

**PENGEMBANGAN MEDIA BARANG BEKAS (TUTUP
BOTOL) DALAM MENGENGEMBANGKAN KREATIVITAS
ANAK USIA DINI DI TK AL HIKAM KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh:

ASTRY JUNIA VRIYANTI
NIM. 1811250067

TAHUN 2023

**PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Astry Junia Vriyanti

NIM : 1811250067

Jurusan : Tarbiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA BARANG BEKAS (TUTUP
BOTOL) DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS
ANAK USIA DINI DI TK AL HIKAM KOTA BENGKULU

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri,
kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Bengkulu, Februari 2023
Pembuat pernyataan,



Astry Junia Vriyanti
NIM. 1811250067



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276.51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Barang Bekas (Tutup Botol) dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Al Hikam Kota Bengkulu**, **Astry Junia Vriyanti** NIM. 1811250067, telah diperlihatkan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu pada Hari Selasa Tanggal 17 Januari 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam Bidang Pendidikan/Tarbiyah PIAUD.

Ketua
Dr. Edi Ansyah, M.Pd
NIP. 197007011999031002

Sekretaris
Dita Lestari, M.Psi., Psikolog
NIP. 199306232020122004

Penguji I
Dr. Ahmad Suradi, M.Ag
NIP. 197601192007011018

Penguji II
Ahmad Syarifin, M.Ag
NIP. 198006162015031003

Bengkulu, Februari 2023

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mus Muhyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

NOTA PEMBIMBING

Halo, Skripsi Sdr. Astry Junia Vriyanti
NIM : 1811250067
Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam
Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu

Assalamu alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan
memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku
pembimbing berpendapat bahwa Skripsi atas nama
Nama Astry Junia Vriyanti
NIM 1811250067
Judul Pengembangan Media Barang Bekas (Tutup Botol)
dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini
di TK Al Hikam Kota Bengkulu
Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang
munaqasyah Skripsi guna memperoleh gelar sarjana dalam
bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan
terima kasih. Wassalamu alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I Bengkulu, Februari 2023
Pembimbing II

Dr. Hj. Asiyah, M.Pd Ahmad Syarifin, M.Ag
NIP. 196510272003122001 NIP. 198006162015031003



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS (FTT)
Jl. Raden Fatah Pagar Dewa, Telp: (0736) 51276, Fax: (0736) 511741

PENGESAHAN PEMBIMBING

Dengan ini saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama: Astry Junia Vriyanti

NIM: 1811250067

Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Jurusan: Tarbiyah

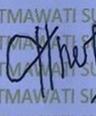
Fakultas: Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Barang Bekas (Tutup Botol) dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Al Hikam Kota Bengkulu”** ini telah dibimbing, diperiksa, dan diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing I dan pembimbing II. Oleh karena itu, skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk di sidang *munaqosyah skripsi*.

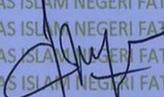
Bengkulu, Februari 2023

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Hj. Asivah, M.Pd

NIP. 196510272003122001


Ahmad Syarifin, M.Ag

NIP. 198006162015031003

MOTTO

“Percayalah pada dirimu sendiri dan semua kemampuanmu sekecil apapun, Walaupun kadang ada rasa cape tapi hidup terus berlanjut”



TAHUN 2023

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil ‘alamin, Dengan selalu mengharapkan Ridho Allah Subhannahu Wa Ta’ala. Serta sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad Sholallahu ‘Alaihi Wassalam. Perjalanan Telah Kulalui Suka dan Duka, Keringat, Air Mata dan Doa Telah Berbuah Kebahagiaan, Ya Allah Limpakanlah Rahmat Dan Karunia-Mu Kepada Mereka Yang Telah Mengantarkan Keberhasilanku.

Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Universitas Islam Negeri fatmawati soekarno Bengkulu (UINFAS)

Tesis ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, ayahanda (parjan) dan ibunda (karnila wati) yang telah tulus dan ikhlas membesarkan, merawat dan mendidik dengan penuh kasih sayang serta nasihat dan bimbingan untuk terus meraih cita-cita. Dan selalu mendoakan kesuksesan untuk anak-anaknya. Semoga Allah meridhoi mereka berdua. Mohon maaf atas kesalahanku selama ini, dan tidak akan pernah dapat membalas jasa-jasa mama dan papa selama ini.

2. Untuk diriku sendiri yang tak punya adek kakak trimakasih untuk selalu berjuang sampai di titik sekarang selalu semangat yang rela mengalah dengan masalah kebutuhan finansial dan lebih mengedepankan keperluan untuk mengerjakan skripsi, serta mendoakan untuk kesuksesanku. Semoga bisa sukses untuk papa dan mama
3. Seluruh keluarga besarku yang telah mendoakan untuk kesuksesanku.
4. Sahabat-sahabatku tercinta (Dinda triwahyuni, Lisa Emilia, helvina angraini, dan Sepri sirezki Ade saputra) yang telah menemani hari-hari ku dan selalu mendengar keluh kesah ku serta selalu memberikan dukungan, semangat dan doa doa agar aku dapat menyelesaikan kuliah ini dengan baik.
5. Seluruh teman-teman seperjuangan PIAUD UINFAS Bengkulu angkatan 2018, tetap semangat meraih kesuksesan.
6. Almamater tercinta (UINFAS Bengkulu) yang telah mendewasakanku dalam berfikir, bertindak serta memberikan pengalaman yang sangat berharga untuk membuka pintu dunia kehidupan.

ABSTRAK

Astry Junia Vriyanti, NIM. 1811250067, Judul Skripsi: Pengembangan Media Barang Bekas (Tutup Botol) dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Al Hikam Kota Bengkulu.

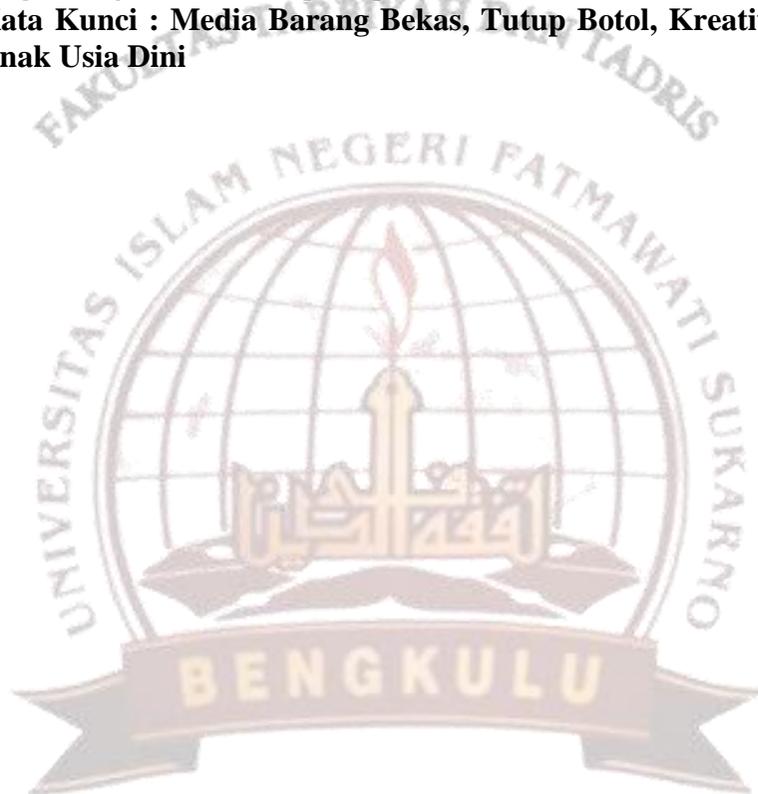
Pembimbing I: Dr. Hj. Asiyah, M. Pd

Pembimbing II: Ahmad Syarifin, M. Ag.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu produk, gagasan, atau metode yang baru dan berbeda dari yang telah ada sebelumnya. Perkembangan kreativitas dipandang sebagai hal yang penting untuk dikembangkan sejak usia dini, karena dengan adanya kreativitas maka seseorang dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk mengembangkan dan merangsang kreativitasnya. Salah satu usaha yang dilakukan dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Al Hikam Kota Bengkulu adalah dengan menggunakan media barang bekas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media barang bekas dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Al Hikam Kota Bengkulu. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu, *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implement* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun kelompok B1 di TK Al Hikam Kota Bengkulu yang berjumlah 18 orang anak, terdiri dari 8 laki-laki, 10 perempuan. Berdasarkan hasil analisis media barang bekas dari tutup botol oleh ahli media dengan memperoleh kategori sangat layak untuk digunakan dengan hasil rata-rata skor 86% dan hasil analisis kelayakan dari media barang bekas dari tutup botol. Kelayakan dari media barang bekas dari tutup botol untuk pengenalan angka dan kreativitas pada anak dapat dilihat dari hasil lembar observasi kemampuan mengenal angka dan warna

pada anak menunjukkan media barang bekas dari tutup botol yang dikembangkan berkualitas sangat setuju untuk digunakan dengan hasil 76,53% dengan kategori berkembang sangat baik untuk digunakan dan hasil penerapan penggunaan mediana sangat setuju untuk diterapkan pada anak usia dini.

Kata Kunci : Media Barang Bekas, Tutup Botol, Kreativitas Anak Usia Dini



TAHUN 2023

ABSTRACT

Astry Junia Vriyanti, NIM. 1811250067, Thesis Title: Development of Used Goods Media (Bottle Caps) in Developing Early Childhood Creativity at Al Hikam Kindergarten, Bengkulu City..

Advisor I: Dr. Hj. Asiyah, M. Pd

Advisor II: Ahmad Syarifin, M. Ag.

Reativity is a person's ability to produce a product, idea or method that is new and different from what has existed before. The development of creativity is seen as an important thing to develop from an early age, because with creativity one can improve the quality of life. Therefore, it is necessary to have an approach taken in early childhood to develop and stimulate their creativity. One of the efforts made in developing children's creativity in Kindergarten Al Hikam Bengkulu City is to use used media. This study aims to determine the development of second-hand media in developing the creativity of early childhood at Al Hikam Kindergarten, Bengkulu City. The type of research used in this study is R&D (Research and Development) development using the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely, Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluation.). The research subjects were children aged 5-6 years in group B1 at Al Hikam Kindergarten, Bengkulu City, totaling 18 children, consisting of 8 boys and 10 girls. Based on the results of analysis of used media from bottle caps by media experts by obtaining a very feasible category for use with an average score of 86% and the results of the feasibility analysis of used media from bottle caps. The feasibility of used media from bottle caps for number recognition and creativity in children can be seen from the results of the observation sheet on the ability to recognize numbers and colors in children showing that used media from bottle caps is of high quality which is very amenable to use with a result of 76.53% in the category very well developed for use and the results of applying the use of the media are very amenable to be applied to early childhood..

Keywords: Used Goods Media, Bottle Caps, Early Childhood Creativity

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah SWT. Yang maha pengasih lagi maha penyayang yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Barang Bekas (Tutup Botol) dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Al Hikam Kota Bengkulu”**.

Penulis menyadari dan mengakui Proposal Skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT semata. Karena itulah penulis mengharapkan adanya keritikan dan saran-saran perbaikan dari para pembaca demi kesempurnaan proposal skripsi ini.

Dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, tidak mungkin dapat menyusun skripsi ini dengan baik karena keterbatasan penulis. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain, M.Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimba ilmu.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu.
3. Ibu Azizah Aryati, M.Ag selaku Ketua Jurusan Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu sekaligus dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan motivasi, petunjuk dan bimbingan demi keberhasilan penulis.
4. Ibu Dr. Hj. Asiyah, M. Pd selaku pembimbing utama dalam penulisan skripsi ini, yang telah membimbing, memberi masukan, saran dan nasehat kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Bapak Ahmad syarifin, M. Ag selaku pembimbing kedua yang telah membantu, membimbing, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi.

6. Bapak Syahril, S.Sos.I. M.Ag selaku Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi penulis.
7. Kepala sekolah serta dewan guru di TK Al Hikam Kota Bengkulu yang telah mengizinkan dan membimbing penulis selama melakukan penelitian.
8. Seluruh dosen dan staf yang khususnya di Fakultas Tarbiyah dan Tadris yang telah mendidik, memberikan nasehat, serta mengajarkan ilmu-ilmu yang bermanfaat kepada mahasiswa.
9. Papa dan mama yang telah berjuang membiayai pendidikanku, membesarkan, membimbing, menyemangati, dan memotivasiku.

Dengan segala kerendahan hati dan rasa sadar skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun izinkanlah penulis berharap skripsi ini dapat berguna bagi perkembangan ilmu-ilmu pengetahuan maupun kepentingan lainnya.

Bengkulu, Februari 2023

Astry Junia Vriyanti
NIM. 1811250067

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN PEMBIMBING	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	12
D. Manfaat Penelitian	13
E. Spesifikasi Produk	14
F. Asumsi Pengembangan	15
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengertian kreativitas	16

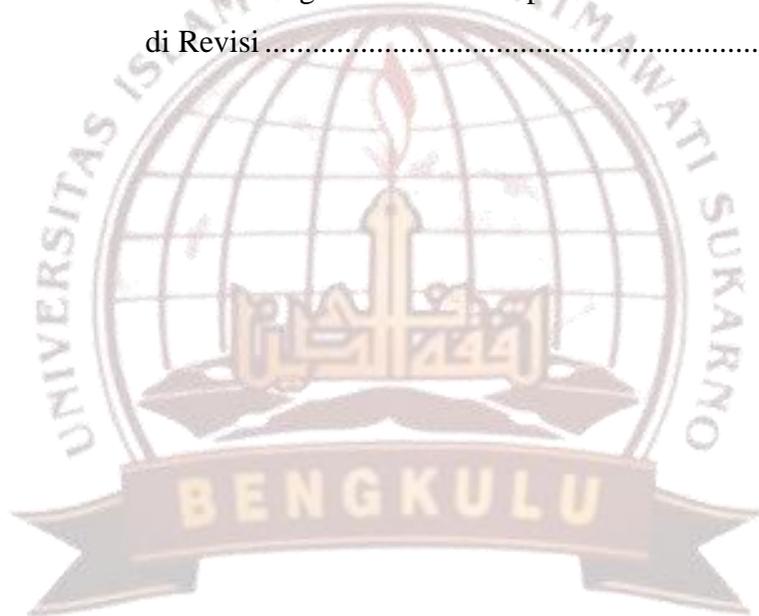
B. Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas	22
C. Media Barang Bekas	28
D. Kreativitas Anak Usia Dini	34
A. Kajian Pustaka.....	39
B. Hipotesis Penelitian.....	46
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	48
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	49
C. Subjek dan Objek Penelitian	50
D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	51
E. Uji Coba Produk.....	58
F. Teknik Pengumpulan Data.....	59
G. Instrumen Penelitian.....	60
H. Teknik Analisis Data.....	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan.....	67
B. Pembahasan Hasil Penelitian	83
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	88
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Anak Kelas B1	50
Tabel 3.2 Lembar Kelayakan Desain Media barang bekas dari tutup botol oleh Ahli Media	61
Tabel 3.3 Lembar Observasi Kemampuan Anak	62
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	63
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru	63
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian	63
Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan Berdasarkan Lembar Penilaian Ahli Media.....	65
Tabel 3.8 Kriteria Berdasarkan Lembar Observasi untuk Kemampuan dalam Kegiatan Belajar Media Barang Bekas dari Tutup Botol	66
Tabel 4.1 Alat dan Bahan Desain Media Barang Bekas dari Tutup.....	70
Tabel 4.2 Validasi Produk.....	74
Tabel 4.3 Rancangan Media Barang Bekas Dari Tutup Botol Menggunakan dari Kain Planel Dan Warna Tutup Botol	76
Tabel 4.4 Hasil Lembar Observasi Kemampuan Pada Anak Usia Dini Menggunakan Media Barang Bekas Dari Tutup Botol.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Barang Bekas dari Tutup Botol	31
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	47
Gambar 3.1 Penelitian Model ADDIE	48
Gambar 4.1 Rancangan Sebelum di Validasi.....	73
Gambar 4.2 Media Barang Bekas dari Tutup Botol Selesai di Revisi	80



TAHUN 2023

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Nota Pembimbing
- Lampiran 2 Pengesahan Pembimbing
- Lampiran 3 Nota Penyeminar
- Lampiran 4 Pengesahan Penyeminar
- Lampiran 5 Daftar Hadir Seminar Proposal
- Lampiran 6 SK Skripsi
- Lampiran 7 SK Pembimbing
- Lampiran 8 SK Komprehensif
- Lampiran 9 SK Mohon Izin Penelitian
- Lampiran 10 SK Izin Penelitian di TK Al Hikam Kota Bengkulu
- Lampiran 11 SK Selesai Penelitian di TK Al Hikam Kota Bengkulu
- Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Media dan Validasi Ahli Materi
- Lampiran 13 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
- Lampiran 14 Lembar Penilaian Pengembangan Media
- Lampiran 15 Hasil Data Verbal Anak
- Lampiran 16 Foto Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa yang diperlu mendapatkan perhatian serius. Sejak lahir, anak memiliki berbagai potensi yang dikaruniakan Tuhan. Potensi tersebut perlu dirangsang dan difasilitasi agar dapat berkembang dengan optimal. Oleh karena itu pada masa usia dini ini (0-6 tahun) sering disebut dengan masa *Golden Age*. Selain itu anak usia dini juga disebut sebagai tabula rasa. Teori ini memandang bahwa anak sebagai kertas putih yang dikemukakan oleh Jhon Locke.¹ Salah satu unsur untuk menunjang hal tersebut adalah bagaimana seorang guru dapat menggunakan metode yang tepat serta media yang menarik, mengingat dini adalah usia dimana anak masih berfikir secara konkrit.

¹ Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010), h.12

Alat bermain anak adalah segala sesuatu macam benda yang dapat merangsang aktivitas bermain, serta bisa membuat mereka senang. Selain menimbulkan perasaan senang, alat bermain juga dapat menambah pengetahuan anak. Alat bermain ini bisa kita sebut dengan alat permainan edukatif. Dan alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di taman kanak-kanak, ketersediaan alat permainan tersebut sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat perkembangan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.²

Terkait dengan pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan. Media dalam suatu kegiatan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan

² Baadru Zaman, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK*, (Tangerang : Universitas Terbuka, 2013) h.27.

untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong tercapainya proses kegiatan yang di stimulus oleh guru.³

Kemampuan penggunaan berbagai media sangatlah penting dikuasai oleh guru anak usia dini dalam kegiatan mengajar. Guru perlu secara kontinu menggunakan media pembelajaran dan apabila guru menggunakan media dalam melaksanakan kegiatan pembelajarannya, anak jadi tertarik, merasa senang, termotivasi untuk belajar dan menumbuhkan rasa ingin tahu anak.⁴ Proses pembelajaran adalah suatu aktivitas psikis atau mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap.

³ Shofia Maghfiroh dan Dadan Suryana, “Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol.5 No.1 (2021), h.1561.

⁴ Flora Marantika Ginting, dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Terhadap Kemampuan Menulis Huruf Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)”, *Jurnal TIK dalam Pendidikan* Vol.6 No.1, (2019), h. 40.

Suatu hal yang penting bahwa ditinjau dari segi pendidikan, potensi kreatif dapat ditingkatkan dan dipupuk sejak dini.⁵ Bila potensi kreatif tersebut tidak di pupuk maka potensi tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi potensi terpendam yang tidak diwujudkan. Namun untuk pembahasan kali ini saya akan menggunakan barang bekas. Pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas adalah pola pikir masyarakat maju dan modern, karena sebuah peradaban yang maju adalah peradaban yang memiliki kesadaran akan kesederhanaan, penghematan, keefektifan, kemudahan demi kelangsungan hidup yang berkelanjutan.

Barang bekas yang sering kita abaikan bila dikelola dengan baik bisa menjadi sebuah barang yang memiliki nilai yang tinggi contohnya : barang bekas yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu music yang sering disebut perkusi. Faktanya dilapangan sekarang, banyak sekali TK/RA yang sudah tidak menggunakan lagi barang bekas sebagai media untuk proses bermain sambil belajar. Terutama pada TK/RA

⁵ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Jakarta: perdana Publishing, 2016), h.84.

yang sudah menggunakan permainan yang modern pula sehingga pemanfaatan barang bekas sekarang sangat minim sekali pada TK/RA tersebut sehingga anak usia dini pada saat ini tidak tau bagaimana cara pemanfaatan barang bekas. Bahan-bahan sisa terdiri atas kertas bekas (majalah, dan koran), kardus dan Koran, bahan atau kain, plastic, kaleng busa, tali, tutup botol, dan karet. Hal ini yang sangat membanggakan bagi seorang guru adalah bila mampu membuat suatu media bermain hasil idenya sendiri dengan menggunakan barang-barang bekas (bahan sisah).⁶

Berdasarkan data awal yang peneliti lakukan dengan praobservasi di TK Al Hikam Kota Bengkulu bahwasanya perkembangan kreativitas anak kurang berkembang, hal ini terlihat bahwasanya anak belum mampu mengolah barang bekas menjadi suatu media bermain atau belajar. Seharusnya pada usia 5-6 tahun anak sudah dapat mengolah barang-barang bekas menjadi suatu media bermain atau media belajar. Guru dalam mengajar masih jarang menggunakan APE

⁶ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), h.38.

pembelajaran khususnya yang tersedia dilingkungan sekitar untuk dijadikan media bermain anak. Dengan kata lain guru lebih berfokus pada alat permainan yang sudah ada disekolah, seperti media konstruktif balok kayu yang sudah jadi atau dibeli, media kompetitif yaitu huruf-huruf yang sudah jadi, dan media reserpatif yaitu gambar-gambar yang sudah jadi.

Sementara itu penulis perhatikan dilingkungan sekolah banyak sekali barang bekas yang mendukung untuk dijadikan alat permainan yang bernilai edukatif bagi anak TK. Pada kenyataannya proses pembelajaran menggunakan barang bekas sering diabaikan oleh guru, dengan alasan kurang paham dalam memanfaatkannya, menyita waktu, dan media yang digunakan tidak bertahan lama. Akibatnya kegiatan belajar didalam kelas lebih banyak mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dan siswa hanya dituntut untuk bisa membaca dan menulis yang mana semestinya belum jadi prioritas utama pembelajaran TK.

Penelitian yang dilakukan oleh Dian Anggraini, dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan

Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Di Ra Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan". Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa pengembangan Alat Permainan Edukatif dengan Barang bekas layak digunakan dapat mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Hidayah Kecamatan Kasui, Kabupaten Waykanan, menggunakan penelitian R&D yang mengadopsi pengembangan dari Borg & Gall. Penelitian ini menghasilkan bahan ajar yang dibuat dari barang bekas sebagai media pembelajaran, berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan persentase 87% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli media mendapatkan persentase 82% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli bahasa mendapatkan persentase 75% dengan kategori layak dan penilaian guru RA A-Hidayah mendapatkan persentase 78% dengan kategori sangat layak sedangkan respon peserta didik RA Al-Hidayah mendapatkan persentase 80% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan dua penelitian sebelumnya peneliti beranggapan bahwa alat permainan edukatif dengan bahan

bekas dapat dikembangkan lagi untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini selain bahasa seperti kemampuan anak dalam konsep bilangan cacah. Dan penelitian pengembangan ini dapat membantu menambah koleksi kreatif penggunaan bahan bekas untuk membuat media pembelajaran atau alat permainan edukatif yang lebih terjangkau dan efisien.

Sebelumnya guru pernah menggunakan media untuk pengembangan kreativitas dan prestasi pada anak, media yang digunakan guru adalah permainan edukasi yang terbuat dari bahan bekas kardus dengan menggunakan media permainan, yang berguna untuk mengembangkan kreativitas dan prestasi anak usia dini. Media permainan itu sendiri merupakan media yang dapat dilihat. Jenis media permainan, pada umumnya sering digunakan oleh guru lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu mereka dalam mengembangkan kreativitas dan prestasi anak. Dengan menggunakan media permainan edukasi dari bahan bekas kardus, diharapkan anak dapat meningkatkan kreativitas dan prestasinya

Hasil observasi awal jumlah anak di taman kanak-kanak Al-Hikam ada 130 anak disini terdapat 6 kelas, 1 kelas A dan 5 kelas B terdiri dari B1,B2,B3,B4,B5. Kemudian jumlah guru ada 9 guru yaitu kepala sekolah, dan ada 1 guru setiap kelas A dan B, kemudian ada 2 guru pendamping. Kelompok kelas B1 : 18 anak, Laki-laki : 14 anak, Perempuan : 4 anak.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan dewan guru di Tk AL Hikam Kota Bengkulu bahwasanya di TK tersebut sudah menggunakan metode pembelajaran dengan berbagai tema. Akan tetapi dalam penggunaan metode tersebut guru melakukan metode media barang bekas dari bahan tutup botol untuk mengembangkan kreativitas pada anak sehingga anak merasa bosan dan kurangnya rasa ingin tahu anak. Dalam penerapan tersebut, guru hanya menyampaikan dan menjelaskan penggunaan media dari barang bekas kardus.

Melalui data hasil prapenelitian dan wawancara terhadap guru diatas dapat diambil kesimpulan bahwasanya kemampuan aspek perkembangan kreativitas peserta didik di TK Al Hikam Kota Bengkulu belum berkembang dengan baik (BB). Hal ini

dikarenakan belum adanya media barang bekas dari tutup botol yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Dalam meningkatkan kreativitas pada anak, media sangat di perlukan karena dapat mempermudah guru menyampaikan suatu informasi atau pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu APE digunakan untuk dapat mempermudah anak, Melihat pemanfaatan barang bekas sangat minim sekali ini lah yang menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian. Peneliti ingin mengetahui lebih jauh lagi pengembangan media melalui barang bekas yang dijadikan sebagai sumber belajar anak untuk mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan media barang bekas dari tutup botol.

Setelah peneliti komparasikan dengan fenomena yang terjadi di lapangan bahwa ternyata para pendidik di PAUD, belum optimal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terutama pada saat mengembangkan Alat Permainan Edukatif. Meskipun diketahui bahwa pendidik di PAUD tersebut telah

menggunakan Alat Permainan Edukatif, tetapi peneliti ingin mengatakan bahwa kreativitas anak dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif perlu dikembangkan agar motivasi Kreativitas dan prestasi belajar anak dapat meningkat sesuai yang diharapkan, selain itu dari data didapatkan masih adanya siswa yang kurang berprestasi, kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan anak kurang melakukan eksplor kreatifitas yang dimiliki oleh anak, dan anak tampak kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dari latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan suatu penelitian dengan judul **“Pengenmbangan Media Barang (Tutup Botol) Bekas dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Al Hikam Kota Bengkulu”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana desain media barang (tutup botol) bekas dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Al Hikam

Kota Bengkulu?

2. Bagaimana uji kepraktisan media barang (tutup botol) bekas dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Al Hikam Kota Bengkulu?
3. Apakah Kunci uji efektivitas media barang (tutup botol) bekas dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Al Hikam Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui desain media barang (tutup botol) bekas dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Al Hikam Kota Bengkulu?
2. Untuk menguji kepraktisan media barang (tutup botol) bekas dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Al Hikam Kota Bengkulu?
3. Untuk mengetahui Kunci uji efektivitas media barang (tutup botol) bekas dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Al Hikam Kota Bengkulu?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Bagi Anak

Sebagai pengalaman bagi anak dalam pemberian contoh bagaimana cara memanfaatkan barang-barang bekas sebagai alat permainan sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Al Hikam Kota Bengkulu. Memiliki kemudahan dalam penggunaan bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi, memperkuat tingkat pemahaman dan mengembangkan daya ingat anak.

2. Bagi Guru

Sebagai upaya pemanfaatan barang-barang bekas dalam perkembangan kreativitas anak di TK Al Hikam Kota Bengkulu. Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya. Memiliki nilai efisiensi sehingga mudah dalam pengadaan dan penggunaannya. Selain memiliki manfaat, alat permainan edukatif juga memiliki beberapa fungsi yang ditujukan

untuk anak usia dini.

E. Spesifikasi Produk

Produk media barang bekas dari tutup botol yang akan dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk media dibuat dengan bahan utama tutup botol dan kain flannel
2. Warna media barang bekas dari tutup botol yaitu kuning, biru, orange dan merah.
3. Media barang bekas dari tutup botol dengan ukuran 25cm x 10cm.
4. Terdapat stik yang di tempelkan dengan kertas angka 1 sampai 10 sebagai pilihan dalam berhitung.
5. Tutup botol di lem dengan menggunakan lem fox berbentuk lingkaran diatas stik es krim yang sudah di lapiasi dengan kain panel.
6. Isi dari pengembangan media barang bekas dari tutup botol adalah sebagai berikut:
 - a. Tentang kemampuan mengenal angka untuk memudahkan anak dalam berhitung.

F. Asumsi Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan peneliti sebelumnya, ada beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan alat media barang bekas dari tutup botol untuk meningkatkan kreativitas anak dan mengenal angka permulaan antara lain:

1. Media barang bekas dari tutup botol ini dapat meningkatkan kreativitas dan mengenal angka anak usia 5-6 tahun.
2. Media barang bekas dari tutup botol ini dapat memotivasi anak untuk memanfaatkan barang bekas di sekitar lingkungan.
3. Belum adanya media barang bekas dari tutup botol di sekolah untuk membantu proses pembelajaran kreativitas dan mengenal angka pada anak.

TAHUN 2023

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan istilah yang banyak digunakan baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Biasanya orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Untuk itulah hendaknya kita mengetahui serta memahami dengan jelas arti serta makna dari kreativitas itu sendiri.

Kreativitas dapat dipandang dari perspektif yang berbeda berdasarkan latar belakang disiplin ilmu. Pada umumnya orang mendefinisikan kreatif sebagai daya cipta atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan, daya imajinasi maupun karya.

Dari pengertian tentang kreativitas di atas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan atau cara berpikir seseorang yang berupa gagasan, ide, hasil karya yang baru, belum pernah ada atau memperbaharui,

mengkombinasikan yang ada sebelumnya dari situasi, informasi atau unsur-unsur yang ada, dan hasilnya mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinal dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengkolaborasi (mengembangkan, memperinci, memperkaya) suatu gagasan. Kreativitas merupakan suatu konsep yang dapat dijelaskan dari berbagai sudut pandang. Sudut pandang tersebut akan memengaruhi arti kreativitas. Selain itu, kreativitas juga berdimensi sangat luas. Artinya, cakupannya meliputi segenap potensi manusia. Misalnya, Wahyudin (2003: 55) menyebutkan kreativitas merupakan daya cipta dalam arti seluas-luasnya, yang memadukan pemikirian, imajinasi, ide-ide, dan perasaan-perasaan yang memuaskan. Sementara itu, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau daya cipta. Arti kreativitas dimaknai sebagai kemampuan seseorang atau individu dalam menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah,

efisien, dan efektif. Kreativitas juga biasa dimaknai sebagai upaya mengembangkan cara lama atau penemuan lama yang sudah dianggap lama atau ketinggalan zaman dan tidak efektif lagi. Menurut Bacharuddin Musthafa (2002:25), anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan pada psikologi perkembangan yang meliputi bayi (*infancy atau bahyhood*) berusia 0-1 tahun, usia dini (*early childhood*) berusia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir (*late childhood*), berusia 6-12 tahun.

2. Pengembangan Kreativitas

Pengembangan menurut moris adalah upaya memperluas atau mewujudkan potensi-potensi, membawa suatu keadaan secara bertingkat kepada keadaan yang lengkap, lebih besar, atau lebih baik,memajukan sesuatu yang lebih awal kepada yang lebih akhir atau dari sederhana menjadi lebih kompleks. Jadi pengembangan kreativitas adalah usaha, atau proses untuk mengembangka kemampuan untuk mengkombinasikan daya kreatif dengan

pengalaman, wawasan maupun hubungan dengan lingkungan menjadi lebih baik. Menurut Utami Munandar, semakain banyak pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki seseorang semakin memungkinkan dia memanfaatkan dan menggunakan segala pengalaman dan pengetahuan tersebut untuk bersibuk diri secara kreatif. Pengembangan kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan kemampuan yang dimiliki anak usia dini yakni kreativitas yang dimiliki peserta didik dengan cara menumbuhkan dan mengembangkan karakter-karakter yang dimiliki anak dengan cara memberikan pengalaman, pengetahuan, dan motivasi pada anak.

a. Teori Psikoanalisis

Pada umumnya teori teori psikoanalisis melihat kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah, yang biasanya mulai masa anak. Pribadi kreatif dipandang sebagai seorang yang pernah mempunyai pengalaman traumatis, yang di hadapi dengan memungkinkan gagasan-gagasan yang disadari dan yang tidak disadari

bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma. tindakan kreatif mentransformasi keadaan psikis yang tidak sehat menjadi sehat.

b. Teori Freud

Sigmund Freud berkesimpulan bahwa kemampuan kreatif merupakan ciri kepribadian yang menetap pada lima tahun pertama dari kehidupan seseorang. Menurut Freud, mekanisme pertahanan menghambat tindakan kreatif, tetapi mekanisme sublimasi justru merupakan penyebab utama dari kreativitas.

c. Teori Kris

Ernest Kris menekankan bahwa mekanisme pertahanan regresi (beralih ke perilaku sebelumnya yang akan memberi kepuasan, jika perilaku sekarang tidak berhasil atau tidak memberi kepuasan) juga sering muncul dalam tindakan kreatif. Kris percaya bahwa orang-orang kreatif mampu memanggil bahan-bahan dari alam pikiran tidak sadar. Orang kreatif tidak memiliki hambatan untuk bisa seperti anak dalam

pemikiran mereka. Mereka dapat mempertahankan sikap bermain dengan masalah-masalah serius dalam kehidupan, dengan demikian mereka mampu melihat masalah dengan cara yang segar dan inovatif untuk “*regress in the service of the ego.*”⁷

Pengertian Metode Pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Sanjaya, 2008:147). Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan proses belajar mengajar yang telah ditetapkan. Menurut Abdurrahman Ginting (2008:42) metode pembelajaran dapat diartikan cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumberdaya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar. Dengan kata lain metode pembelajaran adalah teknik penyajian yang dikuasai oleh seorang guru untuk menyajikan ! materi

⁷ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.33.

pelajaran kepada murid di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik.

B. Alat Permainan Edukatif dengan Barang Bekas

Barang bekas adalah barang yang sudah tidak terpakai atau tidak dibutuhkan lagi oleh pemiliknya, namun belum tentu barang itu tidak bisa digunakan lagi.⁸ Pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas adalah pola pikir masyarakat maju dan modern, karena sebuah peradaban yang maju adalah peradaban yang memiliki kesadaran akan kesederhaan, penghematan, keefektifan, kemudahan demi kelangsungan hidup yang berkelanjutan.⁹

Istilah alat permainan edukatif memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif.¹⁰ Alat permainan ialah semua alat yang di gunakan anak untuk memenuhi naluri

⁸ Siarni, dkk “Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa”. *Jurnal Kreatif tadulako* Vol. 3 No. 2 (2015), h.96.

⁹ Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), h.56.

¹⁰ Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini...*, h.71.

bermainya, Adapun kata edukatif mempunyai arti nilai-nilai pendidikan maka jika di padukan alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang di jadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Dalam istilah yang lebih sederhana alat permainan edukatif dapat di pahami sebagai segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk belajar anak melalui aktivitas bermain.¹¹

Pemanfaatan barang bekas menjadi produk yang bernilai akan dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif. Pemanfaatan barang bekas merupakan alternatif pilihan produk kerajinan seni sebagai bentuk kecermatan dalam menangkap peluang dan kepekaan terhadap lingkungan yang ada disekitarnya. Banyak barang bekas sisa dimanfaatkan sebagai produk yang bernilai estetis oleh tangan seseorang yang kreatif.¹²

¹¹ Moeslichaton, dkk, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), h.15.

¹² Ketut Sudita. "Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini Dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan". *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. Vol.5 No.3 (2014), h.157.

Dengan mempersiapkan alat permainan yang memadai dan lingkungan belajar yang kaya, pertumbuhan kecerdasan anak akan cepat berkembang. Disinilah perlunya daya imajinasi guru dan calon guru dalam menciptakan alat permainan atau sumber belajar dengan bahan yang ada sehingga tidak ada kata “tidak ada dana” yang dijadikan alasan untuk tidak menyediakan alat permainan atau sumber belajar.¹³

Ketika anak menciptakan suatu karya nyata terjadi proses Intemnkad antara imajinasi dan kemampuan kreatifnya, Oleh karena itu, karya nyata anak dapat berupa sesuatu yang baru. bagi dirinya atau merupakan Inovasi dari karya-karya yang sudah ada, dan setiap anak akan menunjukkan bentuk karya yang berbeda-beda sesuai dengan kemampuan dan daya imajinasinya Setiap anak bebas mengekspresikan kreativitasnya, sehingga mereka akan memperoleh hasil yang berbeda satu sama lain, Ada anak yang emban gedung pencakar langit dari stoples kue, membuat

¹³ B.E.F. Montulalu, dkk, *Bermain Dan Permainan Anak*, (Banten : Universitas Terbuka, 2012), h.82.

mobil dari dus, membuat rumah dari tanah liat, membuat robot dari bahan bekas dan membuat senapan dari pelepah pisang. Dalam pengembangan kemampuan berbicara pada anak, guru harus mampu mengelola kegiatan berbicara dalam kelas. Pengelolaan kelas yang bervariasi akan memberi banyak kesempatan pada anak untuk berbicara. Anak dapat berpartisipasi dalam diskusi, tukar menukar ide, bertanya, memecahkan suatu permasalahan atau menjelaskan sesuatu. Semakin banyak kesempatan anak berbicara, membuat mereka lancar dalam menuangkan ide, pikiran atau perasaannya. Ini menjadi fondasi untuk pengembangan kemampuan menulis dan membaca anak serta juga dalam mempelajari pengetahuan lain.¹⁴

Menurut Muchlis Umar, pengelolaan kelas adalah upaya dalam mendayagunakan potensi kelas. Kelas mempunyai pranan dalam menunjang keberhasilan proses interaksi edukatif agar memberikan dorongan dan rangsangan terhadap anak didik untuk belajar, kelas harus dikelola sebaik-baiknya

¹⁴ Hasnida, *Panduan Pendidik Dalam Mengimplementasikan Kurikulum PAUD 2013*, (Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2016), h.85.

oleh pembelajar. Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pengelolaan kelas (*classroom management*) adalah serangkaian tindakan yang dilakukan pembelajar supaya menciptakan kondisi lingkungan pembelajaran yang positif dan produktif agar proses belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan tujuannya. Dengan kata lain, pengelolaan kelas adalah upaya memperdayakan potensi kelas melalui seperangkat keterampilan pembelajar untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif, positif dan produktif dan mengendalikannya jika terjadi gangguan dalam pembelajaran untuk mengoptimalisasi proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang memuaskan.¹⁵

Guru-guru perlu menyadari sepenuhnya bahwa lingkungan yang sangat efektif sebagai sumber dan media bermain dan belajar. Kita dapat menggunakan alat praga dan alat bantu belajar yang berasal dari lingkungan dan memanfaatkan barang-barang bekas sebagai sarana bermain bagi anak secara kreatif. Guru-guru dan calon guru harus

¹⁵ Muchlis Umar, *Panduan Pendidik dalam Mengimplementasikan Kurikulum PAUD 2013*, (Jakarta: PT. LuximA Metro Media, 2016), h.85.

mampu mengeluarkan seluruh daya cipta mereka. Sesuai dengan proses kreativitas, guru ataupun calon guru membutuhkan pelatihan untuk menerima dan mengolah berbagai masukan tentang kreativitas. Setelah guru menerima beberapa masukan dan pengetahuan yang cukup maka guru ataupun calon guru mampu menciptakan hasil karya yang original, baik berupa alat praga, alat permainan maupun alat sumber belajar sendiri. Pembekalan semata tidak akan memberikan hasil yang optimal apabila guru ataupun calon guru kurang memiliki kepekaan terhadap lingkungan.

Pemanfaatan barang bekas dan peralatan sederhana sebagai media bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan. Sebelum media modern hadir, para guru telah menggunakan berbagai media dan alat praga buatannya sendiri untuk menjelaskan materi pelajarannya. Para guru terdahulu mungkin lebih banyak memiliki kreativitas karena dipaksa oleh keadaan yang masih serba terbatas. Mereka harus bekerja keras agar anaknya bisa belajar dan menyerap materi pembelajaran semaksimal mungkin. Dengan adanya media berteknologi

modern menyebabkan berbagai masalah yang selama ini tidak dapat dipecahkan telah mampu dipecahkan dan memungkinkan mata pelajaran apapun diajarkan dan dijelaskan dengan sebaik-baiknya.¹⁶

Tujuan menciptakan permainan dengan barang bekas sebagai media permainan di taman kanak-kanak adalah sebagai berikut :¹⁷

1. Memperkaya atau menambah alat bermain atau sumber belajar di taman kanak-kanak
2. Memotivasi calon guru dan guru untuk lebih peka dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan suatu media bermain.

C. Media Barang Bekas

1. Pengertian Media Barang Bekas

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara

¹⁶ Siarni, Marungkil Pasaribu, dan Amran Rede, “Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara”, *Jurnal Kreatif Tadulako* Vol. 3 No. 2 (2015), h.94.

¹⁷ B.E.F. Montulalu, dkk, *Bermain Dan Permainan Anak...*, h.84.

harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Menurut Asmawati pengertian media pembelajaran adalah media grafis, tiga dimensi, media proyeksi, dan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar.¹⁸ Sudjana dan Rivai mengungkapkan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Sutrisno dan Harjono, berpendapat yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat atau piranti yang dapat dimanfaatkan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran. Misalnya, kertas, foto, gambar, radio, televisi, atau alat-alat lain yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan.¹⁹

Menurut Stone dalam Asmawati, menjelaskan bahwa tujuan menciptakan permainan dengan bahan alam dan bahan sisa sebagai media bermain bagi anak usia dini

¹⁸ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h.40.

¹⁹ Sutrisno dan Hary Soedarto Harjono, *Pengenalan Lingkungan Alam Sekitar Sebagai Sumber Belajar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h.55.

adalah, memperkaya atau menambah alat bermain atau sumber belajar bagi anak usia dini, memotivasi guru untuk lebih peka dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media bermain, meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan media bermain dengan menggunakan bahan alam dan bahan bekas.²⁰ Bahan-bahan alam dan bahan sisa yang ada disekitar, yang dapat dimanfaatkan yaitu: bahan sisa meliputi, kertas bekas, kardus atau karton, kain perca, plastik, kaleng, tutup botol, karet, dan bahan alam yaitu: batu-batuan, kayu, ranting, akar, daun, bunga, biji-bijian, pelepah, bambu, dan lain-lain.

Media botol bekas merupakan media dari bahan sisa yang ada di lingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan. Sedangkan pengertian botol sendiri mempunyai arti wadah untuk benda cair, yang berleher sempit dan biasanya dibuat dari kaca atau plastik, dan bekas memiliki arti, tanda yang

²⁰ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD...*, h.37.

tertinggal atau tersisa, sesuatu yang tertinggal sebagai sisa, sudah pernah dipakai: barang bekas.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media botol bekas adalah alat pembelajaran dari bahan sisa yang biasanya digunakan untuk tempat atau wadah benda cair yang berleher sempit yang sudah tidak terpakai, dan digunakan untuk membantu menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar lebih berkembang daya pikir, imajinasi serta berkepribadian yang positif.

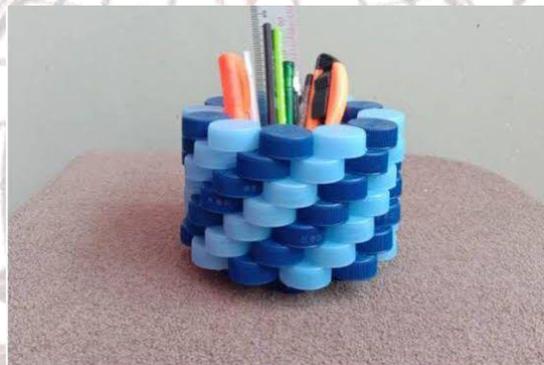
2. Contoh Barang Bekas dari Tutup Botol

Gambar 2.1 Contoh Barang Bekas dari Tutup Botol





Tutup Botol



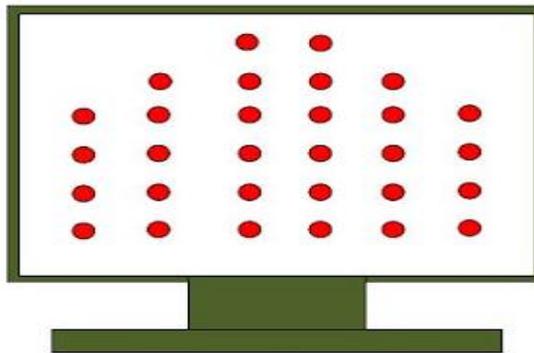
Tempat Peralatan Sekolah



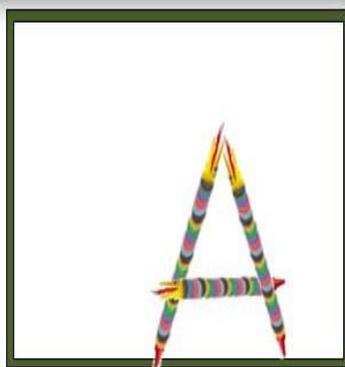
Jam Dinding



Kotak



Papan Peraga



Ular pintar dari tutup botol

Guru juga bisa mengembangkan materi yang lain, misalnya pengenalan warna, berhitung dan lain-lain. Agar lebih menarik dalam mendemonstarikannya sambil bernyanyi.

D. Kreativitas Anak Usia Dini

1. Kreativitas

Menurut Soefandi dan Pramudya, kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau uunsur-unsur yang ada. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai daya cipta dan kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru.²¹ Menurut Supriadi dalam Rachmawati, menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.²² Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan

²¹ Indra Soefandi dan S. Ahmad Pramudya, *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Bee Media Indonesia, 2009), h.134.

²² Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2010), h.13.

berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukesi, dikontinuitas, dideferensiasi, dan integrasi antara setiap perkembangan.²³

Munandar, juga mendefinisikan kreativitas merupakan hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan kata, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.²⁴ Menurut Aris Priyanto, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan ide, gagasan

TAHUN 2023

²³ E. Mulyasa, *Strategi Pembelajaran PAUD*, (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h.

²⁴ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.12.

yang dikombinasikan dari hasil penemuan-penemuan sebelumnya, akhirnya menjadi karya baru yang berguna.²⁵

Dalam kegiatan yang berpola semi kreatif guru memberi kebebasan kepada anak untuk melakukan kegiatan yang menghasilkan karya berupa suatu tiruan atau hasil mencontoh model. Masingmasing anak diberi kesempatan untuk mewujudkan daya kreatifnya. Dalam hal ini anak telah melaksanakan sesuatu berdasar pendapatnya sendiri. Dalam pola kegiatan yang semi kreatif ini anak belum sepenuhnya kreatif karena masih mendapat bimbingan guru, yaitu anak masih berbuat berdasar pengarahan guru. Oleh karena itu, kegiatan semacam ini dinamakan semi kreatif, Untuk kegiatan semacam ini dapat disediakan waktu selama 30 menit.²⁶

Berdasarkan definisi di atas maka penulis menyimpulkan bahwa kreativitas membentuk pada intinya

²⁵ Aris Priyanto, "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain", *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"* Vol.1 No.2 (2014), h.44.

²⁶ E Mulyasa, *Strategi Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), h.194.

merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu hal yang baru baik gagasan atau karya nyata, yang bersifat mengolah kembali apa yang sudah ada atau orisinal yang belum pernah ada dengan segala kemampuan daya pikir dan pengalamannya.

2. Ciri-Ciri Kreativitas

Menurut Parnes dalam Rachmawati dan Kurniati, menerangkan bahwa adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, yaitu:²⁷

- a. *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- b. *Flexibility* (keluwesan), yaitu: kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
- c. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.

²⁷ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak...*, h.14-15.

- d. *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- e. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Berdasarkan pendapat di atas maka penulis menyimpulkan bahwa ciri-ciri anak yang memiliki kreativitas diantaranya, memiliki semangat rasa ingin tahu, memiliki mental, kecerdasan berpikir, pandai mengolah atau menghadapi suatu masalah, terbuka dan dapat menerima suatu perubahan serta memiliki kelancaran, keluwesan, keaslian, keterperincian, dan kepekaan.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Rachmawati dan Kurniati, ada empat hal yang dapat meningkatkan kreativitas yaitu:²⁸

²⁸ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak...*, h.27.

- a. Memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun aspek kepribadiannya serta suasana psikologis.
- b. Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apa pun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Perangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja otak kiri dan otak kanan.
- c. Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak.
- d. Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.

E. Kajian Pustaka

Berikut peneliti sajikan beberapa penelitian yang terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti.

1. Penelitian Dian Anggraini (2018) yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini di Ra Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan”

Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa pengembangan Alat Permainan Edukatif dengan Barang bekas layak digunakan dapat mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Hidayah Kecamatan Kasui, Kabupaten Waykanan, mengguakan penelitian R&D yang mengadopsi pengembangan dari Borg & Gall. Penelitian ini menghasilkan bahan ajar yang dibuat dari barang bekas sebagai media pembelajaran, berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan persentase 87% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli media mendapatkan persentase 82% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli bahasa mendapatkan persentase 75% dengan kategori layak dan penilaian guru RA A-Hidayah mendapatkan persentase 78% dengan kategori sangat layak sedangkan respon

peserta didik RA Al-Hidayah mendapatkan pesentase 80% dengan kategori sangat layak.²⁹

2. Penelitian Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo (2015) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas di tk Kota Bima”

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran anak TK serta untuk meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan media barang bekas di TK N Pembina Kota Bima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas anak secara keseluruhan pada pratindakan dengan rerata 28,81 dengan presentase 19,05%. Rerata pada siklus I adalah 83,85 dengan persentase sebesar 73,73%, sedangkan rerata pada siklus II adalah 135,17 dengan persentase sebesar 87,97%. Sementara itu, aktivitas kegiatan guru mengalami peningkatan dengan rerata sebesar 72,22 pada siklus I dan

²⁹ Dian Angraini, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini di Ra Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan*, Skripsi. UIN Raden Intan Lampung Tahun 2018.

94,44 pada siklus II. Dengan demikian media barang bekas dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak dalam proses pembelajaran.³⁰

3. Penelitian Nurlaila (2019) yang berjudul “Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas Botol Plastik dan Stik Ice Cream Pada TK Poteumeureuhom Kota Banda Aceh”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perkembangan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan media bahan bekas botol plastik dan stik ice cream pada kelompok B2 TK Poteumeureuhom Kota Banda Aceh. Berdasarkan analisis data penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa: 1). Kegiatan membuat karya dari bahan bekas dapat mengembangkan kelancaran dalam berkreativitas anak pada taraf Berkembang Sangat Baik (BSB) pada Kelompok B2 TK Poteumeureuhom Lamteh Ulee Kareng Kota Banda Aceh. 2). Dengan

³⁰ Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo, “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas di tk Kota Bima”, *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat* Vol.2. No.2 (2015), h.215.

kegiatan ini, anak pada kelompok B2 TK Poteumeureuhom dapat meningkatkan orisinalitas dalam membuat suatu karya menggunakan bahan bekas tanpa melihat atau mencontoh hasil karya orang lain³¹

4. Penelitian Citra Rosalyn Anwar, dkk (2021) yang berjudul “Kolase Barang Bekas untuk Kreativitas Anak (Taman Kanak-kanak Nurul Taqwa Makassar)”

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bentuk implementasi dari pendidikan lingkungan hidup yang berupa pemanfaatan limbah plastik.

Kreativitas sangat dibutuhkan karena banyak permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahannya salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Kemampuan

³¹ Nurlaila, “Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas Botol Plastik dan Stik Ice Cream Pada TK Poteumeureuhom Kota Banda Aceh” , *Serambi Akademica: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora* Vol.7 No.3 (2019), h.248.

keaktivitas anak menjadi salah satu hal yang dikembangkan di pendidikan usia dini. Salah satu kegiatan yang menarik dan dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu melalui pembuatan kolase dari barang bekas. Kegiatan kolase yang merupakan kegiatan berseni rupa yang diwujudkan dengan teknik menempel dan menyusun bahan yang disediakan. Pemilihan kegiatan kolase untuk meningkatkan kreativitas anak karena dengan kegiatan ini anak dapat berkreasi sesuai dengan minat masing-masing dan menarik bagi anak, selain itu murah dan mudah karena bahan-bahan tidak membutuhkan banyak biaya, sebab menggunakan barang-barang bekas yang banyak ditemukan di lingkungan sekitar. Tulisan ini merupakan sebuah hasil penelitian yang dilakukan di salah satu taman kanak-kanak di kota Makassar juga mengacu pada kajian terhadap berbagai literature, hasil penelitian yang berupa data-data serta berbagai teori yang dihimpun. Data yang dihimpun dalam

artikel ini berasal dari penelitian dan berbagai sumber yang ditelusuri dengan metode ilmiah kualitatif³²

5. Penelitian Khadijah Hayati dan Fitri Amilia (2020) yang berjudul “Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini”

Tujuan kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru PAUD dalam pengembangan alat permainan edukatif dari bahan bekas. Kegiatan dilakukan melalui google meeting sebanyak dua kali. Pendampingan dilakukan dalam proses pengembangan alat permainan edukatif. Hasil kegiatan menunjukkan semua peserta kegiatan pengabdian masyarakat dapat membuat alat permainan edukatif dengan kreatif. Mereka juga dapat menjelaskan aspek pengembangan perkembangan anak pada pemanfaatan alat permainan itu dengan baik. Pada pertemuan terakhir melalui google meeting, semua peserta mempresentasikan karyanya meliputi

³² Citra Rosalyn Anwar, dkk, “Kolase Barang Bekas untuk Kreativitas Anak (Taman Kanak-kanak Nurul Taqwa Makassar), *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran* Vol.2 No.1 (2018), h.53.

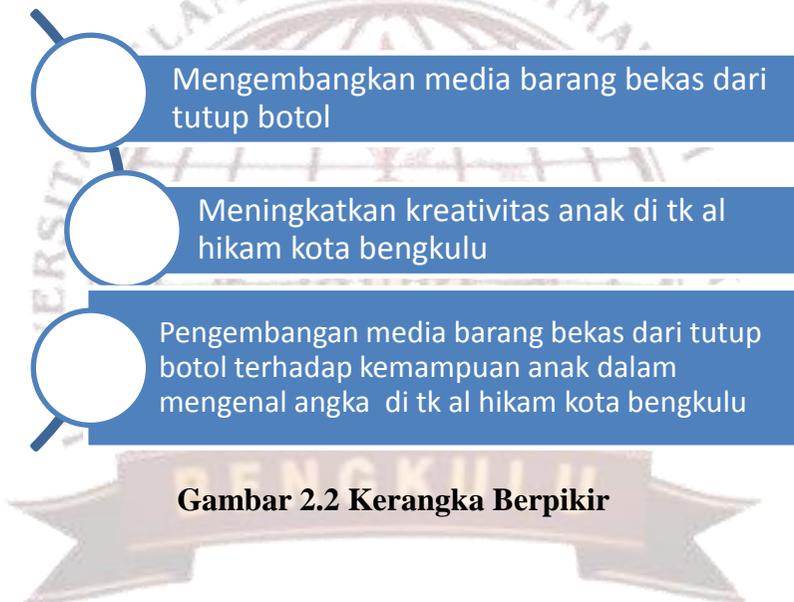
bahan yang digunakan, cara menggunakannya, dan capaian aspek perkembangan anak. Melalui kegiatan ini, dapat disimpulkan bahwa keterampilan pengembangan alat permainan edukatif sudah baik. Namun, selama ini para guru tidak berkarya karena ketiadaan tuntutan baik dari lembaga atau organisasi, sehingga mereka lebih sering menggunakan alat permainan edukatif yang ada di lembaga dibandingkan dengan pengembangan permainan. Dengan demikian, untuk menghasilkan aneka produk permainan edukatif, diperlukan wadah yang terorganisasi dan terlembaga dengan baik.³³

C. Kerangka Berfikir

Proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini tidak terlepas dari metode dalam menyampaikan materi kepada peserta didik salah satunya adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran.

³³ Khadijah Hayati dan Fitri Amilia, "Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini", *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks* Vol.6 No.2 (2020), h.144.

Dengan penggunaan media dalam pembelajaran khususnya media barang bekas dari tutup botol, peserta didik diharapkan mampu berkeaktifitas dan lebih mudah memahami materi yang di ajarkan. Untuk lebih jelasnya, kerangka berfikir dari penelitian ini dibuat dalam bentuk bagan sebagai berikut:



TAHUN 2023

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan model yang dapat diaplikasikan dengan mudah, baik dan bermanfaat bagi pengguna. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu: (1) Analisis (Analysis), (2) Perancangan (Design), (3) Pengembangan (Develop), (4) Implementasi (Implement), dan (5) Evaluasi (Evaluation).

Bagan mengenai tahapan-tahapan pelaksanaan evaluasi model ADDIE:



Gambar 3.1 Penelitian Model ADDIE

Research and Development (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut penelitian dilakukan secara bertahap/longitudinal agar hasil dari produk tersebut bisa bermanfaat bagi masyarakat luas mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.³⁴

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Al Hikam Kota Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian akan dilakukan pada semester ganjil dari tanggal 1 Agustus sampai 1 September 2022.

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2016), h.112.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian merupakan subjek yang akan dituju oleh peneliti untuk di teliti. Jika kita berbicara masalah subjek penelitian, kita sebenarnya harus berbicara dulu tentang unit analisis, yaitu subjek yang nantinya akan menjadi pusat perhatian sasaran penelitian. Subjek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah barang bekas yang akan diteliti kelayakan barang bekas dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Objek pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di Tk Al Hikam Kota Bengkulu.

Tabel 3.1 Data Anak Kelas B1

NO	NAMA	UMUR
1	Alvaro tama. W	6 Tahun
2	Alvaro danis. N	6 Tahun
3	Alfatih difa. R	6 Tahun
4	Akselia naira. Q	5,8 Bulan
5	Apriliani saputri	6 Tahun
6	Apriliana saputri	6 Tahun
7	Elvika septi. N	6 Tahun
8	Fauziah intan. R	6 Tahun
9	M. farid asraf	6 Tahun
10	M. rizki	6 Tahun
11	M. argo adelio	6 Tahun
12	Nadira	6 Tahun
13	Nayla khanza	6 Tahun
14	Rasqa	6 Tahun
15	Ratu qiara. N	6 Tahun

16	Rafi fafqori	6 Tahun
17	Syakira. D	6 Tahun
18	Saqila. N	6 Tahun

Laki-laki : 8 Anak

Perempuan : 10 Anak

Total 18 Anak

D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak adalah menggunakan prosedur pengembangan menggunakan salah satu desain pengembangan bahan ajar yang sering digunakan adalah ADDIE Model melalui 5 tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Proses pengembangan memerlukan beberapa kali pengujian tim ahli, subyek penelitian secara individu, skala terbatas maupun skala luas (lapangan) dan revisi guna penyempurnaan produk akhir sehingga meskipun prosedur pengembangan dipersingkat namun di dalamnya sudah mencakup proses pengujian dan revisi sehingga produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria produk yang baik, teruji secara empiris dan tidak ada kesalahan-kesalahan lagi.

Tahapan dari Model ADDIE diimplementasikan sebagai berikut:

1. Analisis

Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- Analisis kinerja: Dalam tahapan ini, mulai dimunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran
- Analisis siswa: Analisis siswa merupakan telaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam. Hasil analisis siswa berkenaan dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dapat dijadikan gambaran dalam mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran. Beberapa poin yang perlu didapatkan dalam tahapan ini diantaranya:
 - a. Karakteristik siswa berkenaan dengan pembelajaran ,
 - b. Pengetahuan dan ketrampilan yang telah dimiliki siswa berkenaan dengan pembelajaran,

c. Kemampuan berpikir atau kompetensi yang perlu dimiliki siswa dalam pembelajaran,

d. Bentuk pengembangan bahan ajar yang diperlukan siswa agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan kompetensi yang dimiliki.

1) Analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran: Analisis materi berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur merupakan bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Dalam tahap ini, analisis dilakukan dengan metode studi pustaka. Tujuan dari analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran adalah untuk mengidentifikasi bagian-bagian utama materi yang akan diajarkan dan disusun secara sistematis. Analisis ini dapat dijadikan dasar untuk menyusun rumusan tujuan pembelajaran.

2) Analisis tujuan pembelajaran: Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan

untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa. Pada tahap ini, ada poin yang perlu didapatkan yaitu tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, dengan demikian, tahapan ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran

2. Desain

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

- a. Penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator dan instrumen penilaian siswa,
- b. Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran,
- c. Pemilihan kompetensi bahan ajar,

- d. Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran,
- e. Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

3. Pengembangan

Pengembangan dalam Model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual pengembangan bahan ajar. Dalam tahap pengembangan kerangkangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Dalam melakukan langkah pengembangan bahan ajar, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain adalah :

- a. Memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan,

- b. Memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Implementasi

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata dikelas. Selama implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi bahan ajar yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan bahan ajar berikutnya.

Tujuan utama dalam langkah implementasi antara lain:

- a. Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran,
- b. Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran,

- c. Memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa meningkat.

5. Evaluasi

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan bahan ajar. Kemudian revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh tujuan pengembangan bahan ajar. Evaluasi terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu :

- a. Sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan,
- b. Peningkatan kemampuan siswa yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran,
- c. Keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi siswa melalui kegiatan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.³⁵

E. Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang terkait tingkat penggunaan bahan ajar dan tingkat keefektifan bahan ajar yang sudah dikembangkan. Uji coba produk bahan ajar ini dilakukan dengan menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini di lembaga pendidikan PAUD.

Tujuan dari uji coba produk ini untuk mengetahui tingkat efektifitas dan tingkat kelayakan dari media guna untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun dilembaga TK Al hikam kota bengkulu. Uji coba produk ini

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D...*”, h.38.

dilakukan dengan uji coba skala kecil yang dilakukan di TK AL Hikam Kota Bengkulu.³⁶

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik penilaian kelayakan media dan kelayakan materi dengan mengumpulkan lembar penilaian kelayakan digunakan untuk menilai kelayakan media barang bekas dari tutup botol yang akan dikembangkan oleh pakar ahli media dan digunakan untuk mengetahui kelayakan terhadap media yang akan dikembangkan.

1. Lembar penilaian kelayakan media, lembar ini dibagikan kepada validator ahli dari dosen PIAUD UINFAS Bengkulu. Lembar ini juga dibagikan setelah media barang bekas dari tutup botol dikembangkan oleh peneliti dan sebelum diimplementasikan disekolah. Setelah validator menilai media barang bekas dari tutup botol tersebut, peneliti menganalisis data untuk melihat persentase kelayakan media yang telah dikembangkan, dan saran-saran

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D...*, h.117.

yang diberikan oleh dosen pada lembar penilaian kelayakan media barang bekas dari tutup botol menjadi masukan dalam perbaikan.

2. Lembar observasi pengembangan media barang bekas dari tutup botol untuk meningkatkan kreativitas pada anak peneliti melakukan validasi terlebih dahulu kepada validator ahli agar data yang diperoleh memiliki kriteria kepraktisan. Setelah anak belajar menggunakan media barang bekas dari tutup botol. Maka peneliti meminta kepada guru untuk mengisi lembar observasi pengembangan media barang bekas dari tutup botol untuk meningkatkan kreativitas pada anak.

G. Instrumen Penelitian

Pada tahap pengembangan pengumpulan data yang diperoleh berupa informasi perkembangan kreativitas anak terkait keefektifitasan produk barang bekas yang telah dikembangkan. Selain itu juga diperlukan data-data informasi validasi dan revisi dari setiap uji coba lapangan. Adapun

instrument yang digunakan pada tahapan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Lembar kelayakan

Lembar kelayakan digunakan untuk mengumpulkan dan mengukur kelayakan media barang bekas dari tutup botol. Lembar observasi ini menentukan apakah media barang bekas dari tutup botol layak digunakan tanpa revisi, dengan revisi atau tidak layak diproduksi. Lembar ini berbentuk *rating-scale* (skala bertingkat) 4 kategori penilaian yaitu: 1, 2, 3, 4. 5 Indikator kelayakan media yang di validasi oleh validator dapat di lihat pada tabe l dibawah ini:

Tabel 3.2
Lembar Kelayakan Desain Media barang bekas dari
tutup botol oleh Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Standar Kriteria			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
1	Media sesuai untuk anak usia dini				
2	Kesesuaian tingkat pencapaian perkembangan dengan media				
3	Kesesuaian tingkat pencapaian perkembangan dengan tingkat capaian perkembangan				
4	Kesesuain judul dengan sasaran tujuan				
5	Ketertarikan media dalam memotivasi penggunaan				

6	Materi pembahasan media lengkap				
7	Kesesuaian pemilihan warna				
8	Kesesuaian pemilihan barang bekas				
9	Kemenarikan bentuk media				
10	Kemenarikan warna				
11	Kombinasi barang bekas yang digunakan cocok untuk anak usia dini				

2. Lembar observasi kemampuan kreativitas anak usia 5-6

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai kegiatan di kelas.

Hasil observasi dicatat dalam lembar observasi yang telah disiapkan. Adapun kisi-kisi lembar pengamatan kemampuan kreativitas anak adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Lembar Observasi Kemampuan Anak

No	Kemampuan anak dalam kegiatan belajar dengan media barang bekas dari tutup botol	Standar Kriteria			
		1	2	3	4
1	Anak mampu mengenal angka dari tutup botol 1 -10				
2	Anak mampu menyebutkan angka sesuai dengan gambar angka				
3	Anak mampu mengenal warna melalui media barang bekas dari tutup botol				
4	Anak mampu berkreaitivitas dengan menggunakan media tutup botol				
5	Anak mampu berkerjasama dalam menyelesaikan tugas dari guru				

3. Kisi - Kisi Instrumen Penelitian

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan
1	Mengenal angka	Anak mampu mengenal angka dari tutup botol 1 -10
2	Menyebutkan barang bekas	Anak mampu menyebutkan angka sesuai dengan gambar angka
3	Menyebutkan angka 1-10	Anak mampu mengenal warna melalui media barang bekas dari tutup botol
		Anak mampu berkeaktifitas dengan menggunakan media tutup botol
		Anak mampu berkerjasama dalam menyelesaikan tugas dari guru

4. Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru

No	Keterangan
1.	Persiapan/perencanaan, terdiri dari: a. Guru menentukan tujuan dan tema belajar b. Guru menetapkan kegiatan belajar c. Guru menetapkan alat dan bahan yang di perlukan selama proses kegiatan belajar yang di sesuaikan dengan tujuan dan temanya.
2.	Pelaksanaan a. Guru menetapkan aturan kegiatan belajar b. Guru menjelaskan cara kegiatan belajar c. Guru memberikan motivasi kepada anak didik d. Guru mengarahkan anak didik dalam kegiatan belajar dan bermain
3.	Penutup Rancangan penilaian bagi anak didik

5. Kriteria Penilaian

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian

No.	Kriteria	Nilai
1	Belum Berkembang (BB)	1
2	Mulai Berkembang (MB)	2
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

6. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu hal yang membantu untuk mengumpulkan data penelitian berupa foto terkait latar belakang sekolah, kondisi sekolah, dan kegiatan-kegiatan selama proses penelitian yang dapat memperkuat hasil penelitian. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk media barang bekas dari tutup botol yang berkualitas yang memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan. Langkah-langkah dalam menganalisis kriteria kualitas produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kelayakan

Lembar observasi penilaian digunakan untuk menganalisis kelayakan terhadap media barang bekas dari tutup botol, kelayakan produk ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai aspek untuk tiap-tiap validator.

Nilai rata-rata validator kemudian disamakan dengan tabel kriteria validitas produk pengembangan berikut ini:

Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan Berdasarkan Lembar Penilaian Ahli Media³⁷

Skor dalam persen (%)	Kategori kelayakan
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
40%-21%	Tidak Layak
<21%	Sangat Tidak Layak

2. Lembar Observasi Kemampuan Media Barang Bekas Dari Tutup Botol Anak Usia Dini

Lembar observasi anak terhadap pembelajaran dengan menggunakan media barang bekas dari tutup botol dipresentasikan dengan langkah-langkah sebagai berikut: Arikunto menyatakan bahwa hasil perolehan data dari lembar observasi kemampuan mengenal angka, warna pada anak terhadap pengembangan media barang bekas dari tutup botol dikumpulkan dan dihitung, dengan menggunakan rumus berikut ini:

³⁷ Suharsimi Arikunto dan Cepi Safrudin, *Evaluasi Program Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara) h. 35.

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

Nilai persentase dari lembar observasi pengenalan media barang bekas dari tutup botol pada anak kemudian dicocokkan dengan tabel kategori berdasarkan lembar observasi anak. Kriteria nilai dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.8 Kriteria Berdasarkan Lembar Observasi untuk Kemampuan dalam Kegiatan Belajar Media Barang Bekas dari Tutup Botol

Presentase (%)	Kategori	Skor
0%-25%	Belum Berkembang (BB)	1
26%-60%	Mulai Berkembang (MB)	2
61%-75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
76%-100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Sumber: Depdiknas, Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak

TAHUN 2023

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan

Pengembangan media barang bekas dari tutup botol untuk meningkatkan kreativitas anak dan mengenalkan angka dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah prosedur pengembangan model ADDIE yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya yaitu:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap analisis permasalahan. Tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan anak melalui observasi di Tk Al Hikam Kota Bengkulu. Dari hasil observasi, diperoleh keterangan bahwa media yang digunakan di TK Al Hikam hanya menggunakan media biasa seperti majalah dan gambar menulis angka tersebut di papan tulis.³⁸ Sehingga pembelajaran seperti ini kurang efektif untuk anak karena anak tidak dapat bermain

³⁸Hasil observasi peneliti di TK Al-Hikam Kota Bengkulu Tanggal 10 Agustus 2022

langsung dengan media tersebut, tetapi anak hanya duduk diam dan mendengar apa yang guru ajarkan.

Sebelumnya guru pernah menggunakan media untuk pengembangan kreativitas dan prestasi pada anak, media yang digunakan guru adalah permainan edukasi yang terbuat dari bahan bekas kardus dengan menggunakan media permainan, yang berguna untuk mengembangkan kreativitas dan prestasi anak usia dini. Media permainan itu sendiri merupakan media yang dapat dilihat. Jenis media permainan, pada umumnya sering digunakan oleh guru lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu mereka dalam mengembangkan kreativitas dan prestasi anak. Dengan menggunakan media permainan edukasi dari bahan bekas kardus, diharapkan anak dapat meningkatkan kreativitas dan prestasinya

TAHUN 2023



Analisis permasalahan yang ditemukan di TK Al Hikmah maka dikembangkan sebuah media yang menarik dan menyenangkan buat anak serta dapat membangkitkan minat belajar anak khususnya dalam berkreaitivitas dan mengenalkan angka. Salah satu media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media untuk pengenalan huruf hbarang bekas dari tutup botol pada anak usia dini. Jadi dengan belajar menggunakan media barang bekas dari tutup botol untuk berkreaitivitas dan mengenalkan angka ini dapat memberikan rasa senang kepada anak serta pengetahuan dalam belajar. Karena media barang bekas dari tutup botol bertujuan agar anak bisa berkreaitivitas dan mengetahui angka kepada anak usia dini. Selain itu media

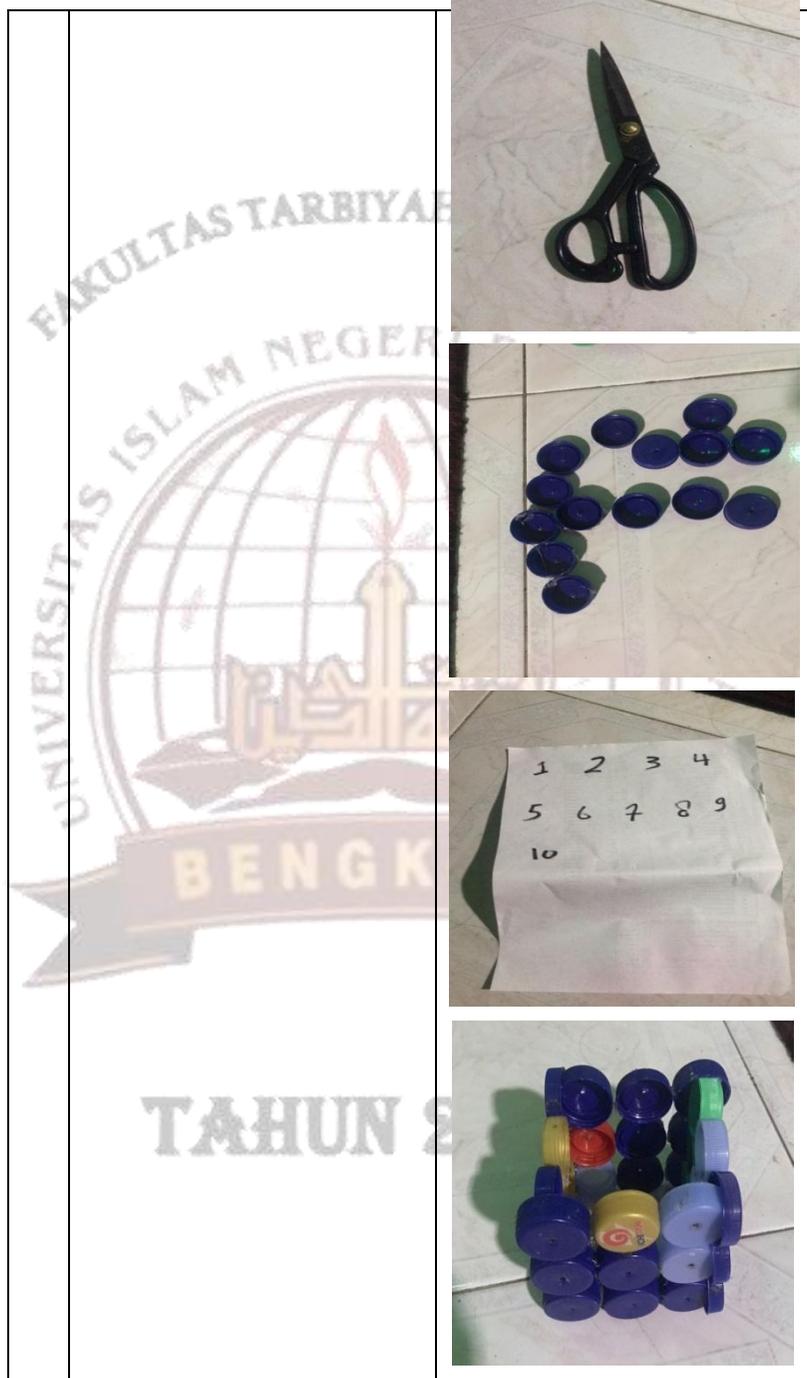
ini juga mudah digunakan oleh anak sekaligus juga dapat melatih motorik anak.

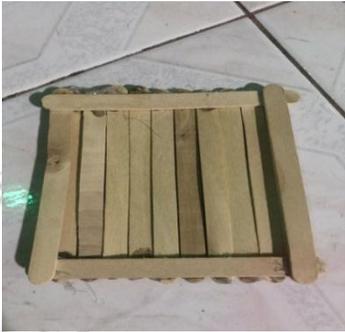
2. *Design* (Perancangan)

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, pada tahap ini peneliti membuat desain awal terhadap media barang bekas dari tutup botol. Yaitu peneliti membuat desain menggunakan alat dan bahan antara lain:

Tabel 4.1 Alat dan Bahan Desain Media Barang Bekas dari Tutup Botol

No	Keterangan	Gambar
1	Bahan-bahannya ada stik es krim, lem fox, gunting, tutup botol, dan kertas HVS yang sudah ditulis angka	 <p>The 'Gambar' column contains two photographs. The top photograph shows a bundle of approximately ten light-colored wooden sticks (labeled as 'stik es krim' in the text) lying on a light-colored tiled floor. The bottom photograph shows a small white plastic jar with a red lid, which is the 'lem fox' (glue) mentioned in the text. The jar has some text on its label, including 'GEL & SP'.</p>



2	<p>Kemudian susun 14 buah stik es krim dan direkatkan menggunakan lem.</p>	
	<p>Tahap selanjutnya merakit tutup botol menjadi bentuk kotak dan direkatkan menggunakan lem</p>	
	<p>Kemudian tempelkan rakitan stik es krim rakit dibawah tutup botol yang sudah di rakit.</p>	



Setelah media barang bekas dari tutup botol selesai didesain tahap terakhir baru media tersebut divalidasi oleh ahli media. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar di bawah berikut ini sebelum divalidasi yaitu:



Gambar 4.1 Rancangan Sebelum di Validasi

3. *Development (Pengembangan)*

Tahap pengembangan dan revisi dilakukan setelah media barang bekas dari tutup botol didesain, selanjutnya melakukan konsultasi kepada validasi ahli media dan untuk pemberian saran atau perbaikan dan penilaian terhadap media barang bekas dari tutup botol dengan mengisi lembar penilaian kelayakan media barang bekas dari tutup botol dan juga saran beserta masukan untuk mendapatkan produk media barang bekas dari tutup botol sebelum diimplementasikan di TK Al Hikam Kota Bengkulu. Langkah-langkah pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Validasi Ahli

Validasi ahli Media

Produk awal kemudian divalidasi oleh Dr. Husnul bahri, M.Pd Hasil validasi oleh ahli media pada produk awal disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.2 Validasi Produk

No	Kriteria	Validator	Kategori
1	Media sesuai untuk anak usia dini	3	
2	Kesesuaian tingkat pencapaian perkembangan dengan media	3	
3	Kesesuaian tingkat pencapaian	3	

	perkembangan dengan tingkat capaian perkembangan		
4	Kesesuaian judul dengan sasaran tujuan	4	
5	Ketertarikan media dalam memotivasi penggunaan	4	
6	Materi pembahasan media lengkap	3	
7	Kesesuaian pemilihan warna	4	
8	Kesesuaian pemilihan barang bekas	3	
9	Kemenarikan bentuk media	4	
10	Kemenarikan warna	4	
11	Kombinasi barang bekas yang digunakan cocok untuk anak usia dini	3	
	Jumlah	38	
	Skor rata-rata	86%	Sangat layak

$$\begin{aligned} \text{Hasil} &= \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{38}{44} \times 100\% \\ &= 86\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil analisis data instrumen validasi diperoleh skor rata-rata adalah 86% menunjukkan bahwa media wbarang bekas dari tutup botol sangat layak digunakan untuk anak usia dini.

b. Revisi Produk

Revisi produk merupakan pengembangan media barang bekas dari tutup botol, berdasarkan validasi dari para ahli. Pada tahap ini dilakukan perbaikan pada media

barang bekas dari tutup botol berdasarkan saran dari validator ahli yaitu:

Validasi Ahli Media

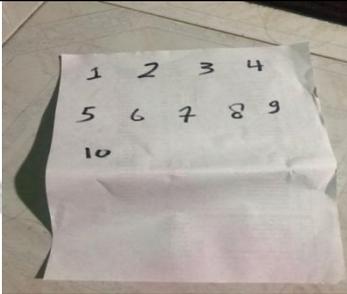
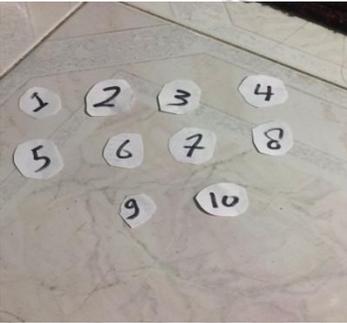
Setelah dilakukan penilaian produk yang dilakukan oleh validator ahli media didapat saran dan masukan dari validator, bahwa desain awal media barang bekas dari tutup botol dilihat dari segi kerapian masih berkurang rapi dalam hal penggunaan jangka panjang sehingga peneliti mengganti bentuk dan warna tutup botol dan di tambah dengan kain panel.

Berikut ini tahap-tahap revisi produk pembuatan media barang bekas dari tutup botol yaitu:

Tabel 4.3 Rancangan Media Barang Bekas Dari Tutup Botol Menggunakan Dari Kain Planel Dan Warna Tutup Botol

No	Keterangan	Gambar
	Bahan-bahannya ada stik es krim, lem fox, gunting, tutup botol, kain flannel, dan kertas HVS yang sudah ditulis angka	



		 
2	Kemudian susun 14 buah stik es krim dan direkatkan menggunakan lem.	
3	Kemudian tempelkan kain flannel ke stik yang sudah dirakit	

4	Kemudian tempelkan tutup botol di atas kain flannel berbentuk lingkaran	
5	Tempelkan angka yang sudah di gunting di atas stik dan tutup botol	 
6	Tempel semua angka 1 sampai 10	

7	Selanjutnya letakkan angka yang sudah ditempelkan ke dalam tutup botol yang sudah dibuat.	
---	-------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------

Setelah media barang bekas dari tutup botol selesai di revisi dapat di lihat pada gambar berikut:

Gambar 4.2 Media Barang Bekas dari Tutup Botol Selesai di Revisi

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
	

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap pengembangan, setelah dilakukan revisi produk, peneliti melakukan uji coba pada anak kelas B1 dengan jumlah 13 anak. Pada tahap ini

anak diminta untuk mencoba produk media barang bekas dari tutup botol tersebut dan praktek di depan anak secara langsung. Peneliti melibatkan guru untuk memberikan penilaian kepada anak saat menggunakan produk media barang bekas dari tutup botol melalui lembar observasi pengembangan pengenalan angka pada anak sesuai dengan indikator perkembangan yang dicapai. Pemberian lembar observasi ini bertujuan untuk melihat kelayakan pembelajaran menggunakan media barang bekas dari tutup botol.

Tahap implementasi terdiri dari uji coba media yang sudah didesain dan dinilai oleh ahli validator dan memberikan lembar observasi kemampuan pengenalan angka dan warna pada anak. Implementasi produk untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah berikut ini:

Tabel 4.4 Hasil Lembar Observasi Kemampuan Pada Anak Usia Dini Menggunakan Media Barang Bekas Dari Tutup Botol

No.	Nama anak	Total skor	Kategori
1.	Alvaro Tama.W	15	Berkembang sesuai harapan
2.	Alfaro Danis. N	18	Berkembang sangat baik
3.	Alfatih Difa. R	15	Berkembang sesuai harapan
4.	Akselia Naira. Q	14	Berkembang sesuai harapan
5.	M. Farid Asraf	15	Berkembang sesuai harapan

6.	M. Rizki	14	Berkembang sesuai harapan
7.	Nadira	16	Berkembang sangat baik
8.	Naylakhanza	17	Berkembang sangat baik
9.	Rasqa	11	Mulai Berkembang
10.	Ratu Qiara. N	15	Berkembang sesuai harapan
11.	Rafif Afqori	17	Berkembang sangat baik
12.	Syakira. D	15	Berkembang sesuai harapan
13.	Saqila. N	17	Berkembang sangat baik
	Jumlah	199	Berkembang sangat baik

Skor ideal = skor jawaban tertinggi x jumlah butir instrument x jumlah subjek

$$\text{Skor ideal} = 4 \times 5 \times 13 = 260$$

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

Presentase =

$$\frac{\text{Frekuensi yang diperoleh dari instrument}}{\text{jumlah instrument} \times \text{nilai tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah perolehan skor pada instrument}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

$$= \frac{199}{260} \times 100\%$$

$$= 76,53\%$$

Berdasarkan tabel rata-rata skor, pada hasil lembar observasi kemampuan mengenal angka dan menggunakan media barang bekas dari tutup botol didapatkan dengan hasil 76,53%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan

maka disimpulkan dari lembar observasi kemampuan mengenal angka dengan menggunakan media barang bekas dari tutup botol di kategorikan berkembang sangat baik untuk digunakan pada anak usia dini.³⁹

5. Evaluation (Evaluasi)

Setelah diimplementasikan media barang bekas dari tutup botol di TK Al Hikam Kota Bengkulu. Selanjutnya peneliti melakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil pengamatan selama diimplementasikan media barang bekas dari tutup botol TK Al Hikam Kota Bengkulu dan masukan serta sara-saran dari dosen pembimbing yang bertujuan untuk mendapatkan produk akhir yang dikembangkan menjadi sempurna dan memiliki kualitas baik karena layak untuk digunakan pada anak.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Barang Bekas Dari Tutup Botol

Penelitian ini menghasilkan suatu produk media barang bekas dari tutup botol untuk pengenalan angka di

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h.128.

TK Al Hikam Kota Bengkulu. Dalam penelitian ini dengan menggunakan media barang bekas dari tutup botol pada pembelajaran pengenalan angka diharapkan anak mampu mengenal angka.

Media barang bekas dari tutup botol merupakan sumber informasi yang dapat dicerna dan di olah menjadi manfaat yang baik. Peserta didik akan lebih berminat belajar media barang bekas dari tutup botol untuk mengenal angka secara langsung, dari pada harus membaca majalah, karena bagi anak itu membosankan.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan R&D (*Research & Development*) diawali dengan tahap 1 (*analisis*) yaitu digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik anak. Dari analisis kebutuhan diketahui bahwa terbatasnya media pembelajaran dalam mengenalkan huruf hijaiyah. Tahap 2 (*Design*) setelah dianalisis permasalahan baru mendesain media wayang aksara hijaiyah. Tahap 3 (*Development*) tahap

pengembangan meliputi validasi dengan menggunakan lembar validasi yang dilakukan oleh validator ahli media dan materi. Tahap 4 (*Implementasi*) yaitu melakukan uji coba terbatas pada TK Al Hikam Kota Bengkulu. dengan 13 anak. Tahap 5 (Evaluasi) yaitu tersusunlah produk akhir media barang bekas dari tutup botol pada pembelajaran pengenalan angka pada anak.⁴⁰

2. Kelayakan media barang bekas dari tutup botol

Media ini diperiksa atau divalidasi kelayakannya ahli media. Apabila media belum layak digunakan ahli akan memberikan komentar dan saran. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari validator dijabarkan sebagai berikut:

Ahli Media

Penilaian kelayakan dari Media barang bekas dari tutup botol juga melewati tahap perbaikan atau revisi dan ada beberapa saran yang harus diperbaiki. Secara keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli media

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h.54.

skor rata-rata keseluruhannya yaitu 86% sehingga dapat dinyatakan bahwa media barang bekas dari tutup botol sangat layak untuk digunakan pada anak.

Lembar observasi pengenalan angka pada anak

Media barang bekas dari tutup botol yang telah dikembangkan telah dilakukan uji coba pada anak TK B1 dengan jumlah anak 13 orang. Adapun hasil yang diperoleh dari hasil persentase 86% dengan kategori berkembang sangat baik yang dinilai sesuai dengan indikator yang dicapai.

Kegiatan pembelajaran pada media barang bekas dari tutup botol yang dikembangkan mengandung aspek keaktifan siswa adalah memotivasi siswa untuk menggali pengetahuan dan mengutarakan jawaban yang sudah diajarkan sebelumnya. Keaktifan siswa dapat dilihat ketika mengikuti kegiatan uji coba produk media barang bekas dari tutup botol yang dikembangkan, dan anak-anak sangat antusias bermain sambil belajar menggunakan media tersebut.

Kreativitas merupakan hal penting dikembangkan sejak anak usia dini. Kreativitas menjadi bekal dalam kehidupan yang membantu seseorang mampu beradaptasi dalam berbagai situasi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwasanya Kreativitas merupakan kemampuan seseorang yang dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan hal-hal yang baru atau sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru, menemukan cara-cara dalam pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, membuat ide-ide baru yang belum pernah ada, dan melihat adanya berbagai kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi.

Rhodes merumuskan definisi kreatif yang mengacu pada istilah pribadi (*person*), proses, produk, dan press (lingkungan yang mendorong) individu ke perilaku kreatif.⁴¹

⁴¹ Sudita Ketut. (2014). "Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini Dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan". *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 5(3): 162.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan media barang bekas dari tutup botol untuk pengenalan angka pada anak. Adapun model yang dikembangkan oleh peneliti yaitu *Reserch and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap yaitu: (*Analysis*), kebutuhan, analisis kebutuhan dan karakteristik anak. (*Design*) meliputi rancangan langkah-langkah dalam pembuatan media barang bekas dari tutup botol. (*Development*) meliputi validasi ahli, dan revisi produk. (*Implemetation*) ialah uji coba yang dilakukan di pada TK Al Hikam Kota Bengkulu dan pengisian lembar observasi kemampuan mengenal angka pada anak. (*Evaluation*) semua tahapan dan revisi untuk mendapatkan produk akhir

meliputi analisi kelayakan dan kepraktisan untuk memenuhi kualitas pada media barang bekas dari tutup botol.

Berdasarkan hasil analisis media barang bekas dari tutup botol oleh ahli media dengan memperoleh kategori sangat layak untuk digunakan dengan hasil rata-rata skor 86% dan hasil analisis kelayakan dari media barang bekas dari tutup botol.

2. Kelayakan dari media barang bekas dari tutup botol untuk pengenalan angka dan kreativitas pada anak dapat dilihat dari hasil lembar observasi kemampuan mengenal angka dan warna pada anak menunjukkan media barang bekas dari tutup botol yang dikembangkan berkualitas sangat setuju untuk digunakan dengan hasil 76,53% dengan kategori berkembang sangat baik untuk digunakan dan hasil penerapan penggunaan medianya sangat setuju untuk diterapkan pada anak usia dini.

B. Saran

Penelitian dan pengembangan media barang bekas dari tutup botol masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh

media pembelajaran yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran, peneliti menyarankan:

1. Bagi penulis dapat mengembangkan media pembelajaran berupa media barang bekas dengan berbagai bentuk yang lebih menarik dan lebih banyak materi yang dimuat didalamnya sehingga dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran.
2. Bagi pembaca dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran terutama media barang bekas dari tutup botol agar dapat dihasilkan produk yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Bagi guru dapat menerapkan media barang bekas dalam pembelajaran sehingga perkembangan anak berkembang secara optimal.

TAHUN 2023

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Dian. 2018. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini di Ra Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan." *Skripsi* : 1–120.
- Anita Yus.2010. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Anwar, Citra Rosalyn, Karta Jayadi, dan Arifin Manggau. 2018. "Kolase Barang Bekas untuk Kreativitas Anak." *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran* 2, no. 1 : 53–62.
- Aris Priyanto.2014. "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain." *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"* vol.1 no.2, no. 2 : hal 44.
- B.E.F. Montulalu, dkk. 2012. *Bermain Dan Permainan Anak*. Banten: Universitas Terbuka.
- Badru Zaman, dkk. 2013. *Media dan Sumber Belajar TK*. Tanggung: Universitas Terbuka.
- Chairil Anwar. 2014. *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan*. Jogjakarta: Suka-pres,
- dkk, Moeslichaton. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fadillah. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Fitriati, I, S Hardiningsih, dan K Sani. 2015. "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas di tk Kota Bima." *JMM (Jurnal Masyarakat ...* 5, no. 6 : 5–12.

- Ginting, E H, dan D Ray.2018. “Pengaruh Kegiatan Bermain Melempar Bola Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Assisi Medan.” *E-Jurnal Tematik* 8, no. 2 : 207–214.
- Hasnida.2016. *Panduan Pendidik Dalam Mengimplementasikan Kurikulum PAUD 2013*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Hayati, Khadijah, dan Fitri Amilia.2020. “Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks* 6, no. 2 : 144–149.
- Indra Soefandi dan S. Ahmad Pramudya. 2019. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: Bee Media Indonesia.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Luluk Asmawati.2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Martin, Nopria, dan Sri Wiratma. 2020. “Rongsokan Dimanfaatkan Sebagai Media Untuk Menghasilkan Batik Kreatif Dengan Teknik Cap.” *Gorga : Jurnal Seni Rupa* 9, no. 2 : 399.
- Meidi, Savira, Gracia Mandira, dan Rahmatun Nessa. “2021. Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* vol 5 no 1 : 1561.
- Muchlis Umar. 2016. *Panduan Pendidik dalam Mengimplementasikan Kurikulum PAUD 2013*. j: PT. Luxima Metro Media.
- Mulyasa.2017. *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Mulyasa, H.E.2017. *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurlaila, N. 2019.“Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas Botol Plastik dan Stik Ice Cream Pada TK Poteumeureuhom Kota Banda Aceh.” *Jurnal Serambi Akademica* 7, no. 3 : 248–257.
- Prasetyo, Matrik Agoes, dan Jawa Timur.2021. “Media Barang Bekas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar” 2, no. 2 : 59–63.
- Sudita, Ketut. 2014. “Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Baahan Pembuatan Barong Mini Dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan.” *jurnal Pendidikan dan Pengajaran* vol.5 no.3 : hal 157.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto dan Cipi Safrudin.2021. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutrisno dan Hary Soedarto Harjono. 2005. *Pengenalan Lingkungan Alam Sekitar Sebagai Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikn Nasional.
- Utami Munadar.2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati. 2010.*Strategi Pengembangan Kreatifitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Cetakan ke. Jakarta: PT Fajar Interpratama Offset.
- . 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.



L
A
M
P
I
R
A
N
TAHUN 2023
N

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

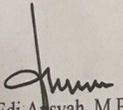
Nama : Astry Junia Vriyanti
NIM : 1811250067
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengembangan Media Barang Bekas Dalam
Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Tk
Al Hikam Kota Bengkulu

Telah dilakukan verifikasi plagiasi skripsi yang bersangkutan memiliki indikasi plagiat sebesar 26% dan dinyatakan dapat diterima dan tidak memiliki indikasi plagiasi.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui tim verifikasi

Bengkulu, 2023
Yang membuat pernyataan


Dr. Edi Ansyah, M.Pd
NIP. 197007011999031002


Astry Junia Vriyanti
NIM.1811250067

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: 421/ TK AL HIKAM/ VIII/ 2022

Lampiran : -

Perihal : Surat Selesai Penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mimi Elesmiarti S.Pd Aud

Jabatan : Kepala TK Al Hikam Kota Bengkulu

Menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas di bawah ini :

Nama : Astry Junia Vriyanti

NPM : 1811250067

Program Studi : Piaud

Universitas : Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

Menerangkan bahwa yang bersangkutan di atas telah selesai melakukan penelitian di Tk Al Hikam Kota Bengkulu dengan judul "Pengembangan Media Barang Bekas Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Tk Al Hikam Kota Bengkulu" Dari tanggal 1 Agustus - 1 Sempتمبر 2022

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya agar dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkuku, Sempتمبر 2022

Kepala Tk Al Hikam

Mimi Elesmiarti S.Pd Aud
Nip.197504122008012006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211 Telepon (0736) 512765117151172-
Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

DAFTAR NILAI UJIAN KOMPREHENSIF

Nama Mahasiswa : Astry Junia Vriyanti
NIM : 1811250067
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

No	ASPEK	INDIKATOR	PENGUJI	NILAI	TANDA TANGAN
1	Kompetensi UINFAS	1. Kemampuan membaca Al-qur'an 2. Kemampuan menulis arab 3. Hafalan surat-surat pendek (Adh-Dhuha s/d An-Naas)	Dr. Pashma Candra, M. Pd	75	
2	Kompetensi Jurusan/Prodi	1. Hafalan ayat/hadis yang berhubungan dengan anak/pendidikan anak 2. Kemampuan memahami konsep dasar PAUD 3. Kemampuan memahami perkembangan AUD 4. Kemampuan memahami kurikulum PAUD 5. Kemampuan memahami media pembelajaran AUD 6. Kemampuan memahami evaluasi perkembangan/ assesment AUD	Patrica Syafri, M. Pd. I	76	
3	Kompetensi Keguruan	1. Kemampuan memahami UU/ PP yang berhubungan dengan system pendidikan Nasional 2. Kemampuan memahami 4 kompetensi keguruan (kepribadian, profesional, pedagogik, sosial) 3. Kemampuan memahami etika profesi guru 4. Kemampuan memahami kurikulum, silabus, RPP, desain pembelajaran, metodologi penelitian, media pembelajaran, dan sistem evaluasi pembelajaran	Heny Friantary, M. Pd	80	
JUMLAH / RATA-RATA					231
Mengetahui Koordinator Prodi PIAUD Ixsir Eliya, M. Pd					77

Bengkulu, April 2022
Dekan,

Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SOEKARNO BENGKULU

Nomor : 01146/Un.23/F.II/T/2022

Nama Mahasiswa : Astry Junia vriyanti
NIM : 1811250067
Nomor Ijazah Nasional :
Tempat, Tanggal Lahir : Batu bandung, 28 Juni 28
Tanggal Kelulusan : plaud

Program Pendidikan : Sarjana (S1)
Fakultas : Terbiyah dan Tadris
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Nomor SK BAN-PT : 108/SK/BAN-PT/Ak-FWB/PT/III/2022
Nilai Akreditasi : B

Table with columns: Mata Kuliah, SKS, Nilai, No, Mata Kuliah, SKS, Nilai. Lists various subjects like Metodologi Penelitian I, Analisis Kebutuhan AUD, and others with their respective SKS and grades.

SKS PRESTASI KUMULATIF :
EDIKAT KELULUSAN :
DUL SKRIPSI :
Pengembangan media barang bekas dalam mengembangkan aktivitas anak usia dini di TK Al Hikam kota Bengkulu

Handwritten calculation: IPS = 535 : 149 = 3,59. Includes a signature and date: Bengkulu, Pengelola Nilai, 7/11/22.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Astry Junia Vriyanti

NIM : 1811250067

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah Dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media Barang Bekas dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Al Hikam Kota Bengkulu**" adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, November 2022
Yang Menyatakan



Astry Junia Vriyanti
NIM. 1811250067



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211 Telpun (0736) 512765117151172-
Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

SURAT TUGAS

DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Nomor : 2331/Un.23/F.II/PP.009/05/2022

Tentang

Penetapan Dosen Penguji

Ujian komprehensif mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu atas:

Nama Mahasiswa : Astry Junia Vriyanti
NIM : 1811250067
Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PIAUD

Dalam rangka untuk memenuhi persyaratan tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu, dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu dengan ini memberi tugas kepada nama-nama yang tercantum pada kolom 2 untuk menguji ujian komprehensif dengan aspek mata uji sebagaimana tercantum pada kolom 3 dengan indikator sebagaimana tersebut pada kolom 4 atas nama mahasiswa tersebut di atas

NO	PENGUJI	ASPEK	INDIKATOR
1.	Dr. Pasmah Candra, M. Pd.I	Kompetensi UINFAS	1. Kemampuan membaca Al-qur'an 2. Kemampuan menulis arab 3. Hafalan surat-surat pendek (Adh-Dhuha s/d An-Naas)
2	Fatrica Syafri, M. Pd. I	Kompetensi Jurusan/Prodi	1. Hafalan ayat/hadis yang berhubungan dengan anak/ pendidikan anak 2. Kemampuan memahami konsep dasar PAUD 3. Kemampuan memahami perkembangan PAUD 4. Kemampuan memahami kurikulum PAUD 5. Kemampuan memahami media pembelajaran AUD 6. Kemampuan memahami evaluasi perkembangan/ assesment AUD
3	Heny Friantary, M.Pd	Kompetensi keguruan	1. Kemampuan memahami UU/ PP yang berhubungan dengan system pendidikan Nasional 2. Kemampuan memahami 4 kompetensi keguruan (kepribadian, profesional, pedagogik, sosial) 3. Kemampuan memahami etika profesi guru 4. Kemampuan memahami kurikulum, silabus, RPP, desain pembelajaran, metodologi penelitian, media pembelajaran, dan sistem evaluasi pembelajaran

Adapun pelaksanaan ujian komprehensif tersebut dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Waktu dan tempat ujian diserahkan sepenuhnya kepada dosen penguji setelah mahasiswa menghadap dan menyatakan kesediannya untuk diuji.
 2. Pelaksanaan ujian dimulai paling lambat 1(satu) minggu setelah diterimanya SK Pembimbing skripsi dan surat tugas penguji komprehensif dan nilai diserahkan kepada ketua program studi paling lambat 1 (satu) minggu sebelum ujian munaqasyah dilaksanakan
 3. Skor nilai ujian komprehensif adalah 60 s/d 100
 4. Dosen penguji berhak menentukan LULUS atau TIDAK LULUS mahasiswa dan jika belum dinyatakan lulus, dosen diberi wewenang dan berhak untuk melakukan ujian ulang setelah mahasiswa melakukan perbaikan sehingga mahasiswa dinyatakan LULUS
 5. Angka kelulusan ujian komprehensif adalah kelulusan setiap aspek (bukan nilai rata-rata)
- Demikianlah surat tugas ini dikeluarkan dan disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.

Bengkulu, 20 Mei 2022
Dekan,
Mrs. Mubandari

Tembusan :
Yth, Wakil Rektor 1



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211 Telepon (0736) 512765117151172.
Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nomor : 0405 /Un.23/F.II/PP.009/01/2023
Lamp. : -
Perihal : **Jadwal Sidang Munaqosyah**

10 Januari 2023

- Kepada yth.
1. Dr. Ediansyah, M.Pd
(Ketua)
 2. Dita Lestari, M.Psi., Psikolog
(Sekretaris)
 3. Dr. Ahmad Suradi, M. Ag
(Penguji Utama)
 4. Ahmad Syarifin, M.Ag
(Penguji Anggota)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat,

Bersama ini kami sampaikan jadwal sidang munaqosyah/Skripsi Mahasiswa Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu pada:

Hari/Tanggal : Selasa, 24 Januari 2023

Tempat : Ruangan Munaqosyah Jurusan Tadris (Lantai 3)

NO	NAMA/NIM	WAKTU	Judul Skripsi
1	Astry Junia Vriyanti (1811250067)	08.00 wib- 09.00 wib	Pengembangan Media Barang Bekas Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Al Hikam Kota Bengkulu
2	Putri Ayu Sholeha (1811250096)	09.00 wib- 10.00 wib	Pengaruh Media Loose Part Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Menggunakan Metode Eksperimen di PAUD Cinta Bunda Desa Air Putih Kabupaten Bengkulu Tengah
3	Asjadu Khoiriyah (1911250005)	10.00 wib- 11.00 wib	Pengaruh lagu Is Verry Good Terhadap Sosial Emosional Anak Kelompok B.2 Di RA As Ahaffah Kota Bengkulu
4	Tia Rhanita (1811250046)	11.00 wib- 12.00 wib	Pengaruh Kegiatan Parenting Dalam Menanamkan Karakter Religius Anak Usia Dini di PAUD IT Al Hasanah Kota Bengkulu

Demikian jadwal ini disampaikan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya

Dekan,

Mus Mulyadi

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 421/ TK AL HIKAM/ VIII/ 2022
Lampiran : -
Perihal : Surat Izin Penelitian

Kepada Yth
Dekan Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu
Di Bengkulu

Dengan hormat, kami sampaikan kepada Bapak/i, Mahasiswa/i Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu (UINFAS) Bengkulu dibawah ini:

Nama : Astry Junia Vriyanti
Nim : 1811250067
Judul Penelitian : Pengembangan Media Barang Bekas Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Tk Al Hikam Kota Bengkulu.

Bermaksud melakukan Penelitian di TK Al Hikam Kota Bengkulu dan dengan maksud diatas kami dapat memberikan izin Mahasiswa/i untuk melakukan penelitian di TK Al Hikam Kota Bengkulu yang kami pimpin, dalam rangka penyelesaian studinya di UINFAS Bengkulu.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Kota Bengkulu, Agustus 2022

Kepala TK AL Hikam



Mimi Elesmiarti S.Pd Aud
Nip.197504122008012006

Pengembangan Media Barang Bekas dari Tutup Botol Pada Anak Usia Dini

Nama anak : Avaro Tama. W

Sekolah : TK Al Hikam

A. Penilaian kriteria yang di gunakan:

BSB : Berkembang sangat baik skor : 4
BSH : Berkembang sesuai harapan skor : 3
MB : Mulai berkembang skor : 2
BB : Belum berkembang skor : 1

B. Komponen penilaian

No	Aspek Yang Ingin Di Kembangkan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak mampu mengenal angka dari tutup botol 1 -10			√	
2	Anak mampu menyebutkan angka sesuai dengan gambar angka			√	
3	Anak mampu mengenal warna melalui media barang bekas dari tutup botol				√
4	Anak mampu berkreaitivitas dengan menggunakan media tutup botol		√		
5	Anak mampu berkerjasama dalam menyelesaikan tugas dari guru			√	

TAHUN 2023

Pengembangan Media Barang Bekas dari Tutup Botol Pada Anak Usia Dini

Nama Anak : Alfaro Danis. N

Sekolah : TK Al Hikam

A. Penilaian kriteria yang di gunakan:

BSB : Berkembang sangat baik skor : 4

BSH : Berkembang sesuai harapan skor : 3

MB : Mulai berkembang skor : 2

BB : Belum berkembang skor : 1

B. Komponen penilaian

No	Aspek Yang Ingin Di Kembangkan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak mampu mengenal angka dari tutup botol 1 -10				√
2	Anak mampu menyebutkan angka sesuai dengan gambar angka				√
3	Anak mampu mengenal warna melalui media barang bekas dari tutup botol				√
4	Anak mampu berkreaitivitas dengan menggunakan media tutup botol			√	
5	Anak mampu berkerjasama dalam menyelesaikan tugas dari guru			√	

TAHUN 2023

Pengembangan Media Barang Bekas dari Tutup Botol Pada Anak Usia Dini

Nama anak : Alfatih Difa. R

Sekolah : TK Al Hikam

A. Penilaian kriteria yang di gunakan:

BSB : Berkembang sangat baik skor : 4

BSH : Berkembang sesuai harapan skor : 3

MB : Mulai berkembang skor : 2

BB : Belum berkembang skor : 1

B. Komponen penilaian

No	Aspek Yang Ingin Di Kembangkan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak mampu mengenal angka dari tutup botol 1 -10				√
2	Anak mampu menyebutkan angka sesuai dengan gambar angka			√	
3	Anak mampu mengenal warna melalui media barang bekas dari tutup botol				√
4	Anak mampu berkreaitivitas dengan menggunakan media tutup botol		√		
5	Anak mampu berkerjasama dalam menyelesaikan tugas dari guru		√		

TAHUN 2023

Pengembangan Media Barang Bekas Dari Tutup Botol Pada Anak Usia Dini

Nama anak : Akselia Naira. Q

Sekolah : TK Al Hikam

A. Penilaian kriteria yang di gunakan:

BSB : Berkembang sangat baik skor : 4

BSH : Berkembang sesuai harapan skor : 3

MB : Mulai berkembang skor : 2

BB : Belum berkembang skor : 1

B. Komponen penilaian

No	Aspek Yang Ingin Di Kembangkan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak mampu mengenal angka dari tutup botol 1 -10			√	
2	Anak mampu menyebutkan angka sesuai dengan gambar angka			√	
3	Anak mampu mengenal warna melalui media barang bekas dari tutup botol				√
4	Anak mampu berkreaitivitas dengan menggunakan media tutup botol		√		
5	Anak mampu berkerjasama dalam menyelesaikan tugas dari guru			√	

TAHUN 2023

Pengembangan Media Barang Bekas dari Tutup Botol Pada Anak Usia Dini

Nama anak : M. Farid Asraf

Sekolah : TK Al Hikam

A. Penilaian kriteria yang di gunakan:

BSB : Berkembang sangat baik skor : 4

BSH : Berkembang sesuai harapan skor : 3

MB : Mulai berkembang skor : 2

BB : Belum berkembang skor : 1

B. Komponen penilaian

No	Aspek Yang Ingin Di Kembangkan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak mampu mengenal angka dari tutup botol 1 -10			√	
2	Anak mampu menyebutkan angka sesuai dengan gambar angka			√	
3	Anak mampu mengenal warna melalui media barang bekas dari tutup botol				√
4	Anak mampu berkreaitivitas dengan menggunakan media tutup botol			√	
5	Anak mampu berkerjasama dalam menyelesaikan tugas dari guru			√	

TAHUN 2023

Pengembangan Media Barang Bekas dari Tutup Botol Pada Anak Usia Dini

Nama anak : M. Rizki

Sekolah : TK Al Hikam

A. Penilaian kriteria yang di gunakan:

BSB : Berkembang sangat baik skor : 4
BSH : Berkembang sesuai harapan skor : 3
MB : Mulai berkembang skor : 2
BB : Belum berkembang skor : 1

B. Komponen penilaian

No	Aspek Yang Ingin Di Kembangkan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak mampu mengenal angka dari tutup botol 1 -10			√	
2	Anak mampu menyebutkan angka sesuai dengan gambar angka			√	
3	Anak mampu mengenal warna melalui media barang bekas dari tutup botol				√
4	Anak mampu berkreaitivitas dengan menggunakan media tutup botol		√		
5	Anak mampu berkerjasama dalam menyelesaikan tugas dari guru		√		

TAHUN 2023

Pengembangan Media Barang Bekas dari Tutup Botol Pada Anak Usia Dini

Nama anak : Nadira

Sekolah : TK Al Hikam

A. Penilaian kriteria yang di gunakan:

BSB : Berkembang sangat baik skor : 4

BSH : Berkembang sesuai harapan skor : 3

MB : Mulai berkembang skor : 2

BB : Belum berkembang skor : 1

B. Komponen penilaian

No	Aspek Yang Ingin Di Kembangkan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak mampu mengenal angka dari tutup botol 1 -10				√
2	Anak mampu menyebutkan angka sesuai dengan gambar angka				√
3	Anak mampu mengenal warna melalui media barang bekas dari tutup botol				√
4	Anak mampu berkreaitivitas dengan menggunakan media tutup botol		√		
5	Anak mampu berkerjasama dalam menyelesaikan tugas dari guru		√		

TAHUN 2023

Pengembangan Media Barang Bekas dari Tutup Botol Pada Anak Usia Dini

Nama anak : Nayla Khanza

Sekolah : TK Al Hikam

A. Penilaian kriteria yang di gunakan:

BSB : Berkembang sangat baik skor : 4

BSH : Berkembang sesuai harapan skor : 3

MB : Mulai berkembang skor : 2

BB : Belum berkembang skor : 1

B. Komponen penilaian

No	Aspek Yang Ingin Di Kembangkan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak mampu mengenal angka dari tutup botol 1 -10				√
2	Anak mampu menyebutkan angka sesuai dengan gambar angka			√	
3	Anak mampu mengenal warna melalui media barang bekas dari tutup botol				√
4	Anak mampu berkreaitivitas dengan menggunakan media tutup botol			√	
5	Anak mampu berkerjasama dalam menyelesaikan tugas dari guru			√	

TAHUN 2023

Pengembangan Media Barang Bekas dari Tutup Botol Pada Anak Usia Dini

Nama anak : Rasqa

Sekolah : TK Al Hikam

A. Penilaian kriteria yang di gunakan:

BSB : Berkembang sangat baik skor : 4

BSH : Berkembang sesuai harapan skor : 3

MB : Mulai berkembang skor : 2

BB : Belum berkembang skor : 1

B. Komponen penilaian

No	Aspek Yang Ingin Di Kembangkan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak mampu mengenal angka dari tutup botol 1 -10		√		
2	Anak mampu menyebutkan angka sesuai dengan gambar angka		√		
3	Anak mampu mengenal warna melalui media barang bekas dari tutup botol			√	
4	Anak mampu berkreaitivitas dengan menggunakan media tutup botol		√		
5	Anak mampu berkerjasama dalam menyelesaikan tugas dari guru		√		

TAHUN 2023

Pengembangan Media Barang Bekas dari Tutup Botol Pada Anak Usia Dini

Nama Anak : Ratu Qiara. N

Sekolah : TK Al Hikam

A. Penilaian kriteria yang di gunakan:

BSB : Berkembang sangat baik skor : 4

BSH : Berkembang sesuai harapan skor : 3

MB : Mulai berkembang skor : 2

BB : Belum berkembang skor : 1

B. Komponen penilaian

No	Aspek Yang Ingin Di Kembangkan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak mampu mengenal angka dari tutup botol 1 -10			√	
2	Anak mampu menyebutkan angka sesuai dengan gambar angka			√	
3	Anak mampu mengenal warna melalui media barang bekas dari tutup botol				√
4	Anak mampu berkreaitivitas dengan menggunakan media tutup botol		√		
5	Anak mampu berkerjasama dalam menyelesaikan tugas dari guru			√	

TAHUN 2023

Pengembangan Media Barang Bekas Dari Tutup Botol Pada Anak Usia Dini

Nama anak : Rafif Afqori

Sekolah : TK Al Hikam

A. Penilaian kriteria yang di gunakan:

BSB : Berkembang sangat baik skor : 4

BSH : Berkembang sesuai harapan skor : 3

MB : Mulai berkembang skor : 2

BB : Belum berkembang skor : 1

B. Komponen penilaian

No	Aspek Yang Ingin Di Kembangkan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak mampu mengenal angka dari tutup botol 1 -10			√	
2	Anak mampu menyebutkan angka sesuai dengan gambar angka				√
3	Anak mampu mengenal warna melalui media barang bekas dari tutup botol				√
4	Anak mampu berkreaitivitas dengan menggunakan media tutup botol			√	
5	Anak mampu berkerjasama dalam menyelesaikan tugas dari guru			√	

TAHUN 2023

Pengembangan Media Barang Bekas Dari Tutup Botol Pada Anak Usia Dini

Nama anak : Syakira. D

Sekolah : TK Al Hikam

A. Penilaian kriteria yang di gunakan:

BSB : Berkembang sangat baik skor : 4

BSH : Berkembang sesuai harapan skor : 3

MB : Mulai berkembang skor : 2

BB : Belum berkembang skor : 1

B. Komponen penilaian

No	Aspek Yang Ingin Di Kembangkan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak mampu mengenal angka dari tutup botol 1 -10				√
2	Anak mampu menyebutkan angka sesuai dengan gambar angka			√	
3	Anak mampu mengenal warna melalui media barang bekas dari tutup botol				√
4	Anak mampu berkreaitivitas dengan menggunakan media tutup botol		√		
5	Anak mampu berkerjasama dalam menyelesaikan tugas dari guru		√		

TAHUN 2023

Pengembangan Media Barang Bekas Dari Tutup Botol Pada Anak Usia Dini

Nama anak : Saqila. N

Sekolah : TK Al Hikam

A. Penilaian kriteria yang di gunakan:

BSB : Berkembang sangat baik skor : 4

BSH : Berkembang sesuai harapan skor : 3

MB : Mulai berkembang skor : 2

BB : Belum berkembang skor : 1

B. Komponen penilaian

No	Aspek Yang Ingin Di Kembangkan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak mampu mengenal angka dari tutup botol 1 -10				√
2	Anak mampu menyebutkan angka sesuai dengan gambar angka				√
3	Anak mampu mengenal warna melalui media barang bekas dari tutup botol				√
4	Anak mampu berkreaitivitas dengan menggunakan media tutup botol			√	
5	Anak mampu berkerjasama dalam menyelesaikan tugas dari guru		√		

TAHUN 2023

HASIL DATA ANAK

No	PI	P2	P3	P4	P5	Jumlah	Skor Maksimum	Persentase (%)
1	3	3	4	2	3	15	20	75%
2	4	4	4	3	3	18	20	90%
3	4	3	4	2	2	15	20	75%
4	3	3	4	2	3	14	20	70%
5	3	3	4	3	3	15	20	75%
6	3	3	4	2	2	14	20	70%
7	4	4	4	2	2	16	20	80%
8	4	3	4	3	3	17	20	85%
9	2	2	3	2	2	11	20	55%
10	3	3	4	2	3	15	20	75%
11	3	4	4	3	3	17	20	85%
12	4	3	4	2	2	15	20	75%
13	4	4	4	3	2	17	20	85%

0% - 25% = Belum Berkembang (BB)

26% - 60% = Mulai Berkembang (MB)

61% - 75% = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

76% - 100% = Berkembang Sangat Baik (BSB)

TAHUN 2023

DOKUMENTASI



























