulis tentang tema hari ini diri sendiri, subtema identitasku, sub-sub tema orang tua di papan tulis. Setelah itu guru menanyakan apakah anak-anak tahu apa identitas diri, lalu guru meminta anak untuk menyebutkan siapa saja termasuk anggota keluarga, ada orang tua ayah, ibu, dan anak. Orang tua (ayah atau ibu) yakni identitas diri. Selanjutnya guru menempelkan 2 buah gambar orang tua (ayah atau ibu) untuk anak diamati perbedaanya. Setelah anak selesai mengamati gambar tersebut, guru menjelaskan bahwasanya orang tua (ayah atau ibu) juga yakni bagian dari identitas diri. lalu guru memberikan penjelasan bahwasanya nama lengkap atau

nama panggilan, jenis kelamin, orang tua (ayah atau ibu), usia atau umur yakni identitas diri mereka.

Kegiatan pertama, anak-anak menjumlahkan gambar ayah dan ibu pada lembar kerja telah disiapkan oleh guru. Kegiatan kedua melibatkan anak-anak menulis kata ayah dan ibu pada kertas telah disediakan oleh guru. Pada kegiatan ketiga, mereka memakai kertas telah disediakan untuk membuat kolase kata ayah dan ibu. Kemudian guru bertanya kepada anak-anak, "Nah sekarang perhatikan ibu guru dulu ya, dipapan tulis sudah ada tulisan, ada tahu ada huruf apa saja anak-anak?" Anak-anak hanya diam dan ibu guru tidak menjawab. Karena anak-anak tidak berbicara, ibu guru meminta anak-anak mengeja kata-kata ayah dan ibu di papan tulis.

Kemudian ibu guru bertanya lagi, "Ayo siapa bisa menyebutkan huruf-huruf ibu guru tulis dipapan tulis?" "Saya bu guru," kata Aa sambil mengangkat tangannya, "ada huruf a, y, a, h, terus ada huruf i, b, u, ibu guru." Ibu guru memuji Aa dan memberikan dua jempolnya, "jadi bacanya ayah, ibu, wah bagus sekali Aa, berani menyebutkan huruf ibu tulis di papan tulis." Setelah semua anak selesai, mereka diberi kesempatan untuk menulis di papan tulis. Setelah itu, mereka kemudian menulis pada lembar kerja anak telah disiapkan oleh guru mereka. "Apakah anak-anak sudah mengerti?" tanya ibu guru, karena anak-anak masih sibuk sehingga menciptakan suasana kelas menyenangkan.

menjadi kurang kondusif, lalu guru pun menertibkan dengan “anak pintar” kata guru, “siap” jawab anak-anak secara serentak.

Pada pertemuan ketiga siklus 1 ini beberapa anak sudah mulai mengkombinasikan media *loose part* sudah disediakan dalam kegiatan membuat kolase kata ayah dan ibu, Aa sudah mulai mengkombinasikan 2 bahan media *loose part* (biji kacang hijau dan daun) akan tetapi untuk kombinasi warna Aa masih memakai 1 warna (hijau), Im sudah mulai mengkombinasikan 3 media *loose part* (biji beras, ranting, daun) sudah disediakan oleh guru dan sudah mulai mengkombinasikan 3 warna (kuning, coklat, hijau) media *loose part* tersedia, Af belum mengkombinasikan media *loose part* ada masih memakai 1 bahan media *loose part* (biji beras) dan 1 warna media *loose part* (kuning), Nz masih memakai 1 bahan media *loose part* (daun) dan 1 warna media *loose part* (hijau) sudah disediakan, Ma sudah mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (biji kacang hijau, ranting, batu) dan kombinasi 3 warna media *loose part* (hijau, coklat, hitam), Kp sudah mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (biji kacang hijau, daun, batu) dan kombinasi 3 warna media *loose part* (hijau, coklat, hitam), Aa masih memakai 1 bahan media *loose part* (biji beras) dan 1 warna media *loose part* (kuning), Ha masih memakai 1 bahan media *loose part* (daun) dan 1 warna media *loose part* (hijau), Mg sudah mulai mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (batu, daun, biji kacang hijau) dan 3 warna media *loose part* (hitam, hijau, coklat), Ma masih

memakai 1 bahan media *loose part* (biji kacang hijau) dan 1 warna media *loose part* (hijau), Ra masih memakai 1 bahan media *loose part* (biji beras) dan 1 warna media *loose part* (kuning).

Setelah kegiatan selesai, anak-anak diminta untuk membereskan mejanya dan duduk kembali ke mejanya. Setelah anak-anak selesai membereskan mejanya, guru memulai pertanyaannya dengan menanyakan bagaimana perasaan anak-anak saat ibu guru setelah menyelesaikan tugasnya. Anak-anak menjawab, "capek ibu guru, tapi menyenangkan." Setelah guru menanyakan perasaan anak-anak, anak-anak diminta untuk mengeluarkan bekal anak-anak dari tasnya dan meletakkannya di atas. Setelah itu, anak-anak diminta berbaris rapi untuk bergiliran mencuci tangan sebelum kembali ke kelas dan duduk di meja mereka masing-masing. Anak-anak diminta untuk membaca doa sebelum makan. Setelah pertanyaan ini selesai, mereka diminta untuk membaca doa untuk mengakhiri pelajaran.

Setelah kegiatan selesai, guru dan anak duduk di meja masing-masing. Sambil bertepuk tangan, guru mengajak anak-anak bernyanyi, "Hari sudah siang." Guru mengingat kembali kegiatan hari ini. Anak kemudian membaca doa sebelum dan sesudah pulang. Guru menyapa anak-anak dan meminta mereka menunggu panggilan dari orang tua dan berpamitan saat orang tua tiba.

b. Observasi/Pengamatan

Pada tahap ini, guru melihat proses pembelajaran dilakukan pada pertemuan ketiga melalui lembar observasi telah disiapkan sebelumnya. Hasil observasi guru dan teman sejawat dari lembar observasi aktivitas anak disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1.5
Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus I Pertemuan Ketiga

Nama anak	Aspek Diamati				Jmlh	Rata-rata	Ket.
	Ide Sendiri	Karya Berbeda Dari Lain	Kombinasi 4 <i>Loose Part</i>	Kombinasi 4 Warna			
Aa	3	2	2	1	8	50	MB
Im	3	2	3	3	11	69	BSH
Af	2	1	1	1	5	31,2	BB
Nz	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ma	3	2	3	3	11	69	BSH
Kp	3	2	3	3	11	69	BSH
Aa	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ha	2	1	1	1	5	31,2	BB
Mg	3	2	3	3	11	69	BSH
Ma	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ra	2	1	1	1	5	31,2	BB
Jmlh	27	16	20	19	82	MB	
Rata-rata	61,3	38,3	45,4	43,1	47		

Dari tabel 4.1.5, nilai hasil rata-rata media *loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak yakni 47, dengan kriteria belum berkembang. Secara rinci untuk anak bisa menghasilkan karya dengan ide sendiri dengan rata-rata 61,3, anak bisa menghasilkan karya berbeda dari orang lain dengan rata-rata 38,3, anak bisa menghasilkan karya mengkombinasikan 4 media *loose part* dengan rata-rata 45,4, anak bisa menghasilkan karya mengkombinasikan 4 warna *loose part* dengan rata-rata 43,1. Terbisa 4 anak mencapai kriteria berkembang sesuai harapan yakni, Kp, Im, Ma dan Mg, terbisa 1 anak dengan kriteria

mulai berkembang yakni, Aa, sedangkan 6 anak mencapai kriteria belum berkembang yakni, Af, Nz, Aa, Ha, Ma, Ra.

c. Observasi Guru

Selain melihat bagaimana pembelajaran dilakukan dengan media *loose part* meningkatkan kreativitas, teman sejawat juga melihat apa dilakukan oleh guru. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 4.1.6
Hasi Observasi Terhadap Aktivitas Guru Pertemuan Ketiga

No	Aspek Dinilai	Kreteria
I. Kegiatan Pembukaan		
1.	Salam dan mempersiapkan anak untuk belajar	3
2.	Berdoa, salam, dan sapa	3
3.	Melakukan kegiatan apersepsi	3
4.	Menyampaikan tujuan belajar	2
II. Kegiatan Inti		
5.	Kesesuaian tema dengan media pembelajaran	2
6.	Guru menjelaskan materi secara jelas	2
7.	Guru mendiskusikan kegiatan pembelajaran bersama	2
8.	Menumbuhkan kreativitas anak dalam kegiatan belajar	3
III. Kegiatan Penutup		
9.	Guru melakukan refleksi	2
10.	Guru memberikan evaluasi dan menyanyikan kegiatan dilakukan hari ini	2
11.	Guru memberikan motivasi dan reward kepada anak	3
12.	Bernyanyi, berdoa, janji/ikrar, dan salam	3
Jumlah		30
Rata-rata		63
Kreteria		Baik

Hasil observasi aktivitas guru selama pertemuan pertama kelas menunjukkan nilai rata-rata 63 termasuk dalam kriteria "baik", seperti ditunjukkan dalam tabel 4.1.6. Dari temuan ini, guru masih kurang mengaitkan tema dengan penggunaan media *loose part* dalam upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini.

d. Refleksi

Analisis siklus I pertemuan ketiga menunjukkan bahwasanya kegiatan pemanfaatan media *loose part* membantu anak menjadi lebih kreatif. Hasil menunjukkan bahwasanya beberapa anak menunjukkan peningkatan dalam keempat aspek kreativitas diamati. Meskipun demikian, ada beberapa anak memenuhi kriteria "belum berkembang". Anak memiliki beberapa kelemahan, termasuk:

- 1) Beberapa anak terus mengganggu temannya, menciptakan suasana kelas tidak kondusif.
- 2) Beberapa anak masih gagal membuat media bagian terlepas disediakan oleh guru.
- 3) Anak terus mengalami kesulitan melakukan kegiatan diberikan oleh guru.

Selain kelemahan di atas, guru juga memiliki beberapa masalah dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, seperti berikut:

- 1) Guru masih belum sepenuhnya bisa mengkondisikan kelas dengan baik agar siswa konsentrasi dan fokus.
- 2) Guru masih kurang menjelaskan sangkutan antara tema dan media *loose part*.
- 3) Guru masih kurang memberikan informasi anak butuhkan untuk melakukan kegiatan melibatkan penggunaan media *loose part*.

Sebagai hasil dari diskusi dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat, beberapa saran dibuat:

- 1) Guru harus memberikan informasi jelas kepada anak sebelum mereka memulai kegiatan.
- 2) Guru harus menjelaskan keterkaitan tema dan media loose part .
- 3) Untuk menciptakan suasana baru di ruang kelas, guru mengajak anak-anak untuk bernyanyi.

4. Pelaksanaan Tindakan

a. Siklus I Pertemuan Keempat

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran pertemuan keempat:

Untuk mempersiapkan kegiatan pembukaan, anak-anak terlebih dahulu berbaris di lapangan sekolah sesuai kelompoknya masing-masing bersama guru. Setelah berbaris di lapangan sekolah, anak-anak langsung masuk ke ruang kelas dan duduk di bangku telah ditetapkan untuk mereka. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak. Selanjutnya, guru membaca doa Al-fatihah dan Al-Kautsar. Setelah selesai, guru menanyakan adakah teman kita tidak hadir di kelas. Setelah pengenalan kaldik, guru menjelaskan tema dan subtema hari ini. Kemudian, guru mulai menjelaskan dan menulis tentang tema hari ini diri sendiri, subtema identitasku, sub-sub tema umur di papan tulis. Setelah menanyakan apakah anak-anak tahu apa identitas diri ada nama lengkap atau nama panggilan, jenis kelamin, orang tua dan umur. Pada hari ini tema akan kita pelajari yakni tema diri sendiri, sub tema identitas diri dan sub-sub tema umur. Lalu guru meminta anak untuk menyebutkan umur masing-masing anak, setelah semua anak sudah

selesai menyebutkan umurnya masing-masing, guru bahwasanya umur atau usia yakni identitas diri.

Guru memberi tahu anak-anak tentang tema, subtema, dan subtema kegiatan hari ini. guru menjelaskan bahwasanya anak-anak akan menulis umur masing-masing dan membuat kolase umur dari bagian terlepas telah disediakan oleh guru. kegiatan pertama, anak-anak bergiliran untuk menulis umur masing-masing, dan setelah semua anak selesai dan menbisakan giliran mereka, anak-anak akan melanjutkan ke kegiatan kedua, yakni menulis umur masing-masing. “sekarang anak-anak perhatikan ibu guru dulu ya, baru setelah ibu guru selesai memberikan contoh, anak-anak boleh langsung mengerjakan tugasnya” kata ibu guru kepada anak-anak, “baik ibu guru” jawab anak secara serentak. “sekarang perhatikan kepapan tulis ya, ibu guru mulai menulis umurnya yakni 22 tahun”, lalu setelah itu anak-anak bergiliran menulis kepapan tulis dan menulis umur anak masing-masing, kegiatan selanjutnya yakni menulis umur masing-masing dilembar kerja anak sudah disediakan oleh guru. “apakah anak-anak sudah mengerti?” tanya ibu guru, “iya ibu guru” jawab anak serentak. Pada pertemuan keempat siklus 1 ini beberapa anak sudah mulai mengkombinasikan media *loose part* sudah disediakan dalam kegiatan membuat kolase umur. Aa sudah mulai membuat 2 kombinasi bahan media *loose part* (biji kacang hijau, biji beras dan daun kering) dan 3 warna media *loose part* (coklat, kuning, hijau), Im sudah mulai mengkombinasikan 3 bahan media

loose part (daun segar berwarna hijau, batu dan biji kacang hijau) dan 2 warna media *loose part* (hitam dan hijau), Af masih memakai 1 media *loose part* (daun kering) dan 1 warna media *loose part* (coklat), Nz masih memakai 1 bahan media *loose part* (biji beras) dan 1 warna media *loose part* (kuning), Ma sudah mulai mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (biji beras, batu dan daun segar) dan 3 warna media *loose part* (hijau, hitam dan kuning), Kp sudah mulai mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (batu, biji kacang hijau dan daun segar) dan 2 warna media *loose part* (hijau dan hitam), Aa masih memakai 1 media *loose part* (daun segar) dan 1 warna media *loose part* (hijau), Ha masih memakai 1 media *loose part* (daun kering) dan 1 warna media *loose part* (coklat), Mg sudah mulai mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (ranting, batu dan biji kacang hijau) dan 3 warna media *loose part* (hitam, hijau dan coklat), Ma masih memakai 1 media *loose part* (biji beras diberi pewarna kuning) dan 1 warna media *loose part* (kuning), Ra masih memakai 1 media *loose part* (daun segar) dan 1 warna media *loose part* (hijau).

Teman sejawat mengawasi anak mengalami kesulitan. Lalu ibu guru mengamati anak melakukan kegiatan menulis, merangkai angka dan huruf menjadi umur anak masing-masing. Im dan Af pun kembali bertanya bagaimana bentuk dari angka enam dan kata tahun. Ibu guru pun memberikan arahan bagaimana menulis angka enam dan kata tahun. Lalu Af bertanya “ibu guru, sudah benar belum seperti ini?” sembari

memperlihatkan tugasnya kepada ibu guru, “coba lihat lagi tulisan Af dipapan tulis, sudah benar atau belum?” tanya guru. Lalu Af kembali memperbaiki tugas menulisnya.

Setelah semua anak selesai melakukan kegiatan pemanfaatan media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas, anak diminta untuk membersihkan mejanya dan kembali ke duduk kemeja masing-masing. Setelah itu guru memulai dengan bertanya, "Bagaimana anak-anak ibu senang menulis dan membuat kolase umur dari media *loose part*?" Anak-anak menjawab, "senang ibu guru." Ibu guru kemudian berkata, "wah, alhamdulillah jika anak-anak ibu merasa senang dengan pembelajaran hari ini." Setelah menanyakan bagaimana perasaan anak-anak setelah selesai kelas mengikuti pelajaran, guru meminta anak-anak mengeluarkan bekal mereka dari tas dan meletakkannya di atas meja masing-masing. Kemudian mereka diminta berbaris rapi untuk mencuci tangan dan kembali ke kelas dengan baju masing-masing, bersiap untuk makan. "Siapa mau makan, ayo duduk rapi, anak soleh?" Ibu guru bertanya, "amin" jawab anak, "anak pintar" jawab anak. setelah semua anak sudah duduk dimeja masing-masing, anak membaca doa sebelum makan, setelah selesai membaca doa ibu guru berkata “selamat makan anak-anak”. Setelah selesai makan anak-anak diminta untuk membereskan meja masing-masing dan memasukkan kembali kotak bekal kedalam tas anak masing-masing. Selesai memasukkan bekal

kedalam tas, anak kembali duduk kemaja masing-masing, lalu membaca doa selesai makan.

Kegiatan penutup, guru dan anak duduk meja masing-masing, kemudia guru mengajak anak bernyanyi “hari sudah siang” sambil bertepuk tangan. Guru melakukan *recalling*, kegiatan apa saja sudah dilakukan hari ini. Sesudah itu anak membaca doa sebelum pulang dan membaca doa keluar rumah. Guru mengucapkan salam dan memberikan pesan kepada anak untuk menunggu jemputan orang tua dan berpamitan ketika orang tua sudah menjemput.

b. Observasi/Pengamatan

Pada tahap ini guru mengadakan observasi terhadap proses pembelajaran dilakukan pada pertemuan keempat dengan meggunakan lembar observasi telah disiapkan. Hasil observasi dilakukan guru dan teman sejawat dari lembar observasi aktivitas anak bisa dilihat pada tabel:

Tabel 4.1.7**Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus I Pertemuan Keempat**

Nama anak	Aspek Diamati				Jmlh	Rata-rata	Ket.
	Ide Sendiri	Karya Berbeda Dari Lain	Kombinasi 4 <i>Loose Part</i>	Kombinasi 4 Warna			
Aa	2	2	2	3	9	56,2	MB
Im	3	3	3	2	11	69	BSH
Af	2	1	1	1	5	31,2	BB
Nz	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ma	3	3	3	3	12	75	BSH
Kp	3	3	3	2	11	69	BSH
Aa	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ha	2	1	1	1	5	31,2	BB
Mg	3	3	3	3	12	75	BSH
Ma	3	1	1	1	5	31,2	BB
Ra	2	1	1	1	5	31,2	BB
Jmlh	26	20	20	19	85	MB	
Rata-rata	60	45,4	45,4	43,1	48,3		

Dari tabel 4.1.7 bisa dilihat bahwasanya nilai hasil rata-rata media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak yakni, 48,3 dengan kreteria mulai berkembang. Secara rinci untuk anak bisa menghasilkan karya dengan ide sendiri dengan rata-rata 60, anak bisa menghasilkan karya berbeda dari orang lain dengan rata-rata 45,4, anak bisa menghasilkan karya mengkombinasi 4 media *loose part* dengan rata-rata 45,4, anak bisa menghasilkan karya mengkombinasikan 4 warna *loose part* dengan rata-rata 43,1. Terbisa 4 anak mencapai kreteria berkembang sesuai harapan yakni, Kp, Im, Ma dan Mg, terbisa 1 anak dengan kreteria mulai berkembang yakni, Aa, sedangkan 6 anak mencapai kreteria belum berkembang yakni, Af, Nz, Aa, Ha, Ma, Ra.

c. Observasi Guru

Selain mengamati proses pelaksanaan pembelajaran dalam media *loose part* meningkatkan kreativitas, teman sejawat juga melakukan

pengamatan terhadap aktivitas dilakukan oleh guru. Berikut ini data hasil pengamat terhadap aktivitas guru pada tabel :

Tabel 4.1.8
Hasi Observasi Terhadap Aktivitas Guru Pertemuan Keempat

No	Aspek Dinilai	Kreteria
I. Kegiatan Pembukaan		
1.	Salam dan mempersiapkan anak untuk belajar	3
2.	Berdoa, salam, dan sapa	3
3.	Melakukan kegiatan apersepsi	3
4.	Menyampaikan tujuan belajar	4
II. Kegiatan Inti		
5.	Kesesuaian tema dengan media pembelajaran	3
6.	Guru menjelaskan materi secara jelas	2
7.	Guru mendiskusikan kegiatan pembelajaran bersama	3
8.	Menumbuhkan kreativitas anak dalam kegiatan belajar	3
III. Kegiatan Penutup		
9.	Guru melakukan refleksi	2
10.	Guru memberikan evaluasi dan menyanyikan kegiatan dilakukan hari ini	3
11.	Guru memberikan motivasi dan reward kepada anak	3
12.	Bernyanyi, berdoa, janji/ikrar, dan salam	3
Jumlah		33
Rata-rata		69
Kreteria		Baik

Berlandaskan tabel 4.1.8 terlihat bahwasanya hasil observasi aktivitas guru dilakukan selama proses belajar mengajar pada pertemuan pertama menunjukkan nilai rata-rata 69 termasuk pada kreteria “baik”. Dari hasil tersebut guru masih kurang mengaitkan tema dengan penggunaan media *loose part* dalam upaya peningkatan kreativitas.

d. Refleksi

Berlandaskan analisis siklus I pertemuan keempat menunjukkan bahwasanya kegiatan pemanfatan media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak. Hasil menunjukkan bahwasanya beberapa anak telah menunjukkan peningkatan dalam keempat aspek kreativitas diteliti. Namun, beberapa anak masih belum memenuhi

kriteria "belum berkembang". adapun beberapa kelemahan dilihat dari anak:

- 1) masih ada anak mengganggu temannya dan membuat suasana kelas kurang kondusif.
- 2) Beberapa anak masih belum mengkombinasikan media *loose part* diberikan guru.
- 3) Anak masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas diberikan oleh guru.

Selain masalah disebutkan di atas, ada juga kelemahan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, seperti berikut:

- 1) Guru masih belum sepenuhnya bisa mengkondisikan kelas dengan baik agar siswa konsentrasi dan fokus.
- 2) Guru masih kurang menjelaskan sangkutan antara tema dan media *loose part*.

Hasil refleksi antara peneliti dan teman sejawat menunjukkan bahwasanya guru masih kurang memberikan informasi anak butuhkan untuk melakukan kegiatan pemanfaatan media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Rekomendasi berikut diusulkan:

- 1) Guru harus memberikan informasi jelas kepada anak sebelum mereka memulai kegiatan.
- 2) Guru harus menjelaskan sangkutan antara tema dan media *loose part*.

3) Guru harus menyediakan berbagai suasana belajar agar anak tidak bosan.

- **Refleksi Siklus I**

Berlandaskan hasil analisis data observasi anak dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat, terlihat bahwasanya aktivitas mengikuti pembelajaran melibatkan peningkatan kreativitas anak dengan memakai media *loose part*. Hasil analisis data observasi ini digambarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.1.9
Rekapitulasi Kreativitas Anak Siklus I

Nama Anak	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4	Ket.
Aa	31,2	44	50	56,2	Meningkat
Im	44	50	69	69	Meningkat
Af	31,2	31,2	31,2	31,2	Tetap
Nz	31,2	31,2	31,2	31,2	Tetap
Ma	31,2	50	69	75	Meningkat
Kp	44	50	69	69	Meningkat
Aa	31,2	31,2	31,2	31,2	Tetap
Ha	31,2	31,2	31,2	31,2	Tetap
Mg	31,2	44	69	75	Meningkat
Ma	31,2	31,2	31,2	31,2	Tetap
Ra	31,2	31,2	31,2	31,2	Tetap
Jmlh	59	68	82	85	Meningkat
Rata-rata	34	39	47	48,3	Meningkat

Berlandaskan tabel 4.1.9 bisa diketahui rata-rata kreativitas anak pada pertemuan pertama yakni 34, dengan kriteria belum berkembang, pada pertemuan kedua yakni 39, dengan kriteria belum berkembang, pada pertemuan ketiga yakni 47, dengan kriteria mulai berkembang dan pertemuan keempat yakni 48,3, dengan kriteria mulai berkembang. Pada siklus I dalam meningkatkan kreativitas belum mencapai indikator keberhasilan. Untuk meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan media *loose part*, maka penelitian akan dilanjutkan pada

siklus II. Selain menganalisis data aktivitas anak, guru dan rekan sejawat juga menganalisis aktivitas diamati oleh siswa dan guru selama siklus I pembelajaran, bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dengan memakai media *loose part*, seperti ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1.10
Rekapitulasi Aktivitas Guru

Pertemuan	Jumlah	Rata-rata	Kreteria penilaian
Pertemuan 1	27	56,2	Cukup
Pertemuan 2	28	58,3	Cukup
Pertemuan 3	30	63	Baik
Pertemuan 4	33	69	Baik

Berlandaskan pengamatan terhadap aktivitas guru, ada beberapa hal perlu ditingkatkan dalam proses belajar mengajar selama siklus I:

- 1) mempersiapkan dan mengkondisikan anak supaya anak siap dalam mengikuti proses dan kegiatan belajar mengajar.
- 2) melakukan intreraksi dengan secara meneluruh kepada anak.
- 3) meberikan penjelasan kepada anak tentang informasi tentang keterkaitan tema dan media *loose part*.

1. Pelaksanaan Tindakan

a. Siklus II Pertemuan Pertama

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama, ::

Untuk mempersiapkan kegiatan pembukaan, anak-anak terlebih dahulu berbaris di lapangan sekolah sesuai kelompoknya masing-masing bersama guru. Setelah berbaris di lapangan sekolah, anak-anak langsung masuk ke ruang kelas dan duduk di bangku telah ditetapkan untuk mereka. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-

anak. Selanjutnya, guru membaca doa Al-fatihah dan Al-Ikhlas. Setelah selesai, guru menanyakan adakah teman kita tidak hadir di kelas.

Setelah guru selesai menjelaskan kaldik itu, lalu guru melanjutkan dengan menjelaskan tema akan dipelajari pada hari ini tema diri sendiri, subtema tubuhku, sub-sub tema anggota tubuh. Guru memperlihatkan gambar anggota tubuh kepada anak-anak “siapa tahu gambar apa ibu pegang?”, ada menjawab “badan”. Kemudian pertanyaan dilanjutkan dengan “siapa tahu apa saja termasuk kedalam anggota tubuh?” ayo siapa tahu sebutkan?”, ada menjawab mata, “iya ada mata sama hidung, terus apa lagi?”, ada juga menjawab tangan sama kaki, ada juga menjawab kepala sama mulut. Kemudian ibu guru pun menjelaskan, bahwasanya gambar ibu guru pegang itu yakni gambar anggota tubuh, guru menjelaskan bahwasanya semua telah anak-anak sebutkan tadi merupakan semua anggota tubuh. Dan guru pun menjelaskan macam-macam bagian anggota tubuh seperti, kepala, tangan, kaki, rambut, mulut, mata, hidung, telinga, dan alis.

Guru memberi tahu anak bahwasanya aktivitas akan dilakukan yakni menulis dan membuat kolase atau menempel. Kegiatan pertama yakni menulis kata tentang bagian tubuh dan membuat kolase gambar bagian tubuh dengan media *loose part*. Anak-anak melihat tabel alfabet ditempel di dinding ruang kelas saat mereka menyusun huruf menjadi kata. Selanjutnya, dalam kegiatan kedua, anak-anak membuat kolase gambar bagian tubuh masing-masing dengan memakai media *loose part*

telah diberikan oleh guru. Sebelum mulai menulis di buku atau lembar kerja anak telah disediakan oleh guru, anak-anak menulis kata-kata anggota tubuh mereka satu per satu di depan. Kemudian, guru memulai dengan menulis di papan tulis sebagai contoh pertama bagi anak-anak untuk menulis di papan tulis.

Pada pertemuan pertama siklus II anak sudah mulai mengkombinasikan lebih dari 1 bahan media *loose part* dan lebih dari 1 warna media *loose part* disediakan oleh guru. Aa sudah mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (biji beras, daun segar dan batu), dan 3 warna media *loose part* (hijau, kuning dan hitam), pada bagian kertas masih kosong, Aa mengkreasikan dengan menempelkan daun segar. Im sudah mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (batu, daun kering dan biji kacang hijau), dan 3 warna media *loose part* (hijau, coklat dan hitam), pada bagian kertas masih kosong, Im mengkreasikan dengan menempelkan biji kacang hijau. Af sudah mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (batu, daun segar dan biji beras) dan 3 warna media *loose part* (hitam, kuning dan hijau), pada bagian kertas masih kosong, Af mengkombinasikan dengan menempelkan daun segar dan biji beras. Nz sudah mengkombinasikan 2 bahan media *loose part* (biji beras dan daun kering) dan 2 warna media *loose part* (coklat dan kuning), pada bagian kertas masih kosong, Nz mengkreasikan dengan menempelkan daun kering. Ma sudah mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (biji beras, ranting dan

daun segae) dan 3 warna media *loose part* (kuning, coklat dan hijau), pada bagian kertas masih kosong, Ma mengkreasikan dengan menempelkan biji beras. Kp sudah mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (batu, ranting dan biji beras) dan 3 warna media *loose part* (hitam, coklat dan kuning), pada bagian kertas masih kosong, Kp mengkreasikan dengan menempelkan ranting. Aa sudah mengkombinasikan 2 bahan media *loose part* (batu dan biji kacang hijau) dan 2 warna media *loose part* (hitam dan hijau), pada bagian kertas masih kosong, Aa mengkreasikannya dengan menempelkan biji kacang hijau. Ha sudah mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (daun kering, biji kacang hijau dan batu) dan 3 warna media *loose part* (coklat, hijau dan hitam), pada bagian kertas masih kosong, Ha mengkombinasikan dengan menempelkan biji kacang hijau dan daun kering. Mg sudah mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (daun kering, batu dan biji kacang hijau) dan 3 warna media *loose part* (coklat, hijau dan hitam), pada bagian kertas masih kosong, Mg mengkreasikan dengan menempelkan biji kacang hijau. Ma sudah mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (daun kering, batu dan biji beras) dan 3 warna media *loose part* (hitam, kuning dan coklat), pada bagian kertas masih kosong, Mg mengkreasikan dengan menempelkan biji beras. Ra sudah mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (daun segar, batu dan biji beras) dan 3 warna media *loose part* (hitam, hijau dan kuning), pada sisi kertas masih kosong, Ra mengkombinasikan dengan menempelkan

batu dan daun segar. Setelah semua anak selesai melakukan kegiatan menulis dan kolase, anak diminta untuk membereskan mejanya, dan anak diminta untuk duduk kembali kemeja masing-masing.

Setelah menanyakan bagaimana perasaan anak-anak setelah selesai pelajaran, diminta agar mereka mengeluarkan bekal mereka dari tas dan meletakkannya di atas meja masing-masing. Kemudian, mereka diminta untuk berbaris dengan rapi untuk bergiliran mencuci tangan sebelum kembali ke kelas dan duduk di meja masing-masing, bersiap untuk makan. Setelah semua anak duduk di meja masing-masing, anak-anak membaca doa sebelum makan, dan setelah selesai pelajaran, anak-anak diminta untuk makan. Setelah makan, anak-anak diminta untuk membersihkan meja mereka dan memasukkan kembali kotak bekal ke dalam tas mereka. Setelah memasukkan kembali kotak bekal ke dalam tas mereka, anak-anak kembali duduk di tempat mereka sebelumnya dan membaca doa untuk menyelesaikan makan mereka.

Pada kegiatan penutup, anak dan guru duduk di meja masing-masing. Kemudian, guru mengajak anak-anak bernyanyi, "Hari sudah siang", sambil bertepuk tangan. Guru mengingat kembali kegiatan telah dilakukan hari ini. Anak kemudian membaca doa sebelum pulang dan setelah keluar rumah. Guru menyapa anak dan meminta mereka menunggu jemputan orang tua dan berpamitan ketika orang tua tiba.

b. Observasi/Pengamatan

Pada tahap ini, guru memakai lembar observasi telah disiapkan untuk melihat apa dipelajari selama pertemuan pertama. Hasil observasi guru dan teman sejawat dari lembar observasi aktivitas anak disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.2.1
Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus II Pertemuan Pertama

Nama anak	Aspek Diamati				Jmlh	Rata-rata	Ket.
	Ide Sendiri	Karya Berbeda Dari Lain	Kombinasi 4 <i>Loose Part</i>	Kombinasi 4 Warna			
Aa	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Im	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Af	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Nz	3	2	2	2	9	56,2	MB
Ma	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Kp	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Aa	3	2	2	2	9	56,2	MB
Ha	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Mg	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Ma	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Ra	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Jmlh	42	31	31	31	135	MB	
Rata-rata	95,4	70,4	70,4	70,4	77		

Dari tabel 4.2.1 bisa dilihat bahwasanya nilai hasil rata-rata media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak yakni, 77 dengan kreteria mulai berkembang. Secara rinci untuk anak bisa menghasilkan karya dengan ide sendiri dengan rata-rata 95,4, anak bisa menghasilkan karya berbeda dari orang lain dengan rata-rata 70,4, anak bisa menghasilkan karya mengkombinasi 4 media *loose part* dengan rata-rata 70,4, anak bisa menghasilkan karya mengkombinasikan 4 warna *loose part* dengan rata-rata 70,4. Terbisa 2 anak mencapai kreteria mulai berkembang yakni, Nz dan Aa, sedangkan 9 anak mencapai

kreteria berkembang sesuai harapan yakni, Aa, Im, Af, Ma, Kp, Ha, Mg, Ma, Ra.

c. Observasi Guru

Selain melihat bagaimana pembelajaran dilakukan dengan media *loose part* meningkatkan kreativitas, teman sejawat juga melihat apa dilakukan oleh guru. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 4.2.2
Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Guru Pertemuan Pertama

No	Aspek Dinilai	Kriteria
I. Kegiatan Pembukaan		
1.	Salam dan mempersiapkan anak untuk belajar	3
2.	Berdoa, salam, dan sapa	3
3.	Melakukan kegiatan apersepsi	3
4.	Menyampaikan tujuan belajar	3
II. Kegiatan Inti		
5.	Kesesuaian tema dengan media pembelajaran	3
6.	Guru menjelaskan materi secara jelas	3
7.	Guru mendiskusikan kegiatan pembelajaran bersama	3
8.	Menumbuhkan kreativitas anak dalam kegiatan belajar	3
III. Kegiatan Penutup		
9.	Guru melakukan refleksi	3
10.	Guru memberikan evaluasi dan menyanyikan kegiatan dilakukan hari ini	3
11.	Guru memberikan motivasi dan reward kepada anak	3
12.	Bernyanyi, berdoa, janji/ikrar, dan salam	3
Jumlah		36
Rata-rata		75
Kreteria		Sangat Baik

Hasil observasi aktivitas guru selama pertemuan pertama kelas menunjukkan nilai rata-rata 75 termasuk dalam kreteria "sangat baik", seperti ditunjukkan dalam tabel 4.2.2. Dari temuan ini, guru masih kurang mengaitkan tema dengan penggunaan media *loose part* dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa.

d. Refleksi

Pada pertemuan pertama ini anak sudah tampak antusias dalam mengikuti kegiatan, namun masih banyak mengalami kesulitan baik dari segi anak maupun guru sendiri. Ada pun beberapa kelemahan dilihat dari segi anak, yakni:

- 1) Anak masih bingung dalam menyusun huruf menjadi kata.
- 2) Anak masih bingung dalam membuat kegiatan kolase dengan memakai media *loose part*.
- 3) Anak masih perlu bimbingan dalam membuat kegiatan kolase dengan memakai media *loose part*.

Selain kelemahan diatas, terbisa beberapa kelemahan dari guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, yakni:

- 1) Guru masih kurang melakukan interaksi secara menyeluruh dengan semua anak.
- 2) Guru masih belum mengaitkan tema dengan media *loose part*.
- 3) Guru masih kurang memberikan penjelasan secara jelas tentang pelaksanaan pemanfaatan media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas.

Berlandaskan hasil refleksi antara peneliti dan teman sejawat, beberapa rekomendasi untuk ditindak lanjuti pada pertemuan selanjutnya, yakni:

- 1) Guru haru mengaitkan tema dengan kegiatan akan dilakukan.
- 2) Guru harus lebih aktif dalam berinteraksi dengan semua anak.

3) Guru harus memberikan penjelasan secara jelas terkait dengan kegiatan pemanfaatan media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas.

2. Pelaksanaan Tindakan

a. Siklus II Pertemuan Kedua

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua:

Untuk mempersiapkan kegiatan pembukaan, anak-anak terlebih dahulu berbaris di lapangan sekolah sesuai kelompoknya masing-masing bersama guru. Setelah berbaris di lapangan sekolah, anak-anak langsung masuk ke ruang kelas dan duduk di bangku telah ditetapkan untuk mereka. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak. Selanjutnya, guru membaca doa Al-fatihah dan Al-Falaq. Setelah selesai, guru menanyakan adakah teman kita tidak hadir di kelas.

Setelah pengenalan kaldik, guru memperkenalkan tema akan dipelajari hari ini. Hari ini kita akan belajar tentang tema diri sendiri, sub tema tubuhku dan sub-sub tema anggota tubuh bagian kepala. Guru memperlihatkan gambar telah guru bawa dan diperlihatkan kepada anak-anak. “ini ada gambar apa, siapa tahu?” tanya ibu guru, “kepala” jawab anak secara serentak. Kemudian guru menjelaskan kepada anak, bahwasanya gambar ibu guru bawa ini yakni anggota tubuh bagian kepala yakni bagian dari macam-macam anggota tubuh. Guru menjelaskan kepada anak, beberapa anggota tubuh ada dibagian kepala, yakni, ada rambut, telinga, mata, hidung, mulut dan alis.

Guru kemudian menjelaskan beberapa kegiatan akan dilakukan hari ini, termasuk menyebutkan, menulis, dan menggabungkan memakai media *loose part*. Pada kegiatan pertama, ibu guru sudah menjelaskan tentang berbagai anggota tubuh bagian kepala, jadi anak-anak bisa menyebutkan kembali anggota tubuh bagian kepala sudah disebutkan sebelumnya. Dalam kegiatan kedua, anak-anak harus merangkai huruf menjadi kata kepala. Ibu guru akan menulis kata kepala ke papan tulis terlebih dahulu, dan setiap anak harus menulis kata kepalanya sendiri. Setelah semua anak melakukannya, ibu guru akan meminta anak-anak untuk menulis di buku atau lembar kerja anak telah disiapkan oleh ibu guru. Dalam kegiatan terakhir, anak-anak membuat kolase gambar kepala telah disiapkan oleh ibu guru dengan memakai media *loose part*. Guru memberi contoh kepada anak-anak bagaimana melakukannya, dan setelah itu, mereka diberi kesempatan untuk memakai kreativitas masing-masing untuk membuat kolase gambar kepala mereka sendiri.

Pada pertemuan kedua siklus II anak sudah mulai mengkombinasikan lebih dari 1 bahan media *loose part* dan lebih dari 1 warna media *loose part* disediakan oleh guru. Untuk Aa sudah mulai mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (daun kering, batu dan biji kacang hijau) dan 3 warna media *loose part* (coklat, hitam dan hijau), pada bagian kertas masih kosong, Aa mengkombinasikan dengan menempelkan batu dan daun kering. Im sudah mulai mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (daun segar, ranting dan

biji beras) dan 3 warna media *loose part* (hijau, coklat dan kuning), pada bagian kertas masih kosong, Im mengkombinasikan dengan menempelkan daun segar dan ranting. Af sudah mulai mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (daun segar, ranting dan biji beras) dan 3 warna media *loose part* (hijau, coklat dan kuning), pada bagian kertas masih kosong, Af mengkreasikan dengan menempelkan daun segar. Nz sudah mulai mengkombinasikan 2 bahan media *loose part* (batu dan daun segar) dan 2 warna media *loose part* (hitam dan hijau), pada bagian kertas masih kosong, Nz mengkreasikan dengan menempelkan daun segar. Ma sudah mulai mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (daun segar, biji beras dan ranting) dan 3 warna media *loose part* (hijau, coklat dan kuning), pada bagian kertas masih kosong, Ma mengkreasikan dengan menempelkan daun segar. Kp sudah mulai mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (ranting, daun segar dan biji beras) dan 3 warna media *loose part* (coklat, hijau dan kuning), pada bagian kertas masih kosong, Kp mengkombinasikan dengan menempelkan daun segar dan ranting. Aa sudah mulai mengkombinasikan 2 bahan media *loose part* (biji kacang hijau, biji beras dan ranting) dan 3 warna media *loose part* (hijau, kuning dan coklat), pada bagian kertas masih kosong, Aa mengkombinasikan dengan menempelkan biji beras dan biji kacang hijau. Ha sudah mulai mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (batu, ranting dan daun segar) dan 3 warna media *loose part* (hitam, coklat dan hijau), pada

bagian kertas masih kosong, Ha mengkombinasikan dengan menempelkan daun segar dan ranting. Mg sudah mulai mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (biji kacang hijau, daun kering dan batu) dan 3 warna media *loose part* (hijau, hitam dan coklat), pada bagian kertas masih kosong, Mg mengkreasikan dengan menempelkan batu. Ma sudah mulai mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (batu, daun kering dan biji beras) dan 3 warna media *loose part* (hitam, coklat dan kuning), pada bagian kertas masih kosong, Ma mengkombinasikan dengan menempelkan daun kering dan biji beras. Ra sudah mulai mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (biji beras, baru dan daun segar) dan 3 warna media *loose part* (kuning, hijau dan hitam), pada bagian kertas masih kosong, Ra mengkombinasikan dengan menempelkan biji beras dan daun segar.

Setelah semua anak menyelesaikan kegiatan menulis dan kolase, mereka diminta untuk membersihkan meja mereka dan duduk kembali dengan rapi di tempat mereka sebelumnya. Setelah anak-anak menyelesaikan semua tugas hari ini, guru bertanya kepada jawan, "Bagaimana perasaannya hari ini anak-anak setelah menyelesaikan semua tugasnya?" Semua anak segera menjawab, "senang ibu guru". Setelah menanyakan bagaimana perasaan anak-anak setelah pelajaran selesai, guru meminta anak-anak mengeluarkan bekal mereka dari tas dan meletakkannya di atas meja masing-masing. Kemudian, mereka diminta berbaris dengan rapi untuk mencuci tangan dan kembali ke

kelas. Setelah semua anak duduk di meja masing-masing, guru berkata, "Selamat makan anak-anak". Setelah makan, anak-anak diminta untuk membersihkan meja mereka dan memasukkan kembali kotak bekal ke dalam tas mereka. Setelah memasukkan kembali kotak bekal ke dalam tas mereka, anak-anak kembali duduk di tempat mereka sebelumnya dan membaca doa untuk menyelesaikan makan mereka.

Pada kegiatan penutup, anak dan guru duduk di meja masing-masing. Kemudian, guru mengajak anak-anak bernyanyi, "Hari sudah siang", sambil bertepuk tangan. Guru mengingat kembali kegiatan telah dilakukan hari ini. Anak kemudian membaca doa sebelum pulang dan setelah keluar rumah. Guru menyapa anak dan meminta mereka menunggu jemputan orang tua dan berpamitan ketika orang tua tiba.

b. Observasi/Pengamatan

Pada tahap ini, guru memakai lembar observasi telah disiapkan untuk mengamati proses pembelajaran dilakukan pada pertemuan kedua. Hasil observasi guru dan teman sejawat dari lembar observasi aktivitas anak disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.2.3**Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus II Pertemuan Kedua**

Nama anak	Aspek Diamati				Jmlh	Rata-rata	Ket.
	Ide Sendiri	Karya Berbeda Dari Lain	Kombinasi 4 <i>Loose Part</i>	Kombinasi 4 Warna			
Aa	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Im	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Af	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Nz	3	2	2	2	9	56,2	MB
Ma	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Kp	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Aa	3	2	2	3	10	63	BSh
Ha	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Mg	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Ma	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Ra	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Jmlh	42	31	31	32	136	MB	
Rata-rata	95,4	70,4	70,4	72,3	77,2		

Dari tabel 4.2.3 bisa dilihat bahwasanya nilai hasil rata-rata media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak yakni, 77,2 dengan kriteria mulai berkembang. Secara rinci untuk anak bisa menghasilkan karya dengan ide sendiri dengan rata-rata 95,4, anak bisa menghasilkan karya berbeda dari orang lain dengan rata-rata 70,4, anak bisa menghasilkan karya mengkombinasikan 4 media *loose part* dengan rata-rata 70,4, anak bisa menghasilkan karya mengkombinasikan 4 warna *loose part* dengan rata-rata 72,3. Terbisa 1 anak mencapai kriteria mulai berkembang yakni, Nz, terbisa 1 anak mencapai kriteria berkembang sesuai harapan yairu, Aa dan terbisa 9 anak mencapai kriteria berkembang sangat baik yakni, Aa, Im, Af, Ma, Kp, Ha, Mg, Ma, Ra.

c. Observasi Guru

Selain melihat bagaimana pembelajaran dilakukan dengan media *loose part* meningkatkan kreativitas, teman sejawat juga melihat apa dilakukan oleh guru. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 4.2.4
Hasi Observasi Terhadap Aktivitas Guru Pertemuan Kedua

No	Aspek Dinilai	Kriteria
I. Kegiatan Pembukaan		
1.	Salam dan mempersiapkan anak untuk belajar	3
2.	Berdoa, salam, dan sapa	4
3.	Melakukan kegiatan apersepsi	4
4.	Menyampaikan tujuan belajar	3
II. Kegiatan Inti		
5.	Kesesuaian tema dengan media pembelajaran	3
6.	Guru menjelaskan materi secara jelas	3
7.	Guru mendiskusikan kegiatan pembelajaran bersama	3
8.	Menumbuhkan kreativitas anak dalam kegiatan belajar	3
III. Kegiatan Penutup		
9.	Guru melakukan refleksi	3
10.	Guru memberikan evaluasi dan menyanyikan kegiatan dilakukan hari ini	3
11.	Guru memberikan motivasi dan reward kepada anak	4
12.	Bernyanyi, berdoa, janji/ikrar, dan salam	3
Jumlah		39
Rata-rata		81,2
Kreteria		Sangat Baik

Hasil observasi aktivitas guru selama pertemuan pertama kelas menunjukkan nilai rata-rata 81,2 termasuk dalam kriteria "sangat baik", seperti ditunjukkan dalam tabel 4.2.4. Dari temuan ini, terlihat bahwasanya guru masih kurang mengaitkan tema dengan penggunaan media *loose part* dalam upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini.

d. Refleksi

Berlandaskan analisis siklus II pertemuan kedua dilihat dari hasil penelitian dilakan oleh peneliti dan teman sejawat, diperoleh data data bahwasanya seluruh anak telah mencapai kreteria mulai berkembang. Meskipun masih ada anak mencapai kreteria mulai berkembang dan belum mencapai kreteria berkembang sesuai harapan. Kelemahan ini dikarnakan anak masih kurang fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan masih perlu bimbingan. Rekomendasi dari teman sejawat yakni guru harus lebih mengkondisikan anak agar lebih fokus dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Pelaksanaan Tindakan

a. Siklus II Pertemuan Ketiga

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan ketiga:

Untuk mempersiapkan kegiatan pembukaan, anak-anak terlebih dahulu berbaris di lapangan sekolah sesuai kelompoknya masing-masing bersama guru. Setelah berbaris di lapangan sekolah, anak-anak langsung masuk ke ruang kelas dan duduk di bangku telah ditetapkan untuk mereka. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak. Selanjutnya, guru membaca doa Al-fatihah dan An-Nas. Setelah itu guru mengenalkan kaldik dan dilanjutkan dengan guru memperkenalkan tema diri sendiri, subtema tubuhku dan sub-sub tema tangan. Guru memperlihatkan gambar anggota tubuh kepada anak-anak “ada masih ingat tidak gambar apa ibu guru pegang?” tanya ibu guru

“anggota tubuh ibu guru” jawab anak secara serentak, “masih ada ingat tidak maca-macam anggota tubuh itu ada apa saja? Tanya ibu guru kepala” jawab Aa, “mata dan hidung” jawab Mg, “telinga dan mulut” jawab Im , “kaki dan tangan” jawab Kp. “iya benar sekali, semua anak-anak sebutkan tadi yakni anggota tubuh kita, ada kepala, mata, hidung, telinga, mulut, tangan dan kaki. Lalu ibu guru memperlihatkan satu gambar lagi “kalau ini ada tahu tidak gambar apa?” tanya ibu guru lagi “tangan” jawab Ma dengan penuh semangat. Hari ini kita akan belajar tentang anggota tubuh yakni tangan. “biasanya anak-anak memakai tangan untuk apa?” tanya ibu guru, anak-anak diam, belum ada menjawab, lalu ibu guru mengulangi pertanyaanya “biasanya kalau makan, anak-anak menggunakan apa? Tanya ibu guru “tangan” jawab anak serentak. Guru pun memberikan penjelasan bahwasanya benar sekali, kalau makan kita biasanya memakai tangan kita. Setelah menjelaskan tema dan subtema, guru menjelaskan kepada anak bahwasanya kegiatan akan dilakukan yakni, menghitung, menulis dan kolase. Kegiatan pertama, anak akan menghitung jumlah jari tangan, nantinya anak akan menghitung jari mereka dan akan menuliskan jumlahnya dipapan tulis. Lalu kegiatan kedua yakni menyusun huruf menjadi kata tangan,

Setelah anak duduk dengan rapi dimeja masing-masing, selanjutnya setelah guru selesai menyampaikan kegiatan pada hari ini, “sekarang kita akan menghitung berapa banyak jari-jari tangan kita, sekarang

siapa sudah tahu ada berapakah jari-jari kedua tangan kita?” tanya guru, anak-anak pun menjawab “ada 10 ibu guru”, “apakah benar ada 10, sekarang kita hitung sama-sama ya” tanya ibu guru lagi. Lalu guru pun mengajak anak-anak untuk bersama-sama menghitung jumlah jari-jari tangan masing-masing anak dan menuliskan jumlahnya di papan tulis. Setelah semua anak selesai membisakan giliran kedepan menuliskan jumlah jari-jari tangan dipapan tulis, lalu guru melanjutkan kegiatan kedua, pada kegiatan kedua ini anak akan menyusun huruf menjadi kata tangan dan guru akan memberikan contoh terlebih dahulu sebelum anak akan mengerjakan tugasnya sendiri-sendiri. Setelah guru selesai memberikan contoh, anak-anak akan diberikan kesempatan satu per satu untuk menulis dan menyusun huruf menjadi kata tangan kepapan tulis, lalu selanjutnya anak akan menulis dan menyusun huruf menjadi kata tangan dibuku atau lembar kerja anak sudah disiapkan oleh guru. Setelah semua anak sudah membisakan giliran untuk menulis kepapan tulis, anak-anak kembali duduk rapi dimeja masing-masing, guru mendampingi anak-anak sedang mengerjakan kegiatan menulis. Setelah anak menyelesaikan tugas menulis, anak melanjutkan tugas kegiatan membuat kolase gambar tangan sudah disiapkan guru dengan memakai media *loose part*. Lalu guru mengamati anak sedang mengerjakan kegiatan kolase gambar tangan dengan memakai media *loose part*. Nz dan Aa sudah mengalami peningkatan walaupun masih dibantu oleh guru.

Pada pertemuan ketiga siklus II anak sudah mulai mengkombinasikan lebih dari 1 bahan media *loose part* dan lebih dari 1 warna media *loose part* disediakan oleh guru. Untuk Aa sudah mulai mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (batu, daun kering dan biji kacang hijau) dan 3 warna media *loose part* (hitam, coklat dan hijau), pada sisi kertas masih kosong Aa mengkreasikan dengan menenmpelkan daun kering. Im sudah mulai mengkombinasikan 4 bahan media *loose part* (biji kacang hijau, daun segar, ranting dan batu) dan 3 warna media *loose part* (hijau, coklat dan hitam) pada sisi kertas masih kosong, Im mengkombinasikan dengan menempelkan daun segar dan batu. Af sudah mulai mengkombinasikan 4 bahan media *loose part* (batu, daun segar, ranting dan biji kacang hijau) dan 3 warna media *loose part* (hijau, coklat dan hitam), pada sisi kertas masih kosong Af mengkombinasikan dengan menempelkan ranting dan daun segar. Nz sudah mulai mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (ranting, daun segar dan biji kacang hijau) dan 2 warna media *loose part* (hijau dan coklat), pada sisi kertas yg masih kosong, Nz mengkombinasikan dengan menempelkan ranting dan daun segar. Ma sudah mulai mengkombinasikan 4 bahan media *loose part* (daun kering, ranting, biji beras dan batu) dan 3 warna media *loose part* (coklat, kuning dan hitam), pada sisi kertas masih kosong Ma mengkombinasikan dengan menempelkan biji beras dan ranting. Kp sudah mulai mengkombinasikan 4 bahan media *loose part* (batu, biji beras, ranting

dan daun kering) dan 3 warna media *loose part* (coklat, hitam dan kuning), pada sisi kertas masih kosong, Kp mengkombinasikan dengan menempelkan biji beras dan daun kering. Aa sudah mulai mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (ranting, daun kering dan biji beras) dan 2 warna media *loose part* (coklat dan kuning), pada sisi kertas masih kosong Aa mengkreasikan dengan menempelkan biji beras. Ha sudah mulai mengkombinasikan 4 bahan media *loose part* (batu, biji kacang hijau, daun segar dan ranting) dan 3 warna media *loose part* (hijau, hitam dan coklat), pada sisi kertas masih kosong, Ha mengkombinasikan dengan menempelkan biji kacang hijau dan daun segar. Mg sudah mulai mengkombinasikan 4 bahan media *loose part* (daun segar, ranting, biji kacang hijau dan batu) dan 3 warna media *loose part* (hijau, coklat dan hitam), pada sisi kertas masih kosong, Mg mengkombinasikan dengan menempelkan ranting dan daun segar. Ma sudah mulai mengkombinasikan 4 bahan media *loose part* (ranting, batu, biji kacang hijau dan daun segar) dan 3 warna media *loose part* (hijau, hitam dan coklat), pada sisi kertas masih kosong Ma mengkombinasikan dengan menempelkan daun segar dan biji kacang hijau. Ra sudah mulai mengkombinasikan 4 bahan media *loose part* (ranting, daun kering, batu dan biji beras) dan 3 warna media *loose part* (coklat, hitam dan kuning), pada bagian sisi kertas masih kosong Ra mengkombinasikan dengan menempelkan ranting dan biji beras.

Setelah semua anak selesai melakukan kegiatan menulis dan kolase, anak diminta untuk membereskan mejanya, dan anak diminta untuk duduk kembali dengan rapi dimeja masing-masing. Kemudian guru melakukan tanya jawab dengan anak, setelah selesai mengerjakan semua kegiatan pada hari ini “bagaimana perasaannya hari ini anak-anak setelah menyelesaikan semua tugasnya?” tanya guru “senang ibu guru” jawab semua anak secara serentak.

Setelah selesai menanyakan bagaimana perasaan anak-anak setelah selesai mengikuti pembelajaran, anak-anak diminta untuk mengeluarkan bekal mereka dari dalam tas dan diletakkan diatas meja masing-masing, setelah itu anak-anak diminta untuk berbaris dengan rapi untuk bergiliran mencuci tangan, dan kembali masuk kekelas dan duduk kemeja masing-masing, bersiap untuk makan. Setelah selesai makan anak-anak diminta untuk membereskan meja masing-masing dan memasukkan kembali kotak bekal kedalam tas anak masing-masing. Selesai memasukkan bekal kedalam tas, anak kembali duduk kemaja masing-masing, lalu membaca doa selesai makan.

Kegiatan penutup, guru dan anak duduk meja masing-masing, kemudia guru mengajak anak bernyanyi “hari sudah siang” sambil bertepuk tangan. Guru melakukan *recalling*, kegiatan apa saja sudah dilakukan hari ini. Sesudah itu anak membaca doa sebelum pulang dan membaca doa keluar rumah. Guru mengucapkan salam dan

memberikan pesan kepada anak untuk menunggu jemputan orang tua dan berpamitan ketika orang tua sudah menjemput.

b. Observasi/Pengamatan

Pada tahap ini guru mengadakan observasi terhadap proses pembelajaran dilakukan pada pertemuan ketiga dengan menggunakan lembar observasi telah disiapkan. Hasil observasi dilakukan guru dan teman sejawat dari lembar observasi aktivitas anak bisa dilihat pada tabel :

Tabel 4.2.5
Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus II Pertemuan Ketiga

Nama anak	Aspek Diamati				Jmlh	Rata-rata	Ket.
	Ide Sendiri	Karya Berbeda Dari Lain	Kombinasi 4 <i>Loose Part</i>	Kombinasi 4 Warna			
Aa	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Im	4	3	4	3	14	88	BSB
Af	4	3	4	3	14	88	BSB
Nz	3	3	3	2	11	69	BSH
Ma	4	3	4	3	14	88	BSB
Kp	4	3	4	3	14	88	BSB
Aa	3	3	3	2	11	69	BSH
Ha	4	3	4	3	14	88	BSB
Mg	4	3	4	3	14	88	BSB
Ma	4	3	4	3	14	88	BSB
Ra	4	3	4	3	14	88	BSB
Jmlh	42	33	41	31	147	BSB	
Rata-rata	95,4	75	93,1	70,4	84		

Dari tabel 4.2.5 bisa dilihat bahwasanya nilai hasil rata-rata media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak yakni, 84 dengan kriteria mulai berkembang. Secara rinci untuk anak bisa menghasilkan karya dengan ide sendiri dengan rata-rata 95,4, anak bisa menghasilkan karya berbeda dari orang lain dengan rata-rata 75, anak bisa menghasilkan karya mengkombinasi 4 media *loose part* dengan rata-

rata 93,1, anak bisa menghasilkan karya mengkombinasikan 4 warna *loose part* dengan rata-rata 70,4. Terbisa 2 anak mencapai kreteria berkembang sesuai harapan yakni, Nz dan Aa, dan terbisa 9 anak mencapai kreteria berkembang sangat baik yakni, Aa, Im, Af, Ma, Kp, Ha, Mg, Ma, Ra.

c. Observasi Guru

Selain mengamati proses pelaksanaan pembelajaran dalam media *loose part* meningkatkan kreativitas, teman sejawat juga melakukan pengamatan terhadap aktivitas dilakukan oleh guru. Berikut ini data hasil pengamat terhadap aktivitas guru pada tabel :

Tabel 4.2.6
Hasi Observasi Terhadap Aktivitas Guru Pertemuan Ketiga

No	Aspek Dinilai	Kriteria
I. Kegiatan Pembukaan		
1.	Salam dan mempersiapkan anak untuk belajar	3
2.	Berdoa, salam, dan sapa	4
3.	Melakukan kegiatan apersepsi	4
4.	Menyampaikan tujuan belajar	3
II. Kegiatan Inti		
5.	Kesesuaian tema dengan media pembelajaran	3
6.	Guru menjelaskan materi secara jelas	3
7.	Guru mendiskusikan kegiatan pembelajaran bersama	3
8.	Menumbuhkan kreativitas anak dalam kegiatan belajar	3
III. Kegiatan Penutup		
9.	Guru melakukan refleksi	3
10.	Guru memberikan evaluasi dan menyanyikan kegiatan dilakukan hari ini	4
11.	Guru memberikan motivasi dan reward kepada anak	4
12.	Bernyanyi, berdoa, janji/ikrar, dan salam	3
Jumlah		40
Rata-rata		83,3
Kreteria		Sangat Baik

Berlandaskan tabel 4.2.6 terlihat bahwasanya hasil observasi aktivitas guru dilakukan selama proses belajar mengajar pada pertemuan pertama menunjukkan nilai rata-rata 83,3 termasuk pada kriteria “sangat baik”. Dari hasil tersebut guru masih kurang

mengaitkan tema dengan penggunaan media *loose part* dalam upaya peningkatan kreativitas.

d. Refleksi

Pada siklus II pertemuan ketiga ini yakni perbaikan kelemahan dan kekurangan terjadi pada proses belajar mengajar sebelumnya. Dari hasil penelitian telah dilakukan oleh guru dan teman sejawat, diperoleh data bahwasanya seluruh anak sudah mencapai kriteria berkembang sangat baik meskipun dalam kegiatan membuat kolase masih ada anak mencapai kriteria berkembang sesuai harapan. Kelemahan tersebut dikarenakan anak masih belum maksimal dalam mengkreasikan media *loose part* sebagai upaya dalam meningkatkan kreativitas anak. Rekomendasi dari teman sejawat yakni guru harus lebih memberikan contoh kepada anak dalam mengkreasikan media *loose part*.

4. Pelaksanaan Tindakan

a. Siklus II Pertemuan Keempat

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan keempat, ::

Untuk mempersiapkan kegiatan pembukaan, anak-anak terlebih dahulu berbaris di lapangan sekolah sesuai kelompoknya masing-masing bersama guru. Setelah berbaris di lapangan sekolah, anak-anak langsung masuk ke ruang kelas dan duduk di bangku telah ditetapkan untuk mereka. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak. Selanjutnya, guru membaca doa Al-Fatihah dan Al-Kautsar.

Setelah selesai, guru menanyakan adakah teman kita tidak hadir di kelas. Selesai berdoa dan menanyakan anak tidak hari, guru mengenalkan kaldik dan dilanjutkan dengan memperkenalkan tema diri sendiri, subtema, tubuhku dan sub-sub tema kaki. Guru memperlihatkan gambar anggota tubuh kepada anak-anak “ada ingat tidak gambar apa ibu guru pegang?” tanya ibu guru “anggota tubuh ibu guru” jawab anak secara serentak, “masih ada ingat tidak maca-macam anggota tubuh itu ada apa saja? Tanya ibu guru kepala” jawab Aa, “mata dan hidung” jawab Mg, “telinga dan mulut” jawab Im, “kaki dan tangan” jawab Kp. “iya benar sekali, semua anak-anak sebutkan tadi yakni anggota tubuh kita, ada kepala, mata, hidung, telinga, mulut, tangan dan kaki. Lalu ibu guru memperlihatkan satu gambar lagi “kalau ini ada tahu tidak gambar apa?” tanya ibu guru lagi “kaki” jawab anak dengan penuh semangat. Hari ini kita akan belajar tentang anggota tubuh yakni kaki. “biasanya anak-anak memakai kaki untuk apa?” tanya ibu guru, anak-anak diam, belum ada menjawab, lalu ibu guru mengulangi pertanyaanya “biasanya kalau berjalan, anak-anak menggunakan apa? Tanya ibu guru “kaki” jawab anak serentak. Guru pun memberikan penjelasan bahwasanya benar sekali, kalau berjalan kita biasanya memakai kaki kita.

Setelah menjelaskan tema dan subtema, guru menjelaskan kepada anak bahwasanya kegiatan akan dilakukan yakni, menghitung, menulis dan kolase. Kegiatan pertama, anak akan menghitung jumlah jari kaki, nantinya anak akan menghitung jari kaki mereka dan akan menuliskan

jumlahnya dipapan tulis. Lalu kegiatan kedua yakni meyusun huruf menjadi kata kaki, nantinya guru akan memberikan contoh terlebih dahulu, setelah itu anak diberikan kesempatan untuk maju kedepan untuk menulis dipapan tulis, selanjutnya anak akan menulis dibuku atau pada lembar kerja anak sudah guru siapkan. untuk kegiatan terakhir yakni kolase, anak akan membuat kolase gambar kaki dan membuat kolase dengan memakai media *loose part* sudah disiapkan oleh guru, sebelum anak membuat tugas kolasenya sendiri, guru akan memberikan contoh terlebih dahulu, setelah itu anak akan diberikan kesempatan untuk membuat kolasenya sendiri dengan kreativitas anak masing-masing, mengkreasikan media *loose part* sudah disiapkan guru. Pada pertemuan keempat siklus II anak sudah mulai mengkombinasikan lebih dari 1 bahan media *loose part* dan lebih dari 1 warna media *loose part* disediakan oleh guru. Aa sudah mulai mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (ranting, batu dan biji beras) dan 3 warna media *loose part* (coklat, hitam dan kuning), pada sisi kertas masih kosong Aa memberikan kreasi dengan menempelkan ranting. Im sudah mulai mengkombinasikan 4 bahan media *loose part* (daun kering, ranting, batu dan biji beras) dan 3 warna media *loose part* (coklat, hitam dan kuning), pada sisi kertas masih kosong Im mengkreasikan dengan menempel daun kering. Af sudah mulai mengkombinasikan 4 bahan media *loose part* (biji kacang hijau, ranting, daun kering dan batu) dan 3 warna media *loose part* (hijau, coklat dan hitam), untuk bagian kertas

masih kosong Af mengkreasikan dengan menempelkan batu. Nz sudah mulai mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (daun segar, biji beras dan ranting) dan 3 warna media *loose part* (hijau, kuning dan hitam), pada bagian sisi kertas masih kosong Nz mengkombinasikan dengan menempelkan ranting dan biji beras. Ma sudah mulai mengkombinasikan 4 bahan media *loose part* (biji kacang hijau, daun segar, batu dan ranting) dan 3 warna media *loose part* (hijau, hitam dan coklat), pada bagian kertas masih kosong Ma mengkreasikan dengan menempelkan daun segar. Kp sudah mulai mengkombinasikan 4 bahan media *loose part* (biji kacang hijau, daun segar, ranting dan batu) dan 3 warna media *loose part* (hijau, hitam dan coklat), pada sisi kerta masih kosong Kp mengkombinasikan dengan menempelkan biji kacang hijau dan batu. Aa sudah mulai mengkombinasikan 3 bahan media *loose part* (batu, daun kering dan biji beras) dan 3 warna media *loose part* (coklat, kuning dan hitam), pada bagian sisi kertas masih kosong Aa mengkreasikan dengan menempelkan biji beras. Ha sudah mulai mengkombinasikan 4 bahan media *loose part* (rantingm daun segar, batu dan biji kacang hijau) dan 3 warna media *loose part* (hijau, hitam dan coklat), pada sisi kertas masih kosong Ha mengkombinasikan dengan menempelkan biji kacang hijau dan ranting. Mg sudah mulai mengkombinasikan 4 bahan media *loose part* (rantingm daun kering, batu dan kacang hijau) dan 3 warna media *loose part* (hijau, coklat dan hitam), pada sisi kertas masih kosong Mg mengkombinasikan dengan

menempelkan ranting dan daun kering. Ma sudah mulai mengkombinasikan 4 bahan media *loose part* (daun segar, biji kacang hijau, batu dan ranting) dan 3 warna media *loose part* (hijau, coklat dan hitam), pada sisi kertas masih kosong Ma mengkombinasikan dengan menempelkan batu dan daun segar. Ra sudah mulai mengkombinasikan 4 bahan media *loose part* (biji beras, ranting, daun kering dan batu) dan 3 warna media *loose part* (coklat, hitam dan kuning), pada sisi kertas masih kosong Ra mengkreasikan dengan menempelkan biji beras.

Setelah semua anak selesai melakukan kegiatan menulis dan kolase, anak diminta untuk membereskan mejanya, dan anak diminta untuk duduk kembali dengan rapi dimeja masing-masing. Kemudian guru melakukan tanya jawan dengan anak, setelah selesai mengerjakan semua kegiatan pada hari ini “bagaimana perasaannya hari ini anak-anak setelah menyelesaikan semua tugasnya?” tanya guru “senang ibu guru” jawab semua anak secara serentak.

Setelah selesai menanyakan bagaimana perasaan anak-anak setelah selesai mengikuti pembelajaran, anak-anak diminta untuk mengeluarkan bekal mereka dari dalam tas dan diletakkan diatas meja masing-masing, setelah itu anak-anak diminta untuk berbaris dengan rapi untuk bergiliran mencuci tangan, dan kembali masuk kekelas dan duduk kemeja masing-masing, bersiap untuk makan, anak membaca doa sebelum makan, setelah selesai membaca doa ibu guru berkata “selamat makan anak-anak”. Setelah selesai makan anak-anak diminta

untuk membereskan meja masing-masing dan memasukkan kembali kotak bekal kedalam tas anak masing-masing. Selesai memasukkan bekal kedalam tas, anak kembali duduk kemaja masing-masing, lalu membaca doa selesai makan.

Kegiatan penutup, guru dan anak duduk meja masing-masing, kemudia guru mengajak anak bernyanyi “hari sudah siang” sambil bertepuk tangan. Guru melakukan *recalling*, kegiatan apa saja sudah dilakukan hari ini. Sesudah itu anak membaca doa sebelum pulang dan membaca doa keluar rumah. Guru mengucapkan salam dan memberikan pesan kepada anak untuk menunggu jemputan orang tua dan berpamitan ketika orang tua sudah menjemput.

b. Observasi/Pengamatan

Pada tahap ini guru mengadakan observasi terhadap proses pembelajaran dilakukan pada pertemuan keempat dengan meggunakan lembar observasi telah disiapkan. Hasil observasi dilakukan guru dan teman sejawat dari lembar observasi aktivitas anak bisa dilihat pada tabel:

Tabel 4.2.7**Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus II Pertemuan Keempat**

Nama anak	Aspek Diamati				Jmlh	Rata-rata	Ket.
	Ide Sendiri	Karya Berbeda Dari Lain	Kombinasi 4 <i>Loose Part</i>	Kombinasi 4 Warna			
Aa	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Im	4	3	4	3	14	88	BSB
Af	4	3	4	3	14	88	BSB
Nz	3	3	3	3	12	75	BSH
Ma	4	3	4	3	14	88	BSB
Kp	4	3	4	3	14	88	BSB
Aa	3	3	3	3	12	75	BSH
Ha	4	3	4	3	14	88	BSB
Mg	4	3	4	3	14	88	BSB
Ma	4	3	4	3	14	88	BSB
Ra	4	3	4	3	14	88	BSB
Jmlh	42	33	41	33	149	BSB	
Rata-rata	95,4	75	93,1	75	85		

Dari tabel 4.2.7 bisa dilihat bahwasanya nilai hasil rata-rata media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak yakni, 85 dengan kreteria mulai berkembang. Secara rinci untuk anak bisa menghasilkan karya dengan ide sendiri dengan rata-rata 95,4, anak bisa menghasilkan karya berbeda dari orang lain dengan rata-rata 75, anak bisa menghasilkan karya mengkombinasi 4 media *loose part* dengan rata-rata 93,1, anak bisa menghasilkan karya mengkombinasikan 4 warna *loose part* dengan rata-rata 75. Terbisa 2 anak mencapai kreteria berkembang sesuai harapan yakni, Nz dan Aa dan terbisa 9 anak mencapai kreteria berkembang sangat baik yakni, Aa, Im, Af, Ma, Kp, Ha, Mg, Ma, Ra.

c. Observasi Guru

Selain mengamati proses pelaksanaan pembelajaran dalam media *loose part* meningkatkan kreativitas, teman sejawat juga melakukan

pengamatan terhadap aktivitas dilakukan oleh guru. Berikut ini data hasil pengamat terhadap aktivitas guru pada tabel:

Tabel 4.2.8
Hasi Observasi Terhadap Aktivitas Guru Pertemuan Keempat

No	Aspek Dinilai	Kreteria
I. Kegiatan Pembukaan		
1.	Salam dan mempersiapkan anak untuk belajar	3
2.	Berdoa, salam, dan sapa	4
3.	Melakukan kegiatan apersepsi	4
4.	Menyampaikan tujuan belajar	3
II. Kegiatan Inti		
5.	Kesesuaian tema dengan media pembelajaran	3
6.	Guru menjelaskan materi secara jelas	3
7.	Guru mendiskusikan kegiatan pembelajaran bersama	3
8.	Menumbuhkan kreativitas anak dalam kegiatan belajar	4
III. Kegiatan Penutup		
9.	Guru melakukan refleksi	3
10.	Guru memberikan evaluasi dan menyanyikan kegiatan dilakukan hari ini	3
11.	Guru memberikan motivasi dan reward kepada anak	2
12.	Bernyanyi, berdoa, janji/ikrar, dan salam	2
Jumlah		41
Rata-rata		85,4
Kreteria		Sangat Baik

Berlandaskan tabel 4.2.8 terlihat bahwasanya hasil observasi aktivitas guru dilakukan selama proses belajar mengajar pada pertemuan pertama menunjukkan nilai rata-rata 85,4 termasuk pada kreteria “sangat baik”. Dari hasil tersebut guru masih kurang mengaitkan tema dengan penggunaan media *loose part* dalam upaya peningkatan kreativitas.

d. Refleksi

Pada siklus II pertemuan keempat ini yakni perbaikan terhadap kelemahan dan kekurangan terjadi selama proses belajar mengajar. Pada pertemuan keempat ini semua anak sudah mengkreasikan media *loose part* disesuaikan dengan kegiatan diberikan. Semua anak

semangat dalam mengerjakan kegiatan diberikan, tidak ada lagi anak perlu dibimbing secara intensif.

Pada pertemuan siklus II keempat ini, peneliti dan teman sejawat telah mengatasi semua kelemahan dan kekurangan terjadi pada siklus I dengan rekomendasi dirumuskan. Sehingga keempat aspek diteliti mengalami peningkatan. Berlandaskan refleksi tersebut peneliti menyimpulkan bahwasanya tujuan dari penelitian ini sudah mencapai dan tidak perlu melanjutkan siklus selanjutnya.

- **Refleksi Siklus II**

Pada pelaksanaan siklus II yakni hasil perbaikan dari kelemahan-kelemahan dan kekurangan terjadi pada pelaksanaan proses belajar mengajar dilakukan pada siklus I. Berlandaskan hasil analisis data diperoleh anak dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat yakni gambaran dari aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan proses belajar mengajar dengan pemanfaatan media *loose part* dalam upaya meningkatkan kreativitas. Untuk lebih jelasnya hasil analisis data observasi pembelajaran anak akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.2.9
Rekapitulasi Kreativitas Anak Siklus II

Nama Anak	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4	Ket.
Aa	81,2	81,2	81,2	81,2	Meningkat
Im	81,2	81,2	88	88	Meningkat
Af	81,2	81,2	88	88	Meningkat
Nz	56,2	56,2	69	75	Meningkat
Ma	81,2	81,2	88	88	Meningkat
Kp	81,2	81,2	88	88	Meningkat
Aa	56,2	63	69	75	Meningkat
Ha	81,2	81,2	88	88	Meningkat
Mg	81,2	81,2	88	88	Meningkat
Ma	81,2	81,2	88	88	Meningkat
Ra	81,2	81,2	88	88	Meningkat
Jmlh	135	136	147	149	Meningkat
Rata-rata	77	77,2	84	85	Meningkat

Berlandaskan tabel 4.2.9 diatas, pada siklus II pertemuan pertama, kedua, ketiga, dan keempat mengalami peningkatan. Proses ini menunjukkan bahwasanya pemanfaatan media *loose part* imbastif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Selain analisis data aktivitas pada anak , guru dan teman sejawat juga melakukan analisis data pada observasi aktivitas guru atau peneliti pada proses pembelajaran siklus II dalam pemanfaatan media *loose part* untuk meningkatkan kreativitas pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2.10
Rekapitulasi Aktivitas Guru Pada Siklus II

Pertemuan	Jumlah	Rata-rata	Kreteria penilaian
Pertemuan 1	36	75	Sangat Baik
Pertemuan 2	39	81,2	Sangat Baik
Pertemuan 3	40	83,3	Sangat Baik
Pertemuan 4	41	85,4	Sanagt Baik

Berlandaskan pengamatan telah dilakukan terhadap aktivitas guru dalam proses belajar mengajar pada tabel 4.2.10 sudah mencapai kreteria sangat baik dengan skor penilaian mencapai 85,4.

- **Perbandingan siklus I dan siklus II**

Perbandingan antara siklus I dan siklus II cukup signifikan. Hasil perolehan perbandingan antara siklus I dan siklus II pada pemanfaatan media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas bisa dilihat pada tabel:

Tabel 4.2.11
Hasil Perolehan Perbandingan Pemanfaatann Media Loose Part
Dalam Meningkatkan Kreativitas Antara Siklus I dan Siklus II

No	Nama Anak	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1.	Aa	56,2	81,2	Meningkat
2.	Im	69	88	Meningkat
3.	Af	31,2	88	Meningkat
4.	Nz	31,2	75	Meningkat
5.	Ma	75	88	Meningkat
6.	Kp	69	88	Meningkat
7.	Aa	31,2	75	Meningkat
8.	Ha	31,2	88	Meningkat
9.	Mg	75	88	Meningkat
10.	Ma	31,2	88	Meningkat
11.	Ra	31,2	88	Meningkat
Jumlah		85	149	Meningkat
Rata-rata		48,3	85	Meningkat

Berlandaskan tabel hasil perolehan perbandingan pengamatan pemanfaatan media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas antara siklus I dan siklus II pada semua aspek mengalami peningkatan baik. hal ini dilihat dari setia pertemuan siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan pertama sampai pertemuan keempat rata-rata anak menbisakan nilai 48,3, sedangkan pada siklus pertama sampai pertemuan keempat rata-rata anak menbisakan 85.

B. Pembahasan

Berlandaskan hasil penelitian ini bisa memperlihatkan bahwasanya melalui pemanfaatan media *loose part* bisa meningkatkan kreativitas anak dilihat dari perolehan data menunjukkan anak mengalami peningkatan pada siklus I sampai siklus II sehingga hal ini menunjukkan bahwasanya melalui pemanfaatan media *loose part* bisa meningkatkan kreativitas anak. Pelaksanaan pemanfaatan media *loose part* ini perlu dilakukan rancangan atau persiapan agar bisa terlaksana dengan baik. Adapun sebelum melaksanakan kegiatan peneliti perlu mempersiapkan media *loose part* akan digunakan sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar, tidak semua jenis media *loose part* digunakan peneliti didalam penelitian ini, peneliti hanya memakai 4 bahan media *loose part* yakni: batu-batuan, dedaunan, ranting dan biji-bijian.

Pada siklus I peneliti melakukan kegiatan pemanfaatan media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak untuk mengetahui sudah sesuai dengan indikator membuat karya dari bahan *loose part* dari ide sendiri, beberapa anak sudah menunjukkan kreativitasnya dengan indikator memunculkan ide anak sendiri tanpa bantuan dari orang lain. Selain itu, beberapa anak masih meminta bantuan dalam menuangkan idenya. Untuk menumbuhkan rasa agar anak bisa membuat karya hasil dari idenya sendiri peneliti memperlihatkan contoh karya telah dibuat oleh peneliti sebelumnya dan memberikan penjelasan kepada anak. Indikator membuat karya berbeda dari orang lain, beberapa anak sudah menunjukan membuat karya berbeda dari orang lain dengan mengkombinasikan 2 dari 4 bahan

loose part sudah disediakan, tetapi beberapa anak hanya membuat karya dengan memakai 1 dari 4 bahan *loose part* sudah disediakan. Indikator membuat kombinasi minimal 4 bahan *loose part*, beberapa anak sudah menunjukkan membuat karya dengan memakai 3 bahkan 4 bahan *loose part* ada, tetapi beberapa anak hanya membuat 1 dari 4 bahan *loose part* ada. Indikator membuat kombinasi warna menarik, beberapa anak sudah menunjukkan membuat karya dengan warna menarik, tetapi beberapa anak hanya memakai 1 warna dari bahan *loose part* disediakan.

Penelitian melanjutkan pada tindakan siklus II, pada siklus ini memberikan pengaruh positif adanya peningkatan kreativitas pada anak. Siklus II yakni satu kesatuan tidak terpisah dari siklus I, hal tersebut bisa dilihat dalam indikator ingin ditingkatkan melalui pemanfaatan media *loose part* dilakukan selama beberapa pertemuan secara langsung dikelompok B3 TK Aisyiyah II Bengkulu Selatan. Dalam penelitian ini pemanfaatan media *loose part* bisa meningkatkan kreativitas anak. Pemanfaatan media *loose part* memiliki keuntungan yakni media *loose part* ini bisa dibisakan dari lingkungan sekitar dan tidak perlu mengeluarkan biaya besar.

Dari hasil penelitian telah dijelaskan menunjukkan bahwasanya, melalui pemanfaatan media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak bisa meningkatkan kreativitas anak kelompok B3 TK Aisyiyah II Bengkulu Selatan. Peningkatan kreativitas anak pada siklus I diperoleh rata-rata sebesar 48,3 dengan kriteria mulai berkembang. Namun pada siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan sehingga dilakukan tindakan

siklus II. Pada siklus II diperoleh rata-rata sebesar 85 dengan kriteria berkembng sangat baik. Penelitian dikatakan sudah berhasil dan dihentikan karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil dari penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan di TK Aisyiyah II Bengkulu Selatan menunjukkan bahwasanya:

1. Penggunaan media *loose part* bisa meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran. Guru bisa meningkatkan kreativitas anak dengan memakai media *loose part* dengan berbagai cara, seperti memberikan kesempatan dan kebebasan pada anak dalam membuat karya melalui media *loose part* agar kreativitas dan imajinasi anak bisa berkembang.
2. Peningkatan kreativitas anak bisa ditunjukkan dengan data dari hasil penelitian yakni pada siklus I diperoleh rata-rata sebesar 48,3 dengan kriteria mulai berkembang dan pelaksanaan siklus II diperoleh rata-rata sebesar 85 dengan kriteria berkembang sangat baik. peningkatan kreativitas ini menjadikan anak lebih kreatif lagi dalam proses belajar mengajar.

B. Saran

Terbisa saran bisa diberikan pada penelitian ini untuk beberapa pihak setelah merefleksikan hasil dari pelaksanaan tindakan kelas yakni:

1. Bagi Sekolah

Berlandaskan hasil penelitian ini maka bisa disarankan bagi sekolah agar nantinya bisa memakai media *loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak dalam kurikulum sekolah.

2. Bagi Guru

Berlandaskan hasil penelitian ini diharapkan guru menerapkan media *loose part* dalam proses belajar mengajar. Guru bisa melakukan kegiatan-kegiatan bisa membuat anak lebih kreatif.

3. Bagi Peneliti

Berlandaskan hasil penelitian secara umum pemanfaatan media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas. Penelitian ini dilakukan dengan subjek kecil dan untuk penelitian selanjutnya bisa melakukan subjek lebih besar, serta bisa memvariasikan media *loose part* dan digunakan dengan variasi lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnita, J. (2021). Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 5(1). 1-21.
- Arifudin, O. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usai Dini*. Widina. Bandung. 2021.
- Azizah, N. (2022). Upaya Meningkatkan Kreativitas menggunakan Media Kolase Di Kelompok B TK Aisyiyah Kauman Metro. *IJIGAEEd: Indonesian Journal Of Islamic Golden Age Education*. 2(2). 1-9.
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.
<https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Fakhriyani, V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*. 4(2). 1-8.
- Fono, M. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Loose Parts* Untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Kelompok B Di Kober Peupado Malanua. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(3). 1-10.
- Guslinda dan Rita Kurnia. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya.
- Jakni. *Penelitian Tindakan Kelas*. Alfabeta. Bandung. 2013
- Lestari, B. (2006). Upaya Orang Tua Dalam Pengembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 3(7). 1-8.

- Munandar. *Kreativitas Dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif Dan Bakat*. Gramedia Pustaka Utama. 2002.
- Qomariyah, N. (2021). Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis *Steam* Dengan Memnggunakan Media *Loose Parts* Di Desa Bukit Harapan. *JECED: Journal Of Early Childhood Education and Development*. 3(1). 1-6.
- Rohana. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Barang Bekas. *PGRA: Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*. 5(2). 1-21.
- Siantajani, Y. *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Sarang Seratus Aksara Publisher. Semarang. 2021.
- Sit, M, dkk. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Perdana Publishing. 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabet. Bandung. 2013.
- Syafi'i, I. (2021). Pemanfaatan *Loose Parts* Dalam Pembelajaran *Steam* Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan anak*. III. 1-10.
- Winarji, B, dkk. Model Pengenalan Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan *Loose Parts* Saat Belajar Di Rumah. PP PAUD dan DIKMAS. Jawa Barat. 2020.

Winarni, W. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development (R&D)*. Bumi Aksara. Jakarta. 2018.

<https://pertanian.kulonprogokab.go.id/detil/1081/mengenal-kacang-hijau>

<http://parigalwisata.blogspot.com/2012/12/tradisi-beras-kuning.html>

<https://www.pikist.com/free-photo-ssbui/id>

<https://www.pexels.com/id-id/foto/daun-coklat-632075/>

<https://tokomebelsabar.com/dekor/ide-dekorasi-murah-dari-ranting-pohon/>

<https://www.liputan6.com/global/read/4061286/struktur-batu-ini-memiliki-suara-dan-getaran-apa-penyebabnya>

**L
A
M
P
I
R
A
N**

LAMPIRAN 1
DATA ANAK (SUBJEK PENELITIAN)

Data Anak Kelompok B3 TK Aisyiyah II Bengkulu Selatan

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1.	Aa	Laki-laki
2.	Im	Laki-laki
3.	Af	Perempuan
4.	Nz	Perempuan
5.	Ma	Laki-laki
6.	Kp	Perempuan
7.	Aa	Perempuan
8.	Ha	Perempuan
9.	Mg	Laki-laki
10.	Ma	Perempuan
11.	Ra	Perempuan

LAMPIRAN 2
JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN

Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan					
		Jan	Mar	Des	Jun	Jul	April
1.	Mengajukan Judul Penelitian						
2.	Acc Judul Penelitian						
3.	Penyusunan Proposal						
4.	Seminar Proposal						
5.	Perbaikan Proposal						
6.	Pengumpulan Data						
7.	Analisis Data						
8.	Penyusunan Bab IV dan V						
9.	Seminar Hasil						
10	Sidang Skripsi						

LAMPIRAN 3
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Aisyiyah II Bengkulu Selatan
Kelompok/Usia : B3/5-6 Tahun
Semester/Minggu : I/1
Tema/Sub tema/sub-sub tema : Diri Sendiri/Identitasku>Nama Panggilan
Hari, Tanggal : Senin, 17 Juli 2023
Waktu : 150 Menit

1.1, 2.3, 3.3-4.3, 3.8-4.8, 3.12-3.12, 3.15-4.15

1. KOMPETENSI INTI

Spiritual : 1.1
Sosial : 2.3
Pengetahuan : 3.3, 3.5, 3.12, 3.15
Keterampilan : 4.3, 4.5, 4.12, 3.15

2. KOMPETENSI DASAR

1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.
2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif

3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain

4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

3.15 Mengenal berbagai karya dan seni

4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

3. INDIKATOR PENCAPAIAN

- a. Terbiasa mengucap rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan
- b. Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan kolase nama panggilan sendiri dari bahan-bahan *loose part*
- c. Menggunakan tangan (jari-jari tangan) dalam menulis nama panggilan sendiri
- d. Mampu menulis nama panggilan sendiri dengan huruf yang benar
- e. Mampu menghitung teman laki-laki dan perempuan yang ada di kelas
- f. Mampu membuat nama panggilan sendiri dengan mengkreasikan bahan-bahan *loose part* menggunakan teknik menempel

4. TUJUAN

- a. Anak dapat mengungkapkan rasa syukur atas semua ciptaan Tuhan
- b. Anak mampu menirukan lagu tema diri sendiri dengan iringan musik dan lagu yang diputar guru
- c. Melalui kegiatan menulis, anak dapat menulis nama panggilan sendiri dengan huruf yang benar

- d. Melalui kegiatan kolase, anak mampu meningkatkan kemampuan tangan (jari-jari) untuk menempel nama panggilan sendiri dari bahan-bahan *loose part*
- e. Melalui kegiatan kolase, anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam mengkreasikan nama panggilan sendiri dari bahan-bahan *loose part*
- f. Melalui kegiatan menghitung, anak dapat mengetahui jumlah anak laki-laki dan perempuan yang ada dikelas
- g. Melalui kegiatan kolase, anak mampu membuat karya nama panggilan sendiri dari bahan-bahan *loose part*

5. MATERI

- a. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- b. Kegiatan menirukan lagu tema diri sendiri dengan iringan musik dan lagu yang diputar guru
- c. Menyebutkan nama panggilan sendiri
- d. Membuat kolase nama panggilan sendiri dari bahan-bahan *loose part*
- e. Kegiatan menulis nama panggilan sendiri
- f. Kegiatan menghitung jumlah teman laki-laki dan perempuan yang ada dikelas
- g. Mampu menunjukkan sikap kreatif dalam membuat kolase nama panggilan sendiri dari bahan-bahan *loose part*

6. METODE/PENDEKATAN/STRATEGI

- a. Tanya jawab
- b. Ceramah

7. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR/PROSES PEMBELAJARAN

- Kegiatan Pembukaan (30 menit)
 - a) Mengucap salam
 - b) Menyapa guru dan teman
 - Guru bertanya kabar anak
 - Anak bertanya kabar teman-temannya
 - c) Membaca doa sebelum belajar
 - d) Pengenalan kaldik
 - Guru bertanya sekarang hari apa
 - Guru bertanya sekarang tanggal, bulan dan tahun berapa
 - e) Pengenalan tema dan subtema
 - Guru menjelaskan informasi seputar tema
 - Guru mengenalkan subtema
- Kegiatan Inti (60 menit)
 - a) Guru mengajak anak mengamati bahan-bahan sumber belajar
 - b) Guru memberikan anak kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan proyek dan bahan-bahan sumber belajar
 - c) Anak melakukan kegiatan proyek yang telah dijelaskan guru
 - Kegiatan 1: menulis nama panggilan sendiri
 - Kegiatan 2: menghitung jumlah teman laki-laki dan perempuan dikelas
 - Kegiatan 3: membuat kreasi kolase nama panggilan sendiri dari bahan-bahan *loose part*
- Imama (30 menit)
 - a) Istirahat
 - b) Makan

- c) Main
- Kegiatan Penutup (30 menit)
 - a) Diskusi umum/Recelling
 - Berdiskusi kegiatan main apa saja yang telah dimainkan, permainan apa yang disukai
 - Menanyakan perasaan anak selama sehari ini
 - b) Penilaian (hasil)
 - c) Memberikan tugas dirumah
 - d) Pesan-pesan
 - Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
 - Menyampaikan pesan-pesan
 - e) Janji atau ikrar TK
 - Berdoa sesudah belajar
 - Salam
 - pulang

8. SUMBER BELAJAR

- a. Lembar kerja anak
- b. Jenis-jenis bahan *loose part* (bahan alam: batu-batuan, ranting, dedauan, biji-bijian)

peneliti

Bengkulu Selatan, 17 Juli 2023
Guru Kelompok B3



Ikatri Nurul Anissa



Indah Mardalena, S.Pd.AUD

Mengetahui
Kepala Sekolah TK Aisyiyah II
Bengkulu Selatan



Emi Harmizawati, S.Pd.AUD

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Aisyiyah II Bengkulu Selatan
Kelompok/Usia : B3/5-6 Tahun
Semester/Minggu : I/1
Tema/Sub tema/sub-sub tema : Diri Sendiri/Identitasku/Jenis Kelamin
Hari, Tanggal : Selasa, 18 Juli 2023
Waktu : 150 Menit

1.1, 2.3, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 3.13-4.12, 3.15-4.15

1. KOMPETENSI INTI

Spiritual : 1.1

Sosial : 2.3

Pengetahuan : 3.3, 3.5, 3.12,3.15

Ketrampilan : 4.3, 4.5, 4.12,4.15

2. KOMPETENSI DASAR

1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.

2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif

3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus

4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus

3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif

4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif

3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain

4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni menggunakan berbagai media

3. INDIKATOR PENCAPAIAN

- a. Terbiasa mengucap rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan
- b. Melalui kegiatan kolase, anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam membuat kata laki-laki dan perempuan dari bahan-bahan *loose part*
- c. Mengelompokkan gambar laki-laki dan perempuan sesuai jenis kelaminnya
- d. Menulis kata laki-laki dan perempuan

4. TUJUAN

- a. Anak dapat mengungkapkan rasa syukur atas semua ciptaan Tuhan
- b. Anak mampu menirukan lagu tema diri sendiri dengan iringan musik dan lagu yang diputar guru
- c. Melalui kegiatan kolase membuat karya kata laki-laki dan perempuan, anak dapat menunjukkan sikap kreatif dalam mengkreasikan bahan-bahan *loose part*
- d. Melalui kegiatan mengelompokkan, anak dapat mengetahui perbedaan laki-laki dan perempuan
- e. Melalui kegiatan menulis, anak dapat menulis kata laki-laki dan perempuan sesuai hurufnya

5. MATERI

- a. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
 - b. Menyebutkan jenis kelamin anak
 - c. Menulis kata laki-laki dan perempuan
 - d. Mengelompokkan gambar laki-laki dan perempuan sesuai jenis kelaminnya.
 - e. Mampu menunjukkan sikap kreatif dalam membuat kolase membuat kata laki-laki dan perempuan dari bahan-bahan *loose part*
6. METODE/PENDEKATAN/STRATEGI
- a. Tanya jawab
 - b. Ceramah
7. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR/PROSES PEMBELAJARAN
- Kegiatan Pembukaan (30 menit)
 - a) Mengucapkan salam
 - b) Menyapa guru dan teman
 - Guru bertanya kabar anak
 - Anak bertanya kabar teman-temannya
 - c) Membaca doa sebelum belajar
 - d) Pengenalan kaldik
 - Guru bertanya sekarang hari apa
 - Guru bertanya sekarang tanggal, bulan dan tahun berapa
 - e) Pengenalan tema dan subtema
 - Guru menjelaskan informasi seputar tema
 - Guru mengenalkan subtema

- Kegiatan Inti (60 menit)
 - a) Guru mengajak anak mengamati bahan-bahan sumber belajar
 - b) Guru memberikan anak kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan proyek dan bahan-bahan sumber belajar
 - c) Anak melakukan kegiatan proyek yang telah dijelaskan guru
 - d) Kegiatan 1: menulis kata laki-laki dan perempuan
 - e) Kegiatan 2: mengelompokkan gambar laki-laki dan perempuan sesuai jenis kelaminnya
 - f) Kegiatan 3: membuat karya kolase kata laki-laki dan perempuan dari bahan-bahan *loose part*

- Imama (30 menit)
 - a) Istirahat
 - b) Makan
 - c) Main

- Kegiatan Penutup (30 menit)
 - a) Diskusi umum/Recelling
 - Berdiskusi kegiatan main apa saja yang telah dimainkan, permainan apa yang disukai
 - Menanyakan perasaan anak selama sehari ini
 - b) Penilaian (hasil)
 - c) Memberikan tugas di rumah
 - d) Pesan-pesan
 - Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
 - Menyampaikan pesan-pesan

- e) Janji atau ikrar TK
 - Berdoa sesudah belajar
 - Salam
 - pulang

8. SUMBER BELAJAR

- a. Lembar kerja anak
- b. Gambar anak laki-laki dan perempuan
- c. Jenis-jenis bahan *loose part* (bahan alam: batu-batuan, ranting, dedauan, biji-bijian)

peneliti

Bengkulu Selatan, 18 Juli 2023
Guru Kelompok B3



Ikatri Nurul Anissa



Indah Mardalena, S.Pd.AUD

Mengetahui
Kepala Sekolah TK Aisyiyah II
Bengkulu Selatan



Emi Harmizawati, S.Pd.AUD

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Aisyiyah II Bengkulu Selatan

Kelompok/Usia : B3/5-6 Tahun

Semester/Minggu : I/1

Tema/Sub tema/Sub-sub tema :Diri Sendiri/Identitasku/Orang

Tua (Ayah/Ibu)

Hari, Tanggal : Rabu, 19 Juli 2023

Waktu : 150 Menit

1.1, 2.3, 3.3-4.3, 3.7-4.7, 3.12-4.12, 3.15-4.15

1. KOMPETENSI INTI

Spiritual : 1.1

Sosial : 2.3

Pengetahuan : 3.3, 3.5, 3.7, 3.12, 3.15

Ketrampilan : 4.3, 4.5, 4.7, 4.12, 4.15

2. KOMPETENSI DASAR

1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.

2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif

3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus

4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus

3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif

4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif

3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)

4.7 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerakan tubuh, dll. Tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)

3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain

4.12 Menunjukkan kemampuan awal keaksaraan dalam berbagai bentuk karya

3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai karya

3. INDIKATOR PENCAPAIAN

- a. Terbiasa mengucap rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan
- b. Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan kolase kata ayah dan ibu dari bahan-bahan *loose part*
- c. Menggunakan tangan (jari-jari) dalam menulis kata ayah dan ibu
- d. Mampu menjumlahkan gambar ayah dan ibu
- e. Mampu menulis kata ayah dan ibu dengan huruf benar
- f. Mampu membuat karya kata ayah dan ibu dengan mengkreasikan bahan-bahan *loose part* menggunakan teknik menempel

4. TUJUAN

- a. Anak dapat mengungkap rasa syukur atas semua ciptaan tuhan

- b. Melalui kegiatan kolase, anak dapat menunjukkan sikap kreatif dalam membuat kreasi kata ayah dan ibu dari bahan-bahan *loose part*
- c. Melalui kegiatan menulis, anak mampu meningkatkan kemampuan motorik halus dalam menulis kata ayah dan ibu
- d. Melalui kegiatan menulis, anak dapat menulis kata ayah dan ibu dengan huruf yang benar
- e. Melalui kegiatan menjumlahkan, anak mampu mengetahui jumlah gambar ayah dan ibu
- f. Melalui kegiatan kolase, anak mampu membuat karya kata ayah dan ibu dari bahan-bahan *loose part*

5. MATERI

- a. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- b. Menyebutkan nama ayah dan ibu
- c. Mampu menunjukkan sikap kreatif dalam membuat karya kolase kata ayah dan ibu dari bahan-bahan *loose part*
- d. Menulis kata ayah dan ibu
- e. Menjumlahkan gambar ayah dan ibu
- f. Membuat karya kolase kata ayah dan ibu dari bahan-bahan *loose part*

6. METODE/PENDEKATAN/STRATEGI

- a. Tanya jawab
- b. Ceramah

7. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR/PROSES PEMBELAJARAN

- Kegiatan Pembukaan (30 menit)
 - a) Mengucap salam

- b) Menyapa guru dan teman
 - Guru bertanya kabar anak
 - Guru bertanya perasaan anak
 - Anak bertanya kabar teman-temannya
- c) Membaca doa sebelum belajar
- d) Anak dan guru menyanyikan lagu tema diri sendiri dengan iringan musik dan lagu yang diputar guru
(<https://www.youtube.com/watch?v=4JQrkN5m3O4>)

Lirik:

Aku diriku sendiri, kamu dirimu sendiri
Aku, dan kamu sama-sama ciptaan allah yang maha kuasa
Aku punya mata, kamu juga punya
Aku punya hidung, kamu juga punya
Aku punya mulut, kamu juga punya
Aku dan kamu adalah diri sendiri

- e) Pengenalan kaldik
 - Guru bertanya sekarang hari apa
 - Guru bertanya sekarang tanggal, bulan dan tahun berapa
- f) Menanyakan tentang tugas kemarin
 - Guru bertanya apa tugas yang diberikan kemarin
 - Anak menyampaikan kendala dalam menyelesaikan tugas
- g) Pengenalan tema dan subtema
 - Guru menjelaskan informasi seputar tema
 - Guru mengenalkan subtema
- Kegiatan Inti (60 menit)

- d) Guru mengajak anak mengamati bahan-bahan sumber belajar
- e) Guru memberikan anak kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan proyek dan bahan-bahan sumber belajar
- f) Anak melakukan kegiatan proyek yang telah dijelaskan guru

Kegiatan 1: menulis kata ayah dan ibu

Kegiatan 2: menjumlahkan gambar ayah dan ibu

Kegiatan 3: membuat kreasi kolase kata ayah dan ibu dari bahan-bahan *loose part*

- Imama (30 menit)
 - a) Istirahat
 - b) Makan
 - c) Main
- Kegiatan Penutup (30 menit)
 - a) Diskusi umum/Recelling
 - Berdiskusi kegiatan main apa saja yang telah dimainkan, permainan apa yang disukai
 - Menanyakan perasaan anak selama sehari ini
 - b) Penilaian (hasil)
 - c) Memberikan tugas dirumah
 - d) Pesan-pesan
 - Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
 - Menyampaikan pesan-pesan
 - e) Janji atau ikrar TK
 - Berdoa sesudah belajar
 - Salam

-pulang

8. SUMBER BELAJAR

- a. Lembar kerja anak
- b. Gambar orang tua
- c. Jenis-jenis bahan *loose part* (bahan alam: batu-batuan, ranting, pelepah pisang, dedauan, biji-bijian)

peneliti

Bengkulu Selatan, 19 Juli 2023
Guru Kelompok B3



Ikatri Nurul Anissa



Indah Mardalena, S.Pd.AUD

Mengetahui
Kepala Sekolah TK Aisyiyah II
Bengkulu Selatan



Emi Harmizawati, S.Pd.AUD

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Aisyiyah II Bengkulu Selatan

Kelompok/Usia : B3/5-6 Tahun

Semester/Minggu : I/1

Tema/Sub tema/Sub-sub tema : Diri Sendiri/Identitasku/Usia

Hari, Tanggal : Kamis, 20 Juli 2023

Waktu : 150 Menit

1.1, 2.3, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 3.12-4.12, 3.15-4.15

1. KOMPETENSI INTI

Spiritual : 1.1

Sosial : 2.3

Pengetahuan : 3.3, 3.5, 3.12, 3.15

Ketrampilan : 4.3, 4.5, 4.12, 4.15

2. KOMPETENSI DASAR

1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya

2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif

3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk

pengembangan motorik kasar dan motorik halus

4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan

motorik halus

3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku

kreatif

4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif

3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain

4.12 Menunjukkan kemampuan awal keaksaraan dalam berbagai bentuk karya

3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai karya

3. INDIKATOR PENCAPAIAN

- a. Terbiasa mengucap rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan
- b. Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan membuat kolase sesuai dengan usia masing-masing dari bahan-bahan *loose part*
- c. Mampu menulis usia masing-masing
- d. Mampu menggunakan tangan (jari-jari) dalam membuat kolase sesuai dengan usia masing-masing dari bahan-bahan *loose part*
- e. Mampu menempel potongan nama sesuai dengan kotak usia
- f. Mampu membuat kolase sesuai dengan usia masing-masing dari bahan-bahan *loose part*

4. TUJUAN

- a. Anak mengungkapkan rasa syukur atas semua ciptaan Tuhan
- b. Melalui kegiatan kolase, anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam membuat kolase sesuai dengan usia masing-masing dari bahan-bahan *loose part*
- c. Melalui kegiatan menulis, anak mampu menulis usia masing-masing

- d. Melalui kegiatan menempel, anak mampu menempel potongan nama sesuai dengan kotak usia
- e. Melalui kegiatan menyebutkan, anak mampu menyebutkan usia anak sesuai usianya masing-masing
- f. Melalui kegiatan kolase, anak mampu membuat karya usia masing-masing dari kreasi bahan-bahan *loose part*

5. MATERI

- a. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- b. Menyebutkan usia masing-masing
- c. Menulis usia masing-masing
- d. Membuat karya usia masing-masing dari kreasi bahan-bahan *loose part*
- e. Mampu menunjukkan sikap kreatif dalam membuat kreasi kolase usia masing-masing anak dari bahan *loose part*
- f. Menempel angka sesuai dengan usia masing-masing anak dari bahan *loose part*

6. METODE/PENDEKATAN/STRATEGI

- a. Tanya jawab
- b. Ceramah

7. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR/PROSES PEMBELAJARAN

- Kegiatan Pembukaan (30 menit)
 - a) Mengucap salam
 - b) Menyapa guru dan teman
 - Guru bertanya kabar anak

- Guru bertanya perasaan anak
- Anak bertanya kabar teman-temannya
- c) Membaca doa sebelum belajar
- d) Pengenalan kaldik
 - Guru bertanya sekarang hari apa
 - Guru bertanya sekarang tanggal, bulan dan tahun berapa
- e) Menanyakan tentang tugas kemarin
 - Guru bertanya apa tugas yang diberikan kemarin
 - Anak menyampaikan kendala dalam menyelesaikan tugas
- f) Pengenalan tema dan subtema
 - Guru menjelaskan informasi seputar tema
 - Guru mengenalkan subtema
- Kegiatan Inti (60 menit)
 - a) Guru mengajak anak mengamati bahan-bahan sumber belajar
 - b) Guru memberikan anak kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan proyek dan bahan-bahan sumber belajar
 - c) Anak melakukan kegiatan proyek yang telah dijelaskan guru
 - Kegiatan 1:menulis usia masing-masing
 - Kegiatan 2:membuat kolase sesuai usia masing-masing dari kreasi bahan-bahan *loose part*
 - Kegiatan 3:menyebutkan usia masing-masing anak
- Imama (30 menit)
 - a) Istirahat
 - b) Makan
 - c) Main

- Kegiatan Penutup (30 menit)
 - a) Diskusi umum/Recelling
 - Berdiskusi kegiatan main apa saja yang telah dimainkan, permainan apa yang disukai
 - Menanyakan perasaan anak selama sehari ini
 - b) Penilaian (hasil)
 - c) Memberikan tugas di rumah
 - d) Pesan-pesan
 - Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
 - Menyampaikan pesan-pesan
 - e) Janji atau ikrar TK
 - Berdoa sesudah belajar
 - Salam
 - pulang

8. SUMBER BELAJAR

- a. Lembar kerja anak
- b. Jenis-jenis bahan *loose part* (bahan alam: batu-batuan, ranting, dedauan, biji-bijian)

peneliti

Bengkulu Selatan, 20 Juli 2023
Guru Kelompok B3



Ikatri Nurul Anissa



Indah Mardalena, S.Pd.AUD

Mengetahui
Kepala Sekolah TK Aisyiyah II
Bengkulu Selatan



Emi Harmizawati, S.Pd.AUD

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Aisyiyah II Bengkulu Selatan
Kelompok/Usia : B3/5-6 Tahun
Semester/Minggu : I/2
Tema/Sub tema/Sub-sub tema : Diri sendiri/Tubuhku/Anggota Tubuh
Hari, Tanggal : Senin, 24 Juli 2023
Waktu : 150 Menit

1.1, 1.2, 2.3, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 3.12-4.12, 3.15-4.15

1. KOMPETENSI INTI

Spiritual : 1.1, 1.2

Sosial : 2.3

Pengetahuan : 3.3, 3.5, 3.12, 3.15

Keterampilan : 4.3, 4.5, 4.12, 3.15

2. KOMPETENSI DASAR

1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.

1.2 Menghargai diri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan

2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif

3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus

4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus

3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif

4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif

3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain

4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

3.15 Mengenal berbagai karya dan seni

4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

3. INDIKATOR PENCAPAIAN

- a. Terbiasa mengucap rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan
- b. Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan kolase anggota tubuh dari bahan-bahan *loose part*
- c. Menggunakan tangan (jari-jari tangan) dalam kolase anggota tubuh
- d. Mampu menulis kata anggota tubuh dengan huruf yang benar
- e. Mampu menyebutkan anggota tubuh
- f. Mampu membuat kolase anggota tubuh dengan mengkreasikan bahan-bahan *loose part* menggunakan teknik menempel

4. TUJUAN

- a. Anak dapat mengungkapkan rasa syukur atas semua ciptaan Tuhan
- b. Melalui kegiatan menulis, anak dapat menulis kata anggota tubuh dengan huruf yang benar

- c. Melalui kegiatan kolase, anak mampu meningkatkan kemampuan tangan (jari-jari) untuk membuat kolase anggota tubuh dari bahan-bahan *loose part*
- d. Melalui kegiatan kolase, anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam mengkreasikan anggota tubuh dari bahan-bahan *loose part*
- e. Melalui kegiatan demonstrasi, anak dapat menyebutkan anggota tubuh
- f. Melalui kegiatan kolase, anak mampu membuat karya anggota tubuh dari bahan-bahan *loose part*

5. MATERI

- a. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- b. Menyebutkan anggota tubuh
- c. Membuat kolase anggota tubuh dari bahan-bahan *loose part*
- d. Kegiatan menulis kata anggota tubuh
- e. Mampu menunjukkan sikap kreatif dalam membuat kolase anggota tubuh dari bahan-bahan *loose part*

6. METODE/PENDEKATAN/STRATEGI

- a. Tanya jawab
- b. Ceramah

7. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR/PROSES PEMBELAJARAN

- Kegiatan Pembukaan (30 menit)
 - a) Mengucap salam
 - b) Menyapa guru dan teman
 - Guru bertanya kabar anak
 - Guru bertanya perasaan anak

- Anak bertanya kabar teman-temannya
- c) Membaca doa sebelum belajar
- d) Pengenalan kaldik
 - Guru bertanya sekarang hari apa
 - Guru bertanya sekarang tanggal, bulan dan tahun berapa
- e) Menanyakan tentang tugas kemarin
 - Guru bertanya apa tugas yang diberikan kemarin
 - Anak menyampaikan kendala dalam menyelesaikan tugas
- f) Pengenalan tema dan subtema
 - Guru menjelaskan informasi seputar tema
 - Guru mengenalkan subtema
- Kegiatan Inti (60 menit)
 - a) Guru mengajak anak mengamati bahan-bahan sumber belajar
 - b) Guru memberikan anak kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan proyek dan bahan-bahan sumber belajar
 - c) Anak melakukan kegiatan proyek yang telah dijelaskan guru
 - Kegiatan 1: menulis kata anggota tubuh
 - Kegiatan 2: menyebutkan anggota tubuh
 - Kegiatan 3: membuat kreasi kolase anggota tubuh dari bahan-bahan *loose part*
- Imama (30 menit)
 - a) Istirahat
 - b) Makan
 - c) Main

- Kegiatan Penutup (30 menit)
 - a) Diskusi umum/Recelling
 - Berdiskusi kegiatan main apa saja yang telah dimainkan, permainan apa yang disukai
 - Menanyakan perasaan anak selama sehari ini
 - b) Penilaian (hasil)
 - c) Memberikan tugas dirumah
 - d) Pesan-pesan
 - Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
 - Menyampaikan pesan-pesan
 - e) Janji atau ikrar TK
 - berdoa sesudah belajar
 - salam
 - pulang

8. SUMBER BELAJAR

- a. Lembar kerja anak
- b. Jenis-jenis bahan *loose part* (bahan alam: batu-batuan, ranting, dedauan, biji-bijian)

peneliti

Bengkulu Selatan, 24 Juli 2023
Guru Kelompok B3



Ikatri Nurul Anissa



Indah Mardalena, S.Pd.AUD

Mengetahui
Kepala Sekolah TK Aisyiyah II
Bengkulu Selatan



Emi Harmizawati, S.Pd.AUD

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Aisyiyah II Bengkulu Selatan
Kelompok/Usia : B3/5-6 Tahun
Semester/Minggu : I/1
Tema/Sub tema/Sub-sub tema : Diri Sendiri/Tubuhku/Kepala
Hari, Tanggal : Selasa, 25 Juli 2023
Waktu : 150 Menit

1.1, 1.2, 2.3, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 3.12-4.12, 3.15-4.15

1. KOMPETENSI INTI

Spiritual : 1.1, 1.2

Sosial : 2.3

Pengetahuan : 3.3, 3.5, 3.12, 3.15

Keterampilan : 4.3, 4.5, 4.12, 3.15

2. KOMPETENSI DASAR

1.3 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.

1.4 Menghargai diri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan

2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif

3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus

4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus

3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif

4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif

3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain

4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

3.15 Mengenal berbagai karya dan seni

4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

3. INDIKATOR PENCAPAIAN

- a. Terbiasa mengucap rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan
- b. Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan kolase kepala dari bahan *loose part*
- c. Menggunakan tangan (jari-jari tangan) dalam kolase anggota tubuh bagian kepala
- d. Mampu menulis kata kepala dengan huruf yang benar
- e. Mampu menyebutkan anggota tubuh bagian kepala
- f. Mampu membuat kolase anggota tubuh bagian kepala dengan mengkreasikan bahan-bahan *loose part* menggunakan teknik menempel

4. TUJUAN

- a. Anak dapat mengungkap rasa syukur atas semua ciptaan Tuhan
- b. Melalui kegiatan menulis, anak dapat menulis kata kepala dengan huruf yang benar

- c. Melalui kegiatan kolase, anak mampu meningkatkan kemampuan tangan (jari-jari) untuk membuat kolase anggota tubuh bagian kepala dari bahan-bahan *loose part*
- d. Melalui kegiatan kolase, anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam mengkreasikan anggota tubuh bagian kepala dari bahan-bahan *loose part*
- e. Melalui kegiatan demonstrasi, anak dapat menyebutkan anggota tubuh bagian kepala
- f. Melalui kegiatan kolase, anak mampu membuat karya anggota tubuh bagian kepala dari bahan-bahan *loose part*

5. MATERI

- a. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- b. Menyebutkan anggota tubuh bagian kepala
- c. Membuat kolase anggota tubuh bagian kepala dari bahan-bahan *loose part*
- d. Kegiatan menulis kata kepala
- e. Mampu menunjukkan sikap kreatif dalam membuat kolase anggota tubuh bagian kepala dari bahan-bahan *loose part*

6. METODE/PENDEKATAN/STRATEGI

- a. Tanya jawab
- b. Ceramah

7. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR/PROSES PEMBELAJARAN

- Kegiatan Pembukaan (30 menit)
 - a) Mengucap salam

- b) Menyapa guru dan teman
 - Guru bertanya kabar anak
 - Guru bertanya perasaan anak
 - Anak bertanya kabar teman-temannya
- c) Membaca doa sebelum belajar
- d) Pengenalan kaldik
 - Guru bertanya sekarang hari apa
 - Guru bertanya sekarang tanggal, bulan dan tahun berapa
- e) Menanyakan tentang tugas kemarin
 - Guru bertanya apa tugas yang diberikan kemarin
 - Anak menyampaikan kendala dalam menyelesaikan tugas
- f) Pengenalan tema dan subtema
 - Guru menjelaskan informasi seputar tema
 - Guru mengenalkan subtema
- Kegiatan Inti (60 menit)
 - a) Guru mengajak anak mengamati bahan-bahan sumber belajar
 - b) Guru memberikan anak kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan proyek dan bahan-bahan sumber belajar
 - c) Anak melakukan kegiatan proyek yang telah dijelaskan guru
 - Kegiatan 1: menulis kata kepala
 - Kegiatan 2: menyebutkan anggota tubuh bagian kepala
 - Kegiatan 3: membuat kreasi kolase anggota tubuh bagian kepala dari bahan-bahan *loose part*

- Imama (30 menit)
 - a) Istirahat
 - b) Makan
 - c) Main
- Kegiatan Penutup (30 menit)
 - a) Diskusi umum/Recelling
 - Berdiskusi kegiatan main apa saja yang telah dimainkan, permainan apa yang disukai
 - Menanyakan perasaan anak selama sehari ini
 - b) Penilaian (hasil)
 - c) Memberikan tugas dirumah
 - d) Pesan-pesan
 - Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
 - Menyampaikan pesan-pesan
 - e) Janji atau ikrar TK
 - berdoa sesudah belajar
 - salam
 - pulang

8. SUMBER BELAJAR

- a. Lembar kerja anak
- b. Jenis-jenis bahan *loose part* (bahan alam: batu-batuan, ranting, dedauan, biji-bijian)

peneliti

Bengkulu Selatan, 25 Juli 2023
Guru Kelompok B3



Ikatri Nurul Anissa



Indah Mardalena, S.Pd.AUD

Mengetahui
Kepala Sekolah TK Aisyiyah II
Bengkulu Selatan



Emi Harmizawati, S.Pd.AUD

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Aisyiyah II Bengkulu Selatan
Kelompok/Usia : B3/5-6 Tahun
Semester/Minggu : I/2
Tema/Sub tema/Sub-sub tema : Diri Sendiri/Tubuhku/Tangan
Hari, Tanggal : Rabu, 26 Juli 2023
Waktu : 150 Menit

1.1, 1.2, 2.3, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 3.12-4.12, 3.15-4.15

1. KOMPETENSI INTI

Spiritual : 1.1, 1.2

Sosial : 2.3

Pengetahuan : 3.3, 3.5, 3.12, 3.15

Keterampilan : 4.3, 4.5, 4.12, 3.15

2. KOMPETENSI DASAR

1.5 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.

1.6 Menghargai diri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan

2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif

3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus

4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus

3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif

4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif

3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain

4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

3.15 Mengenal berbagai karya dan seni

4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

3. INDIKATOR PENCAPAIAN

- a. Terbiasa mengucap rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan
- b. Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan kolase tangan dari bahan-bahan *loose part*
- c. Menggunakan tangan (jari-jari tangan) dalam kolase tangan
- d. Mampu menulis kata tangan dengan huruf yang benar
- e. Mampu menghitung jumlah jari
- f. Mampu membuat kolase tangan dengan mengkreasikan bahan-bahan *loose part* menggunakan teknik menempel

4. TUJUAN

- a. Anak dapat mengungkapkan rasa syukur atas semua ciptaan Tuhan
- b. Melalui kegiatan menyebutkan, anak dapat mengetahui nama-nama anggota tubuh
- c. Melalui kegiatan menulis, anak dapat menulis kata tangan dengan huruf yang benar

- d. Melalui kegiatan kolase, anak mampu meningkatkan kemampuan tangan (jari-jari) untuk membuat kolase tangan dari bahan-bahan *loose part*
- e. Melalui kegiatan kolase, anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam mengkreasikan tangan dari bahan-bahan *loose part*
- f. Melalui kegiatan menghitung, anak mampu menghitung jumlah jari-jari tangan
- g. Melalui kegiatan kolase, anak mampu membuat karya tangan dari bahan-bahan *loose part*

5. MATERI

- a. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- b. Menyebutkan anggota tubuh
- c. Membuat kolase tangan dari bahan-bahan *loose part*
- d. Kegiatan menulis kata anggota tubuh
- e. Mampu menghitung jumlah jari-jari tangan
- f. Mampu menunjukkan sikap kreatif dalam membuat kolase tangan dari bahan-bahan *loose part*

6. METODE/PENDEKATAN/STRATEGI

- a. Tanya jawab
- b. Ceramah

7. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR/PROSES PEMBELAJARAN

- Kegiatan Pembukaan (30 menit)
 - a) Mengucap salam
 - b) Menyapa guru dan teman

- Guru bertanya kabar anak
- Guru bertanya perasaan anak
- Anak bertanya kabar teman-temannya
- c) Membaca doa sebelum belajar
- d) Pengenalan kaldik
 - Guru bertanya sekarang hari apa
 - Guru bertanya sekarang tanggal, bulan dan tahun berapa
- e) Menanyakan tentang tugas kemarin
 - Guru bertanya apa tugas yang diberikan kemarin
 - Anak menyampaikan kendala dalam menyelesaikan tugas
- f) Pengenalan tema dan subtema
 - Guru menjelaskan informasi seputar tema
 - Guru mengenalkan subtema
- Kegiatan Inti (60 menit)
 - a) Guru mengajak anak mengamati bahan-bahan sumber belajar
 - b) Guru memberikan anak kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan proyek dan bahan-bahan sumber belajar
 - c) Anak melakukan kegiatan proyek yang telah dijelaskan guru
 - Kegiatan 1: menulis kata tangan
 - Kegiatan 2: menghitung jumlah jari-jari tangan
 - Kegiatan 3: membuat kreasi kolase tangan dari bahan-bahan *loose part*
- Imama (30 menit)
 - a) Istirahat

- b) Makan
- c) Main
- Kegiatan Penutup (30 menit)
 - a) Diskusi umum/Recelling
 - Berdiskusi kegiatan main apa saja yang telah dimainkan, permainan apa yang disukai
 - Menanyakan perasaan anak selama sehari ini
 - b) Penilaian (hasil)
 - c) Memberikan tugas dirumah
 - d) Pesan-pesan
 - Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
 - Menyampaikan pesan-pesan
 - e) Janji atau ikrar TK
 - berdoa sesudah belajar
 - salam
 - pulang

8. SUMBER BELAJAR

- a. Lembar kerja anak
- b. Jenis-jenis bahan *loose part* (bahan alam: batu-batuan, ranting, dedauan, biji-bijian)

peneliti

Bengkulu Selatan, 26 Juli 2023
Guru Kelompok B3



Ikatri Nurul Anissa



Indah Mardalena, S.Pd.AUD

Mengetahui
Kepala Sekolah TK Aisyiyah II
Bengkulu Selatan



Emi Harmizawati, S.Pd.AUD

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Aisyiyah II Bengkulu Selatan
Kelompok/Usia : B3/5-6 Tahun
Semester/Minggu : I/2
Tema/Sub tema/Sub-sub tema : Diri Sendiri/Tubuhku/Kaki
Hari, Tanggal : Kamis, 27 Juli 2023
Waktu : 150 Menit

1.1, 1.2, 2.3, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 3.12-4.12, 3.15-4.15

1. KOMPETENSI INTI

Spiritual : 1.1, 1.2

Sosial : 2.3

Pengetahuan : 3.3, 3.5, 3.12, 3.15

Keterampilan : 4.3, 4.5, 4.12, 3.15

2. KOMPETENSI DASAR

1.7 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.

1.8 Menghargai diri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan

2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif

3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus

4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus

3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif

4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif

3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain

4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

3.15 Mengenal berbagai karya dan seni

4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

3. INDIKATOR PENCAPAIAN

- a. Terbiasa mengucap rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan
- b. Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan kolase kaki dari bahan-bahan *loose part*
- c. Mampu menyebutkan anggota tubuh
- d. Menggunakan tangan (jari-jari tangan) dalam kolase kaki
- e. Mampu menulis kata kaki dengan huruf yang benar
- f. Mampu menghitung jari-jari kaki
- g. Mampu membuat kolase kaki dengan mengkreasikan bahan-bahan *loose part* menggunakan teknik menempel

4. TUJUAN

- a. Anak dapat mengungkap rasa syukur atas semua ciptaan Tuhan
- b. Melalui kegiatan menyebutkan, anak dapat mengetahui nama-nama anggota tubuh
- c. Melalui kegiatan menulis, anak dapat menulis kata kaki dengan huruf yang benar

- d. Melalui kegiatan kolase, anak mampu meningkatkan kemampuan tangan (jari-jari) untuk membuat kolase kaki dari bahan-bahan *loose part*
- e. Melalui kegiatan kolase, anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam mengkreasikan kaki dari bahan-bahan *loose part*
- f. Melalui kegiatan menghitung, anak dapat menjumlahkan jari-jari kaki
- g. Melalui kegiatan kolase, anak mampu membuat karya kaki dari bahan-bahan *loose part*

5. MATERI

- a. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- b. Menyebutkan anggota tubuh
- c. Menghitung jumlah jari-jari kaki
- d. Membuat kolase kaki dari bahan-bahan *loose part*
- e. Kegiatan menulis kata kaki
- f. Mampu menunjukkan sikap kreatif dalam membuat kolase kaki dari bahan-bahan *loose part*

6. METODE/PENDEKATAN/STRATEGI

- a. Tanya jawab
- b. Ceramah

7. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR/PROSES PEMBELAJARAN

- Kegiatan Pembukaan (30 menit)
 - a) Mengucap salam
 - b) Menyapa guru dan teman
 - Guru bertanya kabar anak

- Guru bertanya perasaan anak
- Anak bertanya kabar teman-temannya
- c) Membaca doa sebelum belajar
- d) Pengenalan kaldik
 - Guru bertanya sekarang hari apa
 - Guru bertanya sekarang tanggal, bulan dan tahun berapa
- e) Menanyakan tentang tugas kemarin
 - Guru bertanya apa tugas yang diberikan kemarin
 - Anak menyampaikan kendala dalam menyelesaikan tugas
- f) Pengenalan tema dan subtema
 - Guru menjelaskan informasi seputar tema
 - Guru mengenalkan subtema
- Kegiatan Inti (60 menit)
 - a) Guru mengajak anak mengamati bahan-bahan sumber belajar
 - b) Guru memberikan anak kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang terkait dengan proyek dan bahan-bahan sumber belajar
 - c) Anak melakukan kegiatan proyek yang telah dijelaskan guru
 - Kegiatan 1: menulis kata kaki
 - Kegiatan 2: menghitung jumlah jari-jari kaki
 - Kegiatan 3: membuat kreasi kolase kaki dari bahan-bahan *loose part*
- Imama (30 menit)
 - a) Istirahat
 - b) Makan
 - c) Main

- Kegiatan Penutup (30 menit)
 - a) Diskusi umum/Recelling
 - Berdiskusi kegiatan main apa saja yang telah dimainkan, permainan apa yang disukai
 - Menanyakan perasaan anak selama sehari ini
 - b) Penilaian (hasil)
 - c) Memberikan tugas dirumah
 - d) Pesan-pesan
 - Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
 - Menyampaikan pesan-pesan
 - e) Janji atau ikrar TK
 - berdoa sesudah belajar
 - salam
 - pulang

8. SUMBER BELAJAR

- a. Lembar kerja anak
- b. Jenis-jenis bahan *loose part* (bahan alam: batu-batuan, ranting, dedauan, biji-bijian)

peneliti

Bengkulu Selatan, 27 Juli 2023
Guru Kelompok B3



Ikatri Nurul Anissa



Indah Mardalena, S.Pd.AUD

Mengetahui
Kepala Sekolah TK Aisyiyah II
Bengkulu Selatan



Emi Harmizawati, S.Pd.AUD

LAMPIRAN 4
LEMBAR HASIL OBSERVASI SIKLUS I DAN SIKLUS II

Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus I Pertemuan Pertama

Hari/Tanggal : Senin, 17 Juli 2023

Kelas/Semester : B3/I

Tema/Subtema : Diri Sendiri/Identitasku>Nama Panggilan

Nama Anak	Aspek Yang Diamati				Jmlh	Rata-rata	Ket.
	Ide Sendiri	Karya Berbeda Dari Yang Lain	Kombinasi 4 Loose Part	Kombinasi 4 Warna			
Aa	2	1	1	1	5	31,2	BB
Im	2	2	2	1	7	44	MB
Af	2	1	1	1	5	31,2	BB
Nz	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ma	2	1	1	1	5	31,2	BB
Kp	2	2	1	2	7	44	MB
Aa	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ha	2	1	1	1	5	31,2	BB
Mg	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ma	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ra	2	1	1	1	5	31,2	BB
Jmlh	22	13	12	12	59	BB	
Rata-rata	50	30	27,2	27,2	34		

Pengamat 1



Ikatri Nurul Anissa

Pengamat 2



Indah Mardalena, S.Pd.AUD.

Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus I Pertemuan Kedua

Hari/Tanggal : Selasa, 18 Juli 2023

Kelas/Semester : B3/I

Tema/Subtema : Diri Sendiri/Identitasku/Jenis Kelamin

Nama Anak	Aspek Yang Diamati				Jmlh	Rata-rata	Ket.
	Ide Sendiri	Karya Berbeda Dari Yang Lain	Kombinasi 4 <i>Loose Part</i>	Kombinasi 4 Warna			
Aa	2	2	1	2	7	44	MB
Im	2	2	2	2	8	50	MB
Af	2	1	1	1	5	31,2	BB
Nz	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ma	2	2	2	2	8	50	MB
Kp	2	2	2	2	8	50	MB
Aa	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ha	2	1	1	1	5	31,2	BB
Mg	2	2	2	1	7	44	MB
Ma	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ra	2	1	1	1	5	31,2	BB
Jmlh	22	16	15	15	68	BB	
Rata-rata	50	36,3	34,0	34,0	39		

Pengamat 1



Ikatri Nurul Anissa

Pengamat 2



Indah Mardalena, S.Pd.AUD.

Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus I Pertemuan Ketiga

Hari/Tanggal : Rabu, 19 Juli 2023

Kelas/Semester : B3/I

Tema/Subtema : Diri Sendiri/Identitasku/Orang Tua (Ayah/Ibu)

Nama Anak	Aspek Yang Diamati				Jmlh	Rata-rata	Ket.
	Ide Sendiri	Karya Berbeda Dari Yang Lain	Kombinasi 4 <i>Loose Part</i>	Kombinasi 4 Warna			
Aa	3	2	2	1	8	50	MB
Im	3	2	3	3	11	69	BSH
Af	2	1	1	1	5	31,2	BB
Nz	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ma	3	2	3	3	11	69	BSH
Kp	3	2	3	3	11	69	BSH
Aa	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ha	2	1	1	1	5	31,2	BB
Mg	3	2	3	3	11	69	BSH
Ma	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ra	2	1	1	1	5	31,2	BB
Jmlh	27	16	20	19	82	MB	
Rata-rata	61,3	38,3	45,4	43,1	47		

Pengamat 1



Ikatri Nurul Anissa

Pengamat 2



Indah Mardalena, S.Pd.AUD.

Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus I Pertemuan Keempat

Hari/Tanggal : Kamis, 20 Juli 2023

Kelas/Semester : B3/I

Tema/Subtema : Diri Sendiri/Identitasku/Usia

Nama Anak	Aspek Yang Diamati				Jmlh	Rata-rata	Ket.
	Ide Sendiri	Karya Berbeda Dari Yang Lain	Kombinasi 4 <i>Loose Part</i>	Kombinasi 4 Warna			
Aa	2	2	2	3	9	56,2	MB
Im	3	3	3	2	11	69	BSH
Af	2	1	1	1	5	31,2	BB
Nz	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ma	3	3	3	3	12	75	BSH
Kp	3	3	3	2	11	69	BSH
Aa	2	1	1	1	5	31,2	BB
Ha	2	1	1	1	5	31,2	BB
Mg	3	3	3	3	12	75	BSH
Ma	3	1	1	1	5	31,2	BB
Ra	2	1	1	1	5	31,2	BB
Jmlh	26	20	20	19	85	MB	
Rata-rata	59,09%	45,4	45,4	43,1	48,3		

Pengamat 1



Ikatri Nurul Anissa

Pengamat 2



Indah Mardalena, S.Pd.AUD.

Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus II Pertemuan Pertama

Hari/Tanggal : Senin, 24 Juli 2023

Kelas/Semester : B3/I

Tema/Subtema : Diri Sendiri/Tubuhku/anggota Tubuh

Nama Anak	Aspek Yang Diamati				Jmlh	Rata-rata	Ket.
	Ide Sendiri	Karya Berbeda Dari Yang Lain	Kombinasi 4 <i>Loose Part</i>	Kombinasi 4 Warna			
Aa	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Im	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Af	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Nz	3	2	2	2	9	56,2	MB
Ma	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Kp	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Aa	3	2	2	2	9	56,2	MB
Ha	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Mg	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Ma	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Ra	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Jmlh	42	31	31	31	135	MB	
Rata-rata	95,4	70,4	70,4	70,4	77		

Pengamat 1



Ikatri Nurul Anissa

Pengamat 2



Indah Mardalena, S.Pd.AUD.

Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus II Pertemuan Kedua

Hari/Tanggal : Selasa, 25 Juli 2023

Kelas/Semester : B3/I

Tema/Subtema : Diri Sendiri/Tubuhku/Kepala

Nama Anak	Aspek Yang Diamati				Jmlh	Rata-rata	Ket.
	Ide Sendiri	Karya Berbeda Dari Yang Lain	Kombinasi 4 <i>Loose Part</i>	Kombinasi 4 Warna			
Aa	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Im	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Af	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Nz	3	2	2	2	9	56,2	MB
Ma	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Kp	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Aa	3	2	2	3	10	63	BSh
Ha	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Mg	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Ma	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Ra	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Jmlh	42	31	31	32	136	MB	
Rata-rata	95,4	70,4	70,4	72,3	77,2		

Pengamat 1



Ikatri Nurul Anissa

Pengamat 2



Indah Mardalena, S.Pd.AUD.

Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus II Pertemuan Ketiga

Hari/Tanggal : Rabu, 26 Juli 2023

Kelas/Semester : B3/I

Tema/Subtema : Diri Sendiri/Tubuhku/Tangan

Nama Anak	Aspek Yang Diamati				Jmlh	Rata-rata	Ket.
	Ide Sendiri	Karya Berbeda Dari Yang Lain	Kombinasi 4 <i>Loose Part</i>	Kombinasi 4 Warna			
Aa	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Im	4	3	4	3	14	88	BSB
Af	4	3	4	3	14	88	BSB
Nz	3	3	3	2	11	69	BSH
Ma	4	3	4	3	14	88	BSB
Kp	4	3	4	3	14	88	BSB
Aa	3	3	3	2	11	69	BSH
Ha	4	3	4	3	14	88	BSB
Mg	4	3	4	3	14	88	BSB
Ma	4	3	4	3	14	88	BSB
Ra	4	3	4	3	14	88	BSB
Jmlh	42	33	41	31	147	BSB	
Rata-rata	95,4	75	93,1	70,4	84		

Pengamat 1



Ikatri Nurul Anissa

Pengamat 2



Indah Mardalena, S.Pd.AUD.

Hasil Pengamatan Kreativitas Siklus II Pertemuan Keempat

Hari/Tanggal : Kamis, 27 Juli 2023

Kelas/Semester : B3/I

Tema/Subtema : Diri Sendiri/Tubuhku/Kaki

Nama Anak	Aspek Yang Diamati				Jmlh	Rata-rata	Ket.
	Ide Sendiri	Karya Berbeda Dari Yang Lain	Kombinasi 4 <i>Loose Part</i>	Kombinasi 4 Warna			
Aa	4	3	3	3	13	81,2	BSB
Im	4	3	4	3	14	88	BSB
Af	4	3	4	3	14	88	BSB
Nz	3	3	3	3	12	75	BSH
Ma	4	3	4	3	14	88	BSB
Kp	4	3	4	3	14	88	BSB
Aa	3	3	3	3	12	75	BSH
Ha	4	3	4	3	14	88	BSB
Mg	4	3	4	3	14	88	BSB
Ma	4	3	4	3	14	88	BSB
Ra	4	3	4	3	14	88	BSB
Jmlh	42	33	41	33	149	BSB	
Rata-rata	95,4	75	93,1	75	85		

Pengamat 1



Ikatri Nurul Anissa

Pengamat 2



Indah Mardalena, S.Pd.AUD.

LAMPIRAN 5

RUBRIK PENILAIAN DAN LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Rubrik Penilaian Aktivitas Guru

No	Aspek Aktivitas Guru	Penilaian			
		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang Baik (1)
I. Kegiatan Pembukaan					
1.	Salam dan mempersiapkan anak untuk belajar	Jika guru maksimal mempersiapkan anak untuk belajar	Jika guru mempersiapkan anak untuk belajar	Jika guru cukup mempersiapkan anak untuk belajar	Jika guru tidak mempersiapkan anak untuk belajar
2.	Berdoa, salam dan sapa	Jika guru maksimal mengajak anak untuk berdoa, bersalam, dan sapa	Jika guru mengajak anak untuk berdoa, salam, dan sapa	Jika guru cukup mengajak anak untuk berdoa, salam, dan sapa	Jika guru tidak mengajak anak untuk berdoa, salam, dan sapa
3.	Melakukan kegiatan apersepsi	Jika guru maksimal melakukan kegiatan apresiasi	Jika guru melakukan kegiatan apresiasi	Jika guru cukup dalam melakukan kegiatan apresiasi	Jika guru tidak melakukan kegiatan apresiasi
4.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	Jika guru maksimal menyampaikan tujuan pembelajaran	Jika guru menyampaikan tujuan pembelajaran	Jika guru cukup menyampaikan tujuan pembelajaran	Jika guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran
II. Kegiatan Inti					
5.	Kesesuaian tema dengan media pembelajaran	Jika guru maksimal kesesuaian tema dengan media pembelajaran	Jika guru kesesuaian tema dengan media pembelajaran	Jika guru cukup kesesuaian tema dengan media pembelajaran	Jika guru tidak kesesuaian tema dengan media pembelajaran
6.	Guru menjelaskan materi secara jelas	Jika guru maksimal menjelaskan materi secara jelas	Jika guru menjelaskan materi secara jelas	Jika guru cukup menjelaskan materi secara jelas	Jika guru tidak menjelaskan materi secara jelas
7.	Guru mendiskusikan kegiatan pembelajaran bersama anak	Jika guru maksimal mendiskusikan kegiatan pembelajaran bersama anak	Jika guru mendiskusikan kegiatan pembelajaran bersama anak	Jika guru cukup mendiskusikan kegiatan pembelajaran bersama anak	Jika guru tidak mendiskusikan kegiatan pembelajaran bersama anak
8.	Menumbuhkan kreativitas anak dalam kegiatan belajar	Jika guru maksimal menumbuhkan kreativitas anak dalam kegiatan belajar	Jika guru menumbuhkan kreativitas anak dalam kegiatan belajar	Jika guru cukup menumbuhkan kreativitas anak dalam kegiatan belajar	Jika guru tidak menumbuhkan kreativitas anak dalam kegiatan belajar
III. Kegiatan Penutup					
9.	Guru melakukan refleksi	Jika guru maksimal melakukan refleksi	Jika guru melakukan refleksi	Jika guru cukup Melakukan refleksi	Jika guru tidak melakukan refleksi
10.	Guru melakukan evaluasi dan	Jika guru maksimal memberikan	Jika guru memberikan evaluasi dan menyanyakan	Jika guru cukup memberikan evaluasi dan	Jika guru tidak memberikan evaluasi dan

	menanyakan kegiatan yang dilakukan hari ini	evaluasi dan menanyakan kegiatan yang dilakukan hari ini	kegiatan yang dilakukan hari ini	menanyakan kegiatan yang dilakukan hari ini	menanyakan kegiatan yang dilakukan hari ini
11.	Guru memberikan motivasi dan reward kepada anak	Jika guru maksimal Memberikan motivasi dan <i>reward</i> kepada anak	Jika guru memberikan motivasi dan <i>reward</i> kepada anak	Jika guru cukup memberikan motivasi dan <i>reward</i> kepada anak	Jika guru tidak memberikan motivasi dan <i>reward</i> kepada anak
12.	Bernyanyi, berdoa, janji/ikrar dan salam	Jika guru maksimal bernyanyi, berdoa, janji/ikrar, dan salam	Jika guru bernyanyi, berdoa, janji/ikrar, dan salam	Jika guru cukup bernyanyi, berdoa, janji/ikrar, dan salam	Jika guru tidak bernyanyi, berdoa, janji/ikrar, dan salam

LEMBAR OBESRVASI AKTIVITAS GURU

Hari/tanggal : Senin, 17 Juli 2023

Siklus/pertemuan : I/I

No	Aspek Yang Dinilai	Kreteria
I. Kegiatan Pembukaan		
1.	Salam dan mempersiapkan anak untuk belajar	2
2.	Berdoa, salam, dan sapa	3
3.	Melakukan kegiatan apersepsi	3
4.	Menyampaikan tujuan belajar	2
II. Kegiatan Inti		
5.	Kesesuaian tema dengan media pembelajaran	2
6.	Guru menjelaskan materi secara jelas	2
7.	Guru mendiskusikan kegiatan pembelajaran bersama	2
8.	Menumbuhkan kreativitas anak dalam kegiatan belajar	2
III. Kegiatan Penutup		
9.	Guru melakukan refleksi	2
10.	Guru memberikan evaluasi dan menyanyikan kegiatan yang dilakukan hari ini	3
11.	Guru memberikan motivasi dan reward kepada anak	2
12.	Bernyanyi, berdoa, janji/ikrar, dan salam	3
Jumlah		27
Rata-rata		56,2
Kreteria		Cukup

LEMBAR OBESRVASI AKTIVITAS GURU

Hari/tanggal : Selasa, 18 Juli 2023

Siklus/pertemuan : I/II

No	Aspek Yang Dinilai	Kreteria
IV. Kegiatan Pembukaan		
1.	Salam dan mempersiapkan anak untuk belajar	3
2.	Berdoa, salam, dan sapa	3
3.	Melakukan kegiatan apersepsi	2
4.	Menyampaikan tujuan belajar	2
V. Kegiatan Inti		
5.	Kesesuaian tema dengan media pembelajaran	2
6.	Guru menjelaskan materi secara jelas	2
7.	Guru mendiskusikan kegiatan pembelajaran bersama	2
8.	Menumbuhkan kreativitas anak dalam kegiatan belajar	2
VI. Kegiatan Penutup		
9.	Guru melakukan refleksi	2
10.	Guru memberikan evaluasi dan menyanyikan kegiatan yang dilakukan hari ini	3
11.	Guru memberikan motivasi dan reward kepada anak	2
12.	Bernyanyi, berdoa, janji/ikrar, dan salam	3
Jumlah		28
Rata-rata		58,3
Kreteria		Cukup

LEMBAR OBESRVASI AKTIVITAS GURU

Hari/tanggal : Rabu, 19 Juli 2023

Siklus/pertemuan : I/III

No	Aspek Yang Dinilai	Kreteria
IV. Kegiatan Pembukaan		
1.	Salam dan mempersiapkan anak untuk belajar	3
2.	Berdoa, salam, dan sapa	3
3.	Melakukan kegiatan apersepsi	3
4.	Menyampaikan tujuan belajar	2
V. Kegiatan Inti		
5.	Kesesuaian tema dengan media pembelajaran	2
6.	Guru menjelaskan materi secara jelas	2
7.	Guru mendiskusikan kegiatan pembelajaran bersama	2
8.	Menumbuhkan kreativitas anak dalam kegiatan belajar	3
VI. Kegiatan Penutup		
9.	Guru melakukan refleksi	2
10.	Guru memberikan evaluasi dan menyanyikan kegiatan yang dilakukan hari ini	2
11.	Guru memberikan motivasi dan reward kepada anak	3
12.	Bernyanyi, berdoa, janji/ikrar, dan salam	3
Jumlah		30
Rata-rata		63
Kreteria		Baik

LEMBAR OBESRVASI AKTIVITAS GURU

Hari/tanggal : Kamis, 20 Juli 2023

Siklus/pertemuan : I/IV

No	Aspek Yang Dinilai	Kreteria
IV. Kegiatan Pembukaan		
1.	Salam dan mempersiapkan anak untuk belajar	3
2.	Berdoa, salam, dan sapa	3
3.	Melakukan kegiatan apersepsi	3
4.	Menyampaikan tujuan belajar	4
V. Kegiatan Inti		
5.	Kesesuaian tema dengan media pembelajaran	3
6.	Guru menjelaskan materi secara jelas	2
7.	Guru mendiskusikan kegiatan pembelajaran bersama	3
8.	Menumbuhkan kreativitas anak dalam kegiatan belajar	3
VI. Kegiatan Penutup		
9.	Guru melakukan refleksi	2
10.	Guru memberikan evaluasi dan menyanyikan kegiatan yang dilakukan hari ini	3
11.	Guru memberikan motivasi dan reward kepada anak	3
12.	Bernyanyi, berdoa, janji/ikrar, dan salam	3
Jumlah		33
Rata-rata		69
Kreteria		Baik

LEMBAR OBESRVASI AKTIVITAS GURU

Hari/tanggal : Senin, 24 Juli 2023

Siklus/pertemuan : II/I

No	Aspek Yang Dinilai	Kreteria
I. Kegiatan Pembukaan		
1.	Salam dan mempersiapkan anak untuk belajar	3
2.	Berdoa, salam, dan sapa	3
3.	Melakukan kegiatan apersepsi	3
4.	Menyampaikan tujuan belajar	3
II. Kegiatan Inti		
5.	Kesesuaian tema dengan media pembelajaran	3
6.	Guru menjelaskan materi secara jelas	3
7.	Guru mendiskusikan kegiatan pembelajaran bersama	3
8.	Menumbuhkan kreativitas anak dalam kegiatan belajar	3
III. Kegiatan Penutup		
9.	Guru melakukan refleksi	3
10.	Guru memberikan evaluasi dan menyanyikan kegiatan yang dilakukan hari ini	3
11.	Guru memberikan motivasi dan reward kepada anak	3
12.	Bernyanyi, berdoa, janji/ikrar, dan salam	3
Jumlah		36
Rata-rata		75
Kreteria		Sangat Baik

LEMBAR OBESRVASI AKTIVITAS GURU

Hari/tanggal : Selasa, 25 Juli 2023

Siklus/pertemuan : II/II

No	Aspek Yang Dinilai	Kreteria
I. Kegiatan Pembukaan		
1.	Salam dan mempersiapkan anak untuk belajar	3
2.	Berdoa, salam, dan sapa	4
3.	Melakukan kegiatan apersepsi	4
4.	Menyampaikan tujuan belajar	3
II. Kegiatan Inti		
5.	Kesesuaian tema dengan media pembelajaran	3
6.	Guru menjelaskan materi secara jelas	3
7.	Guru mendiskusikan kegiatan pembelajaran bersama	3
8.	Menumbuhkan kreativitas anak dalam kegiatan belajar	3
III. Kegiatan Penutup		
9.	Guru melakukan refleksi	3
10.	Guru memberikan evaluasi dan menyanyikan kegiatan yang dilakukan hari ini	3
11.	Guru memberikan motivasi dan reward kepada anak	4
12.	Bernyanyi, berdoa, janji/ikrar, dan salam	3
Jumlah		39
Rata-rata		81,2
Kreteria		Sangat Baik

LEMBAR OBESRVASI AKTIVITAS GURU

Hari/tanggal : Rabu, 26 Juli 2023

Siklus/pertemuan : II/III

No	Aspek Yang Dinilai	Kreteria
I. Kegiatan Pembukaan		
1.	Salam dan mempersiapkan anak untuk belajar	3
2.	Berdoa, salam, dan sapa	4
3.	Melakukan kegiatan apersepsi	4
4.	Menyampaikan tujuan belajar	3
II. Kegiatan Inti		
5.	Kesesuaian tema dengan media pembelajaran	3
6.	Guru menjelaskan materi secara jelas	3
7.	Guru mendiskusikan kegiatan pembelajaran bersama	3
8.	Menumbuhkan kreativitas anak dalam kegiatan belajar	3
III. Kegiatan Penutup		
9.	Guru melakukan refleksi	3
10.	Guru memberikan evaluasi dan menyanyikan kegiatan yang dilakukan hari ini	4
11.	Guru memberikan motivasi dan reward kepada anak	4
12.	Bernyanyi, berdoa, janji/ikrar, dan salam	3
Jumlah		40
Rata-rata		83,3
Kreteria		Sangat Baik

LEMBAR OBESRVASI AKTIVITAS GURU

Hari/tanggal : Kamis, 27 Juli 2023

Siklus/pertemuan : II/IV

No	Aspek Yang Dinilai	Kreteria
I. Kegiatan Pembukaan		
1.	Salam dan mempersiapkan anak untuk belajar	3
2.	Berdoa, salam, dan sapa	4
3.	Melakukan kegiatan apersepsi	4
4.	Menyampaikan tujuan belajar	3
II. Kegiatan Inti		
5.	Kesesuaian tema dengan media pembelajaran	3
6.	Guru menjelaskan materi secara jelas	3
7.	Guru mendiskusikan kegiatan pembelajaran bersama	3
8.	Menumbuhkan kreativitas anak dalam kegiatan belajar	4
III. Kegiatan Penutup		
9.	Guru melakukan refleksi	3
10.	Guru memberikan evaluasi dan menyanyikan kegiatan yang dilakukan hari ini	3
11.	Guru memberikan motivasi dan reward kepada anak	2
12.	Bernyanyi, berdoa, janji/ikrar, dan salam	2
Jumlah		41
Rata-rata		85,4
Kreteria		Sanagt Baik

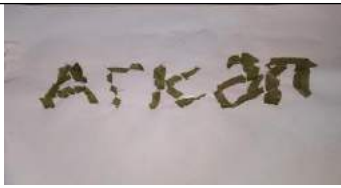





LAMPIRAN 6
FOTO KEGIATAN PENELITIAN

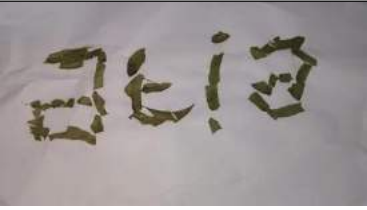








**Hasil Karya Anak
Siklus I Pertemuan I**

Tema : Diri Sendiri
Sub Tema : Identitasku
Sub-sub Tema : Nama Panggilan

No	Nama Anak	Hasil Karya
1.	Aa	
2.	Im	
3.	Af	
4.	Nz	
5.	Ma	
6.	Kp	

7.	Aa	
8.	Ha	
9.	Mg	
10.	Ma	
11.	Ra	

**Hasil Karya Anak
Siklus I Pertemuan II**







Tema : Diri Sendiri
Sub Tema : Identitasku
Sub-sub Tema : Jenis Kelamin






No	Nama Anak	Hasil Karya
1.	Aa	
2.	Im	
3.	Af	
4.	Nz	
5.	Ma	
6.	Kp	

7.	Aa	
8.	Ha	
9.	Mg	
10.	Ma	
11.	Ra	

Hasil Karya Anak
Siklus I Pertemuan III

Tema : Diri Sendiri
Sub Tema : Identitasku
Sub-sub Tema : Orang Tua (Ayah/Ibu)

No	Nama Anak	Hasil Karya
1.	Aa	
2.	Im	
3.	Af	
4.	Nz	
5.	Ma	
6.	Kp	

7.	Aa	
8.	Ha	
9.	Mg	
10.	Ma	
11.	Ra	

**Hasil Karya Anak
Siklus I Pertemuan IV**


Tema : Diri Sendiri
Sub Tema : Identitasku
Sub-sub Tema : Usia





No	Nama Anak	Hasil Karya
1.	Aa	
2.	Im	
3.	Af	
4.	Nz	
5.	Ma	




6.	Kp	
7.	Aa	
8.	Ha	
9.	Mg	
10.	Ma	
11.	Ra	

**Hasil Karya Anak
Siklus II Pertemuan I**

Tema : Diri Sendiri
Sub Tema : Tubuhku
Sub-sub Tema : Anggota Tubuh

No	Nama Anak	Hasil Karya
1.	Aa	
2.	Im	
3.	Af	
4.	Nz	


5.	Ma	
6.	Kp	
7.	Aa	
8.	Ha	

9.	Mg	
10.	Ma	
11.	Ra	

Hasil Karya Anak
Siklus II Pertemuan II

Tema : Diri Sendiri
Sub Tema : Tubuhku
Sub-sub Tema : Anggota Tubuh Bagian Kepala




No	Nama Anak	Hasil Karya
1.	Aa	
2.	Im	
3.	Af	
4.	Nz	





5.	Ma	
6.	Kp	
7.	Aa	
8.	Ha	
9.	Mg	




10.	Ma	
11.	Ra	

**Hasil Karya Anak
Siklus II Pertemuan III**

Tema : Diri Sendiri
Sub Tema : Tubuhku
Sub-sub Tema : Tangan





No	Nama Anak	Hasil Karya
1.	Aa	
2.	Im	
3.	Af	






4.	Nz	
5.	Ma	
6.	Kp	
7.	Aa	

8.	Ha	
9.	Mg	
10.	Ma	
11.	Ra	

**Hasil Karya Anak
Siklus II Pertemuan IV**

Tema : Diri Sendiri
Sub Tema : Tubuhku
Sub-sub Tema : Kaki

No	Nama Anak	Hasil Karya
1.	Aa	
2.	Im	
3.	Af	
4.	Nz	

5.	Ma	
6.	Kp	
7.	Aa	
8.	Ha	
9.	Mg	

10.	Ma	
11.	Ra	

LAMPIRAN 7
SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BENGKULU

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A
Telepon (0736) 21170, Psw.203-232, 21186 Faksimile: (0736) 21186
Laman: www.fkip.unib.ac.id e-mail: fkip@unib.ac.id

Nomor : 9626 /UN30.7/PL/2023
Lamp : 1 (satu) berkas Proposal
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

26 Juni 2023

Kepada Yth:

1. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab. Bengkulu Selatan
2. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Bengkulu Selatan
3. Kepala TK Aisyiyah 2 Kabupaten Bengkulu Selatan

Sehubungan dengan kegiatan penelitian dan penulisan skripsi mahasiswa berikut, Kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan izin melakukan penelitian/pengambilan data kepada:

Nama : Ikatri Nurul Anissa
NPM : A11018065
Prodi : Pendidikan Guru PAUD
Judul Skripsi : "Pemanfaatan Media *Loose Parts* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini."
Tempat Penelitian : TK Aisyiyah 2 Kabupaten Bengkulu Selatan
Waktu Penelitian : 10 Juli 2023 - 30 Juli 2023

Demikianlah surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.



s.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Abdul Rahman, S.Si., M.Si., Ph.D.
NIP 198108202006041006



**PEMERINTAH KABUPATEN BENGKULU SELATAN
KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN BENGKULU SELATAN**

NOMOR : 070/076/IP/DPMPTSP/VI/2023

TENTANG

IZIN PENELITIAN

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN BENGKULU SELATAN**

Membaca)
Menimbang)
dan sebagainya)
Mengingat)

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Memberikan Izin Penelitian Kepada Sdr :
Nama : **IKATRI NURUL ANISSA**
Alamat Tempat Tinggal : **Jl. Desa Tanjung Besar Kecamatan Manna Kabupaten Bengkulu Selatan**
Judul : **"Pemanfaatan Media Loose Paris Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini"**
Tujuan : **Untuk Melengkapi Persyaratan Perkuliahan**
Tempat / Lokasi Penelitian : **TK Aisyiyah 2 Kabupaten Bengkulu Selatan**
Lembaga : **Universitas Bengkulu**
- KEDUA** : Apabila peneliti mengubah dan atau menambah Spesifikasi, peneliti harus mengajukan permohonan untuk izin perubahan dan atau penambahan.
- KETIGA** : Apabila dalam pelaksanaan penelitian terdapat pelanggaran atau tidak sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan maka
1. Permohon / Peneliti dikenai sanksi,
2. Izin Penelitian dibatalkan / dicabut.
- KEEMPAT** : Izin penelitian ini berlaku sampai dengan tanggal **30 Juli 2023**
- KELIMA** : Keputusan ini disampaikan kepada Sdr. **IKATRI NURUL ANISSA** berupa petikan untuk diketahui, diundahkan dan dipergunakan sesuai dengan keperluan.
- KEENAM** : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : **Manna**
Pada tanggal : **12 Juli 2023**

**An. Bupati Bengkulu Selatan
Kepala Dinas Penanaman Modal
dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Bengkulu Selatan**



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik oleh:
Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Bengkulu Selatan

Dr.E. EDWIN PERMANA, S.T., M.T., M.M.
NIP. 19761022 200502 1 001

BLAYA GRATIS



PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
TAMAN KANAK-KANAK AISIYIAH II
Jl. Kemas Jamaludin, Kelurahan Padang Sialang
Kecamatan Pasar Manna, Kabupaten Bengkulu Selatan



Surat Keterangan

No. 421.1/36.TK.AE.AII/VII/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala sekolah TK Aisyiah II Bengkulu Selatan:

Nama : Emi Harmizawati, S.Pd.AUD

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa:

Nama : Ikatri Nurul Anissa

NPM : A11018065

Program Studi : Pendidikan Guru PAUD

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Universitas Bengkulu

Bahwa nama tersebut telah melakukan penelitian di TK Aisyiah II Bengkulu Selatan, guna penyusunan tugas akhir skripsi yang berjudul "PEMANFAATAN MEDIA *LOOSE PARTS* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelompok B3 TK Aisyiah II Kabupaten Bengkulu Selatan)".

Demikian surat keterangan telah melakukan penelitian ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Manna, 4 Agustus 2023

Kepala Sekolah



Emi Harmizawati, S.Pd.AUD

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Ikatri Nurul Anissa, dengan jenis kelamin perempuan. Lahir di Desa Tanjung Besar, 03 Januari 2001. Anak pertama dari pasangan Bapak Sepranudin dan Ibu Sauria. Penulis tinggal di Jalan Merapi 9, Kecamatan Singaran Pati, Kota Bengkulu. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 27 Bengkulu Selatan pada tahun 2012, melanjutkan Pendidikan Menengah Pertama di SMP Negeri 3 Bengkulu Selatan pada tahun 2015, dan menyelesaikan Pendidikan Menengah Atas di SMA Negeri 6 Bengkulu Selatan pada tahun 2018.

Pada tahun 2018 penulis diterima sebagai mahasiswa di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu melalui jalur SMMPTN Barat. Penulis juga mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Dataran Tapus, Kecamatan Bermani Ulu Raya, Kabupaten Rejang Lebong. Penulis juga mengikuti Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) I di Paud Haqiqi Pematang Gubernur, Kecamatan Muara Bangkahulu, Kota Bengkulu. Penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) II di TK Aisyiyah II Bengkulu Selatan yang beralamat di Jalan Kemas Jamaludin, Padang Sialang, Kecamatan Pasar Manna, Kabupaten Bengkulu Selatan, Provinsi Bengkulu.