

LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali Kode Pos 81116
Telepon : (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 4383/UN48.10.1/PK.01.03/2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Singaraja, 01 April 2026

Yth.
Kepala Arunavidya Preschool
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan pengumpulan data Skripsi di instansi Bapak/Ibu pimpinan. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut:

Nama : Keiko Noomita Br Silaban
NIM : 2111061021
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar PNDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I



Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda dan/atau tercapai secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Burel
- Surat ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan menggunakan qr code yang terdapat di dalamnya

Lampiran 2

Surat Balasan Izin Penelitian



YAYASAN VIDYA JAYA BALI
PAUD ARUNAVIDYA
Jl. Raya Puputan II Blok C 27, Sumerta Kelod, Denpasar
HP. 087861913868
arunavidyapreschool@gmail.com



SURAT KETERANGAN

NOMOR :400/ARUNAVIDYA/VI/2026

Saya bertanda tangan dibawah ini, Kepala Paud Aruna Vidya, Sumerta Kelod, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar:

Nama : Ni Kadek Ayu Trisnayanti, S.Pd., Gr
NIP : -
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : Paud Aruna Vidya
No. Hp : 087712647438

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Keiko Naomita Br Silaban
NIM : 2101061021
Program Studi : PG Paud
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Pendidikan Ganesha

Memang benar telah melakukan pengumpulan data di Paud Aruna Vidya, Sumerta Kelod, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar pada April 2026, sehubungan dengan kepentingan penyusunan skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Denpasar, 06 April 2026

arunavidya
PRESCHOOL

(Ni Kadek Ayu Trisnayanti, S.Pd., Gr)

Lampiran 3

Surat Izin Validasi Ahli



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 4381/UN48.10.6/PK.01.03/2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges
Singaraja, 04 Maret 2026

Yth,
Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Keiko Naomita Br Silaban
NIM : 2111061021
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar / PNDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Dokumen Validasi Ahli

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

**Pengaruh Kegiatan Bermain Menggunakan Media Alam Terhadap Capaian
Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B di Aruna Vidya Preschool**

Nama Validator : Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd
 NIP : 199206042019032014
 Jabatan :
 Tanggal Pengisian :

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap kualitas materi dalam kegiatan bermain. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (x) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.
 5 = Sangat Setuju
 4 = Setuju
 3 = Cukup Setuju
 2 = Kurang Setuju
 1 = Tidak Setuju
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Skor					Komentar
		5	4	3	2	1	
Kurikulum							
1	Kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran		√				
2	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan		√				
3	Ketepatan dengan indikator yang ada di kurikulum		√				

Isi						
4	Kesesuaian isi dengan materi	√				
5	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	√				
6	Kejelasan topik pembelajaran	√				
7	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik	√				
8	Ketepatan kegiatan bermain yang dikembangkan dengan usia	√				
9	Kesesuaian LKPD dengan tujuan pembelajaran	√				
10	Kebenaran kegiatan dengan materi yang disajikan	√				
11	Ketepatan teks LKPD dengan materi	√				
12	Kejelasan kegiatan bermain yang diberikan	√				
13	Ketuntasan bermain yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				
Penyajian						
14	Penyajian kegiatan bermain dengan alam memberikan pengetahuan kepada peserta didik	√				
15	Penyajian LKPD sesuai dengan materi yang disajikan	√				
16	Kejelasan penyajian dengan pembelajaran	√				
17	Kegiatan bermain yang disajikan menarik perhatian siswa	√				

D. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

Singaraja,


Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd
NIP. 199206042019032014

Lampiran 5

Surat Izin Validasi Ahli



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon: (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 4381/UN48.10.6/PK.01.03/2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges
Singaraja, 04 Maret 2026

Yth.
Ni Putu Vivin Indrawati, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Kerko Nacuna Br Silaban
NIM : 2111061021
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar (PENDAS)
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.



Ketua Jurusan,

I Nyoman Loba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini ditandai ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSN
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

Dokumen Validasi Ahli

LEMBAR VALIDASI AHLI INSTRUMEN

**Pengaruh Kegiatan Bermain Menggunakan Media Alam Terhadap Capaian
Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B di Aruna Vidya Preschool**

Nama Validator : Ni Putu Vivin Indrawati, M.Pd.
NIP : 199410232024062002
Jabatan : Asisten Ahli
Tanggal Pengisian : 4 Maret 2026

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap kelayakan dan validitas instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur:

1. Variabel X : Kegiatan Bermain Menggunakan Media Alam
2. Variabel Y : Perkembangan Kreativitas Anak

Penilaian Bapak/Ibu sangat diperlukan untuk mengetahui kesesuaian indikator, aspek yang diukur, serta ketepatan level kognitif dalam instrumen penelitian ini.

Atas kesediaan dan partisipasi Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Cukup Setuju
2 = Kurang Setuju
1 = Tidak Setuju
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Skor					Komentar
		5	4	3	2	1	
Kesesuaian Variabel dan Aspek yang Diukur							
1	Kesesuaian rumusan variabel X (Kegiatan Bermain Menggunakan Media Alam) dengan tujuan penelitian	√					
2	Kesesuaian rumusan variabel Y (Perkembangan Kreativitas Anak) dengan tujuan penelitian		√				
3	Aspek pada variabel X telah mewakili konsep eksplorasi media alam	√					
4	Aspek pada variabel Y telah mewakili konsep kreativitas anak						
Kesesuaian Indikator Variabel X (Kegiatan Bermain Menggunakan Media Alam)							
5	Indikator pemanfaatan media alam (pasir, daun, batu) sesuai dengan karakteristik anak usia dini						Masalah terlalu umum. Perjelas menjadi: Indikator pemanfaatan media alam (pasir, daun, batu) sesuai dengan prinsip keamanan, kemudahan manipulasi, dan kesesuaian tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun.
6	Indikator anak mencoba fungsi baru dari benda alam mencerminkan aktivitas eksploratif		√				Masalah: Belum operasional. Perjelas: Anak menggunakan media alam dengan fungsi berbeda dari

							fungsi aslinya (misalnya daun sebagai uang mainan, batu sebagai mikrofon).
7	Indikator keterlibatan aktif anak tanpa paksaan relevan dengan konsep bermain	√					
8	Indikator antusiasme anak dalam bermain sesuai dengan aspek keterlibatan aktif		√				Masalah: Antusiasme sangat subjektif. Ganti menjadi indikator observasional: Anak menunjukkan keterlibatan aktif minimal 10 menit tanpa distraksi. Anak menunjukkan ekspresi wajah senang atau tertawa selama aktivitas.
9	Indikator mencipta bentuk baru dari media alam mencerminkan kreativitas dalam eksplorasi	√					Tambahkan ukuran: Anak menghasilkan minimal satu bentuk/karya yang berbeda dari contoh guru.
10	Indikator anak bercerita tentang hasil ciptaannya relevan dengan perkembangan imajinasi	√					
Kesesuaian Indikator Variabel Y (Perkembangan Kreativitas Anak)							
11	Indikator fluency (kelancaran menghasilkan ide) sesuai dengan teori kreativitas anak		√				Tambahkan indikator kuantitatif: Anak mampu menghasilkan ≥ 3 ide berbeda dalam satu aktivitas bermain.

12	Indikator flexibility (keberagaman ide) mencerminkan kemampuan berpikir variatif		√				Tambahkan: Anak mampu berpindah strategi atau cara dalam menyelesaikan permainan tanpa arahan guru.
13	Indikator originality (keunikan ide) sesuai dengan karakteristik kreativitas anak usia dini		√				Tambahkan: Ide karya anak berbeda dari >75% teman dalam kelompok.
14	Indikator elaboration (pengembangan ide) sesuai dengan kemampuan memperkaya karya		√				Tambahkan: Anak menambahkan detail tambahan pada karya (misalnya memberi pola, warna, cerita tambahan).
Kesesuaian Level Kognitif							
15	Level kognitif pada variabel X sesuai dengan Taksonomi Bloom Revisi		√				Terlalu umum hanya menyebut "Taksonomi Bloom Revisi".
16	Level kognitif pada variabel Y sesuai dengan Taksonomi Bloom Revisi		√				Terlalu umum hanya menyebut "Taksonomi Bloom Revisi".
17	Terdapat kesinambungan antara aspek, indikator, dan level		√				
Kejelasan dan Keterukuran Instrumen							
18	Setiap indikator dirumuskan secara jelas dan tidak ambigu		√				
19	Indikator dapat diamati dan diukur secara objektif		√				
20	Instrumen layak digunakan dalam penelitian setelah (diperlukan)		√				

D. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

Secara keseluruhan, instrumen ini layak digunakan dalam penelitian dengan sedikit revisi pada aspek operasionalisasi indikator dan kejelasan pengukuran. Pada butir 15 dan 16 level kognitif mengacu pada revisi Taksonomi Bloom oleh Anderson dan Krathwohl, khususnya pada level: C4 (Menganalisis) & C6 (Mencipta) karena kreativitas dominan di C6. Tambahkan keterangan total penilaian.

Singaraja,



Ni Putu Vivin Indrawati, MPd
NIP. 199410232024062002



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024
PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B
(USIA 5–6 TAHUN) ARUNA VIDYA PRESCHOOL

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	Keiko Naomita Br Silaban
Satuan Pendidikan	Aruna Vidya Preschool
Kelompok	B (Usia 5–6 Tahun)
Semester	Genap
Alokasi Waktu	6 Pertemuan (6 kali bermain)
Fokus Pengembangan	Kreativitas (<i>Fluency, Flexibility, Originality, Elaboration</i>)
Model	Bermain Berbasis Media Alam
B. KOMPETENSI AWAL	
1. Anak mampu mengenal dan menyebutkan berbagai benda alam di lingkungan sekitar seperti pasir, daun, batu, ranting, tanah, dan biji-bijian sebagai bagian dari pengalaman belajar sehari-hari. 2. Anak mampu menggunakan pancaindra dalam kegiatan eksplorasi, seperti meraba tekstur pasir, melihat warna daun, dan merasakan perbedaan ukuran batu sebagai dasar aktivitas bermain dan berkarya. 3. Anak mampu mengikuti aturan sederhana dalam kegiatan bermain, seperti bergiliran, merapikan alat bermain, dan menjaga kebersihan setelah bermain. 4. Anak mampu berkomunikasi sederhana, yaitu menyampaikan ide, menceritakan hasil karya, dan menjawab pertanyaan guru dengan kalimat sederhana. 5. Anak memiliki keberanian mencoba, tidak takut menyentuh, memegang, dan memanfaatkan bahan alam sebagai media bermain dan belajar. 6. Anak menunjukkan minat dalam kegiatan bermain kreatif, seperti menyusun, membentuk, dan menggabungkan bahan alam menjadi bentuk sederhana. 7. Anak mampu bekerja sama dengan teman sebaya, baik dalam berbagi bahan alam maupun berdiskusi sederhana saat membuat karya bersama.	

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia

Anak dibiasakan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan bermain, mengucapkan syukur atas ciptaan Tuhan melalui pemanfaatan bahan-bahan alam, serta menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan dengan menjaga kebersihan dan tidak merusak tanaman atau makhluk hidup di sekitar sekolah.

2. Mandiri

Anak dilatih memilih media alam sendiri, merencanakan bentuk karya yang akan dibuat, serta menyelesaikan aktivitas bermain tanpa selalu bergantung pada bantuan guru maupun teman, sehingga tumbuh rasa percaya diri dan tanggung jawab terhadap hasil karyanya.

3. Bernalar Kritis

Anak diajak mengamati karakteristik bahan alam (tekstur, warna, bentuk, dan fungsi), mengajukan pertanyaan sederhana, serta memecahkan masalah ketika karya yang dibuat tidak sesuai rencana, misalnya mencari cara agar bangunan pasir tidak mudah runtuh.

4. Kreatif

Anak diberi kebebasan mengekspresikan ide, menciptakan bentuk, dan mengembangkan karya secara imajinatif menggunakan media alam sehingga mampu menghasilkan gagasan yang lancar, fleksibel, orisinal, dan kaya detail.

5. Bergotong Royong

Anak dibiasakan bekerja sama saat mengumpulkan bahan alam, berbagi alat bermain, berdiskusi ringan tentang ide, serta saling membantu dalam menyusun dan menyelesaikan karya bersama teman.

6. Berkebinekaan Global

Anak dilatih menghargai perbedaan ide, hasil karya, dan latar belakang teman, menerima pendapat orang lain, serta menunjukkan sikap saling menghormati dalam setiap kegiatan bermain dan presentasi karya.

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Ruang dan Lingkungan Pembelajaran

- Ruang kelas kelompok
- Halaman sekolah / area bermain luar ruang

- c. Taman sekolah
- d. Area pasir dan tanah

2. Alat dan Bahan Pembelajaran

a. Media Bahan Alam

1. Pasir
2. Tanah
3. Kerikil dan batu kecil
4. Daun kering dan daun segar
5. Ranting dan batang kayu kecil
6. Bunga segar dan bunga kering
7. Biji-bijian (kacang hijau, jagung, kacang merah, dll.)
8. Pelepah daun pisang / pepaya
9. Air
10. Pasir warna alami

b. Alat Pendukung Bermain

1. Wadah plastik / baskom kecil
2. Sendok plastik dan sekop mainan
3. Cetakan pasir
4. Alas bermain (terpal / tikar)
5. Ember kecil
6. Kuas kecil
7. Spidol washable
8. Kertas gambar / karton
9. Lem non-toksik
10. Gunting tumpul khusus anak

3. Media dan Sumber Belajar

- a. Lingkungan alam sekitar sekolah
- b. Lembar observasi kreativitas anak
- c. Poster dan kartu gambar bahan alam
- d. Dokumentasi foto/video kegiatan
- e. Lagu anak bertema alam dan kreativitas
- f. Modul Ajar

g. Internet (sebagai referensi guru)

4. Perlengkapan Keamanan dan Kebersihan

- a. Kotak P3K
- b. Sabun cuci tangan
- c. Tisu / lap kain
- d. Tempat sampah organik dan anorganik
- e. Celemek / apron anak
- f. Hand sanitizer
- g. Air bersih
- h. Alas kaki khusus luar ruang

E. TARGET ANAK

Anak yang berada pada tahap perkembangan usia 5–6 tahun yang memiliki kebutuhan belajar normal dan dapat mengikuti kegiatan bermain berbasis eksplorasi media alam.

F. JUMLAH ANAK

20 anak

F. MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran PAUD yang menempatkan bermain dengan bahan alam sebagai inti proses belajar untuk menstimulasi kreativitas anak (*Fluency, Flexibility, Originality, Elaboration*).

KOMPONEN INTI

G. CAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu mengekspresikan ide secara lancar (*Fluency*) dengan menghasilkan berbagai gagasan dalam kegiatan bermain menggunakan media alam seperti pasir, daun, ranting, biji-bijian, batu, dan tanah liat.
2. Anak mampu menunjukkan keluwesan berpikir (*Flexibility*) dengan mengubah fungsi dan bentuk bahan alam menjadi beragam karya sesuai imajinasi dan kebutuhan permainan.
3. Anak mampu menciptakan karya yang orisinal (*Originality*) melalui pembuatan bentuk, model, atau karya imajinatif yang berbeda dari teman

sebaya dan mencerminkan keunikan ide pribadi.

4. Anak mampu mengembangkan ide secara rinci (*Elaboration*) dengan menambahkan detail, ornamen, dan variasi pada karya yang dibuat sehingga menjadi lebih menarik, bermakna, dan utuh.

H. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Menunjukkan kelancaran ide (*Fluency*) dengan menghasilkan berbagai macam ide, bentuk, dan karya dari bahan alam (pasir, daun, ranting, batu, biji-bijian, dan tanah liat) secara spontan dan mandiri.
2. Menampilkan keluwesan berpikir (*Flexibility*) dengan memodifikasi fungsi, bentuk, dan kegunaan bahan alam menjadi beragam jenis karya sesuai imajinasi anak.
3. Menghasilkan karya yang unik (*Originality*) melalui penciptaan bentuk, tokoh, atau objek imajinatif yang berbeda dari teman-temannya.
4. Mengembangkan ide secara rinci (*Elaboration*) dengan menambahkan detail, hiasan, dan unsur pelengkap pada karya yang dibuat sehingga tampak lebih lengkap dan bermakna.

I. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Anak memahami bahwa bahan alam di sekitar dapat digunakan sebagai media bermain dan belajar.
2. Anak memahami bahwa satu bahan alam dapat diubah menjadi berbagai bentuk dan fungsi.
3. Anak memahami bahwa setiap anak memiliki ide yang berbeda dan semua ide patut dihargai.
4. Anak memahami bahwa bermain dapat menjadi cara untuk belajar secara menyenangkan dan bermakna.
5. Anak memahami bahwa menambahkan detail pada karya membuat hasil lebih indah dan bernilai.
6. Anak memahami bahwa semakin banyak ide yang muncul, semakin kreatif hasil karya yang dibuat.
7. Anak memahami pentingnya percaya diri dalam menampilkan dan menceritakan hasil karya.
8. Anak memahami pentingnya bekerja sama dan menjaga lingkungan sekitar.

J. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

Aspek : Kelancaran Ide (*Fluency*)

Tema Bermain: Kota Pasir Ajaib

1. Kegiatan Awal (±10 menit)

- 1) Guru menyapa anak dengan ramah, mengajak anak berdoa, serta memastikan anak siap mengikuti kegiatan bermain.
- 2) Guru mengajak anak menyanyikan lagu "*Aku Anak Kreatif*" untuk membangun suasana gembira dan percaya diri.
- 3) Apersepsi: Guru menunjukkan pasir dan bertanya kepada anak:
"Menurut kalian, pasir ini bisa kita ubah menjadi apa saja ya?"
- 4) Guru menyampaikan tujuan kegiatan bermain hari ini, yaitu anak diajak bermain dengan pasir untuk menciptakan berbagai bentuk sesuai ide masing-masing.

2. Kegiatan Inti (±40 menit)

- 1) Stimulasi
 - a. Guru memperagakan cara sederhana membentuk jalan dan kolam kecil dari pasir sebagai contoh awal.
 - b. Guru menjelaskan aturan bermain, cara menggunakan alat dengan aman, serta pentingnya bekerja rapi dan saling menghargai.
- 2) Eksplorasi
 - a. Anak diminta mengeksplorasi pasir, kerikil, daun, dan air dengan bebas.
 - b. Anak diberi waktu ±15 menit untuk membuat sebanyak mungkin bentuk atau objek sesuai imajinasinya.
- 3) Kreasi
 - a. Anak membentuk berbagai karya seperti gunung, rumah, kolam, jalan, dan bentuk lain sesuai ide masing-masing.
 - b. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberi motivasi dan pertanyaan pendorong ide, misalnya:
"Wah, kalau ini jadi taman, mau ditambah apa lagi supaya lebih menarik?"

4) Konfirmasi

- a. Anak diajak menyebutkan dan menceritakan karya yang telah dibuat.
- b. Guru memberikan penguatan terhadap setiap ide yang muncul.

3. Kegiatan Penutup (±10 menit)

- 1) Anak merapikan kembali alat dan bahan bermain bersama guru.
- 2) Guru melakukan refleksi sederhana dengan pertanyaan:
"Siapa hari ini yang membuat banyak bentuk dari pasir?"
- 3) Guru memberikan apresiasi berupa pujian dan motivasi kepada seluruh anak, kemudian menutup kegiatan dengan doa bersama.

PERTEMUAN 2

Aspek : Keberagaman Ide (*Flexibility*)

Tema Bermain : "Rumah Seribu Fungsi"

1. Kegiatan Awal (±10 menit)

- 1) Guru menyapa anak dengan ramah dan mengajak berdoa bersama.
- 2) Guru mengajak anak bernyanyi lagu pembuka "*Selamat Pagi Semua*".
- 3) Apersepsi:
Guru menunjukkan pelepah pisang dan bertanya:
"*Menurut kalian, benda ini bisa jadi apa saja?*"
- 4) Guru menyampaikan tujuan kegiatan:
"*Hari ini kita akan bermain membuat satu benda yang bisa berubah menjadi banyak bentuk.*"

2. Kegiatan Inti (±40 menit)

- 1) Stimulasi
 - a. Guru memperlihatkan contoh membuat bentuk sederhana dari pelepah pisang (misalnya pedang kecil).
 - b. Guru menjelaskan aturan keselamatan dan cara menggunakan bahan alam dengan hati-hati.
- 2) Eksplorasi
 - a. Anak diberikan pelepah pisang, jerami, batu pipih, dan daun kering.

b. Anak diminta membuat satu bentuk sesuai imajinasi masing-masing.

3) Kreasi

a. Setelah bentuk pertama selesai, anak diminta mengubah karya tersebut minimal dua kali dengan fungsi berbeda, misalnya:

- (1) dari pedang menjadi kapal,
- (2) dari kapal menjadi rumah,
- (3) dari rumah menjadi mobil.

b. Anak bebas memilih perubahan sesuai imajinasinya.

4) Konfirmasi

a. Guru mengajak anak berdiskusi:

"Sekarang karya kamu berubah jadi apa? Mengapa kamu mengubahnya?"

b. Anak menceritakan perubahan bentuk dan fungsi karyanya.

3. Kegiatan Penutup (± 10 menit)

- 1) Anak merapikan alat dan bahan bersama-sama.
- 2) Refleksi singkat:

Guru bertanya, *"Siapa yang tadi mengubah karyanya lebih dari dua kali?"*

- 3) Guru memberikan apresiasi berupa pujian, stiker bintang, dan tepuk semangat.
- 4) Kegiatan ditutup dengan doa dan salam.

PERTEMUAN 3

Aspek : Keunikan Ide (*Originality*)

Tema Bermain : "Hewan Khayalanku"

1. Kegiatan Pembuka (± 10 menit)

- 1) Guru menyapa anak dengan ramah dan mengajak berdoa bersama.
- 2) Guru mengajak anak bernyanyi lagu "Binatang Kecil" sambil menirukan gerakan hewan.
- 3) Apersepsi:
Guru menunjukkan gambar hewan nyata (kucing, burung, ikan) dan

bertanya:

- 4) *"Kalau hewan ini digabung, kira-kira bisa jadi hewan apa ya?"*
- 5) Guru menyampaikan tujuan kegiatan:
- 6) *"Hari ini kita akan membuat hewan khayalan yang belum pernah ada sebelumnya."*

2. Kegiatan Inti (±40 menit)

1) Stimulasi

- a. Guru menunjukkan contoh sederhana menggabungkan dua bentuk (misalnya kepala kucing + sayap burung).
- b. Guru menjelaskan aturan keselamatan dan cara menggunakan tanah liat.

2) Eksplorasi & Kreasi

- a. Anak diberi tanah liat, bunga kering, dan kerikil warna-warni.
- b. Anak membuat hewan imajinatif versi mereka sendiri.
- c. Anak menambahkan detail: mata, sayap, ekor, tanduk, dll.

3) Konfirmasi

- a. Setiap anak memberi nama hewan ciptaannya.
- b. Anak menceritakan:
 - (1) nama hewan
 - (2) kelebihan hewan
 - (3) keunikan bentuknya

3. Kegiatan Penutup (±10 menit)

- 1) Anak dan guru menata hasil karya di meja "Galeri Hewan Khayalan".
- 2) Refleksi:

"Hewan siapa yang paling berbeda hari ini?"
- 3) Guru memberikan pujian dan stiker bintang.
- 4) Kegiatan ditutup dengan doa dan salam.

PERTEMUAN 4

Aspek Kreativitas : Pengembangan Ide (*Elaboration*)

Tema Bermain : "Taman Impianku"

1. Kegiatan Pembuka (±10 menit)

- 1) Guru menyapa anak dengan ramah dan mengajak berdoa bersama.
- 2) Guru mengajak anak bernyanyi lagu “Lihat Kebunku”.
- 3) Apersepsi:
Guru menunjukkan gambar taman dan bertanya:
“Siapa yang pernah pergi ke taman? Di taman ada apa saja ya?”
- 4) Guru menyampaikan tujuan kegiatan:
“Hari ini kita akan membuat taman dari bahan alam dan menghiasnya supaya semakin indah.”

2. Kegiatan Inti (±40 menit)

1) Stimulasi

Guru memperlihatkan contoh taman mini sederhana dari daun dan ranting. Guru menjelaskan aturan bermain dan cara menggunakan bahan alam dengan aman.

2) Eksplorasi

Anak mulai menyusun taman mini menggunakan daun, ranting, pasir warna dan biji-bijian. Guru memberikan pertanyaan pemantik HOTS:

“Kalau tamannya sudah jadi, menurutmu apa yang bisa ditambahkan supaya lebih cantik?”

“Kalau tamannya ingin jadi tempat bermain, perlu ditambah apa?”

3) Kreasi

Anak menambahkan berbagai detail seperti:

- a. pagar dari ranting
- b. jalan setapak dari pasir warna
- c. kupu-kupu dari biji-bijian
- d. kursi taman dari batu kecil

Anak bebas memperkaya karya sesuai imajinasinya.

4) Konfirmasi

Anak menceritakan taman yang dibuatnya:

“Ini taman siapa?”

“Apa saja yang kamu tambahkan?”

“Mengapa kamu menambakkannya?”

3. Kegiatan Penutup (±10 menit)

- 1) Anak merapikan alat bermain bersama-sama.
- 2) Refleksi:
Guru bertanya: “Apa yang paling kamu suka dari taman yang kamu buat?”
- 3) Guru memberi penguatan dan pujian.
- 4) Penutup dengan doa dan salam.

PERTEMUAN 5

Aspek : Integrasi Kreativitas

Tema Bermain : “Desa Alamku”

1. Kegiatan Pembuka (±10 menit)

- 1) Guru menyapa anak dengan hangat dan mengajak berdoa bersama.
- 2) Guru mengajak anak menyanyikan lagu “Desaku yang Kucinta”.
- 3) Apersepsi: Guru menunjukkan gambar desa dan bertanya:
“Siapa yang pernah ke desa? Di desa ada apa saja ya?”
- 4) Guru menyampaikan tujuan bermain hari ini:
“Hari ini kita akan membuat *desa dari bahan alam* seperti pasir, daun, ranting, dan batu.”

2. Kegiatan Inti (±40 menit)

- 1) Stimulasi
 - a. Guru memperlihatkan contoh mini desa (rumah, jalan, pohon).
 - b. Guru menjelaskan aturan keselamatan dan cara menggunakan bahan alam.
- 2) Eksplorasi & Kreasi
 - a. Anak dibagi dalam kelompok kecil (3–4 anak).
 - b. Setiap kelompok membuat diorama desa menggunakan pasir, daun, ranting, kerikil, dan biji-bijian.
 - c. Anak membuat berbagai bangunan desa seperti rumah, jalan, kebun, sungai, pohon dan jembatan.
- 3) Elaborasi (Pengembangan Ide)

a. Guru menstimulasi anak dengan pertanyaan:

“Supaya desa ini lebih indah, mau ditambah apa lagi ya?”

b. Anak menambahkan detail seperti pagar, bunga, sawah, bangku taman, dan hewan.

4) Konfirmasi

Setiap kelompok menceritakan desa buatannya secara singkat.

3. Kegiatan Penutup (±10 menit)

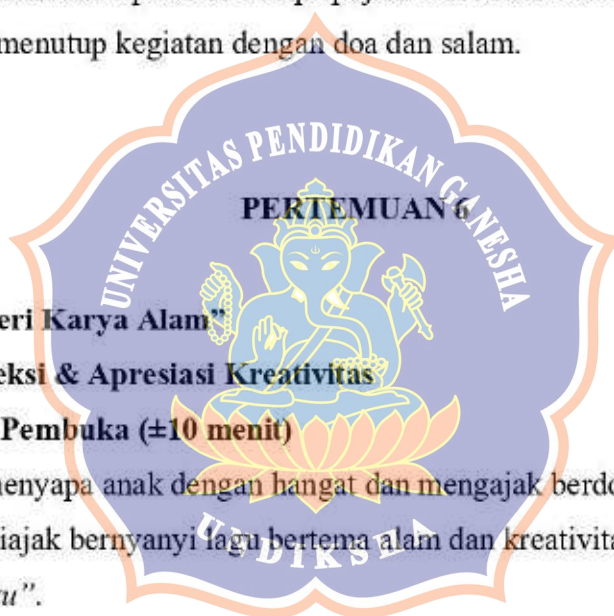
1. Anak merapikan alat bermain bersama-sama.

2. Refleksi:

“Bagian desa mana yang paling kamu sukai?”

3. Guru memberi apresiasi berupa pujian dan stiker bintang.

4. Guru menutup kegiatan dengan doa dan salam.



Tema : “Galeri Karya Alam”

Fokus : Refleksi & Apresiasi Kreativitas

1. Kegiatan Pembuka (±10 menit)

1) Guru menyapa anak dengan hangat dan mengajak berdoa bersama.

2) Anak diajak bernyanyi lagu bertema alam dan kreativitas, misalnya “*Lihat Kebunku*”.

3) Apersepsi: Guru bertanya:

“Siapa yang masih ingat karya apa saja yang sudah kita buat minggu-minggu kemarin?”

4) Guru menyampaikan bahwa hari ini anak akan membuat pameran mini Galeri Karya Alam.

2. Kegiatan Inti (±40 menit)

1) Stimulasi

Guru menunjukkan cara menata karya seperti galeri kecil dan menjelaskan aturan galeri (bergiliran, menghargai karya teman, tidak merusak karya).

2) Eksplorasi & Kreasi

- a. Anak menata karya masing-masing di meja galeri.
- b. Anak memberi nama pada karya (dibantu guru).
- c. Anak mempresentasikan karyanya:
 - (1) Nama karya
 - (2) Bahan alam yang digunakan
 - (3) Cerita tentang karyanya

3) Konfirmasi

- a. Teman lain diajak memberi tepuk apresiasi.
- b. Guru memberikan pertanyaan pemantik sederhana:

“Bagian mana yang paling kamu suka dari karyamu?”

3. Kegiatan Penutup (±10 menit)

1) Refleksi bersama:

“Apa yang paling kamu senang selama bermain media alam?”

- 2) Guru memberikan stiker bintang kreativitas kepada setiap anak sebagai bentuk apresiasi.
- 3) Anak diajak merapikan galeri bersama-sama.
- 4) Guru menutup kegiatan dengan doa dan pesan:

“Terima kasih sudah menjadi anak-anak kreatif hari ini.”

K. ASSESMENT DAN PENILAIAN

1. Prinsip Penilaian

Penilaian pada modul ini dilaksanakan dengan prinsip:

- a. Autentik (menilai proses dan hasil bermain)
- b. Berkelanjutan (dilakukan pada setiap pertemuan)
- c. Holistik (meliputi aspek kognitif, sosial-emosional dan kreativitas)
- d. Berorientasi perkembangan anak (*developmentally appropriate*)

2. Teknik dan Bentuk Penilaian

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan
Observasi	Lembar observasi skala 1–4	Selama kegiatan bermain
Unjuk kerja	Produk karya media alam	Setelah kegiatan inti
Percakapan	Tanya jawab sederhana	Saat refleksi
Dokumentasi	Foto karya & catatan guru	Setiap pertemuan

3. Indikator Penilaian

Penilaian disesuaikan dengan variabel penelitian sebagai berikut:

a. Eksplorasi Media Alam

Aspek	Indikator Perilaku	Level Kognitif
Pemanfaatan media alam	Anak menggunakan berbagai benda alam dalam bermain (pasir, daun, batu)	C2
	Anak mencoba fungsi baru dari benda alam	C3
Keterlibatan aktif	Anak terlibat langsung tanpa dipaksa	C3
	Anak menunjukkan antusias dalam bermain	C4
Imajinasi & kreativitas	Anak mencipta bentuk baru dari media alam	C5
	Anak bercerita tentang hasil ciptaannya	C6

b. Kreativitas Anak

Aspek	Indikator Perilaku	Level Kognitif
<i>Fluency</i>	Menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat	C2–C3
<i>Flexibility</i>	Mengubah cara atau pendekatan bermain	C4
<i>Originality</i>	Membuat ide yang tidak biasa atau jarang terpikir	C5
<i>Elaboration</i>	Menambah detail pada karya	C6

4. Skala Penilaian

Skor	Kategori	Kriteria
4	Sangat Tampak	Anak melakukan indikator secara mandiri, konsisten dan penuh antusias
3	Tampak	Anak melakukan indikator dengan bantuan minimal
2	Kurang Tampak	Anak melakukan indikator dengan banyak arahan
1	Tidak Tampak	Anak belum menunjukkan indikator

5. Format Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS ANAK

Nama Anak	Gunakan Media Alam	Coba Fungsi Baru	Terlibat Aktif	Antusias	Cipta Bentuk Baru	Cerita Karya	Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration	Rata-rata

Skor: 1–4 sesuai skala perkembangan

6. Interpretasi Hasil Penilaian

Rentang Skor	Kategori Perkembangan
3.51 – 4.00	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2.51 – 3.50	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
1.51 – 2.50	Mulai Berkembang (MB)
1.00 – 1.50	Belum Berkembang (BB)

7. Tindak Lanjut

Hasil Penilaian	Tindak Lanjut
BB – MB	Pendampingan individual dan stimulasi ulang
BSH	Diberi variasi tantangan
BSB	Diberi proyek lanjutan kreatif

Mengetahui
Guru Kelas

Denpasar, 2025
Mahaanak Peneliti

Luh Putu Mita Handayani, S.Pd

Keiko Naomita Br Silaban
NIM: 2111061021

Mengetahui,
Kepala Sekolah Aruna Vidya Preschool

Ni Kadek Ayu Trisnayanti, S.Pd

INSTRUMEN *PRETEST* & *POSTTEST* KREATIVITAS ANAK

Kelompok B (Usia 5–6 Tahun) Aruna Vidya Preschool

A. Tujuan *Pretest*

Pretest dan *Posttest* bertujuan untuk mengetahui tingkat awal dan akhir kreativitas anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan bermain media alam.

B. Petunjuk Pelaksanaan

1. Tes dilakukan secara individual.
2. Guru membantu jika anak belum memahami instruksi.
3. Anak bebas berkreasi, tidak ada jawaban benar atau salah.
4. Waktu total pelaksanaan ± 30 menit.
5. Setiap anak diberi kertas gambar dan pensil warna.

C. BENTUK TES *PRETEST*

TES 1 – MELANJUTKAN GAMBAR (Mengukur *Fluency* & *Originality*)

Instruksi untuk Anak:

“Ini ada gambar yang belum selesai. Coba kamu lanjutkan gambarnya menjadi apa saja yang kamu mau. Buatlah supaya menjadi gambar yang lengkap dan unik.”

(Disediakan stimulus berupa setengah lingkaran / garis sederhana)

Aspek Dinilai:

Indikator	Deskripsi
<i>Fluency</i>	Banyaknya ide bentuk yang muncul
<i>Originality</i>	Keunikan bentuk yang dibuat

TES 2 – MEMBENTUK DARI LINGKARAN/GARIS

(Mengukur *Fluency & Flexibility*)

Instruksi untuk Anak:

“Di kertas ini ada beberapa lingkaran dan garis. Coba kamu buat sebanyak mungkin gambar dari bentuk-bentuk ini.”

Aspek Dinilai:

Indikator	Deskripsi
<i>Fluency</i>	Banyaknya gambar yang dibuat
<i>Flexibility</i>	Keberagaman jenis gambar

TES 3 – GAMBAR CERITA BEBAS

(Mengukur *Originality & Elaboration*)

Instruksi untuk Anak:

“Sekarang kamu bebas menggambar apa saja yang kamu suka. Setelah selesai, ceritakan gambarmu ya.”

Aspek Dinilai:

Indikator	Deskripsi
<i>Originality</i>	Keunikan ide
<i>Elaboration</i>	Detail yang ditambahkan
Kemampuan bercerita	Penjelasan makna gambar

D. RUBRIK PENILAIAN *PRETEST*

Skor	Kriteria
4	Sangat kreatif (banyak ide, unik, detail lengkap, mampu bercerita)
3	Kreatif (ide cukup banyak, mulai unik, ada detail)
2	Kurang kreatif (ide sedikit, detail minim, perlu bantuan)
1	Belum kreatif (meniru, tidak ada detail, tidak mau bercerita)

E. Format Rekap Skor *Pretest*

Nama Anak	Gunakan Media Alam	Coba Fungsi Baru	Terlibat Aktif	Antusias	Cipta Bentuk Baru	Cerita Karya	<i>Fluency</i>	<i>Flexibility</i>	<i>Originality</i>	<i>Elaboration</i>	Rata-rata

F. Kategori Tingkat Kreativitas

Rentang Skor	Kategori Perkembangan
3.51 – 4.00	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2.51 – 3.50	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
1.51 – 2.50	Mulai Berkembang (MB)
1.00 – 1.50	Belum Berkembang (BB)



RPP 1

(Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)

Tema : Kota Pasir Ajaib
Aspek : *Fluency* (Kelancaran Ide)
Tujuan : Anak mampu menghasilkan banyak ide dengan media pasir.
Media : Pasir, kerikil, daun, ranting, air
Metode : Bermain eksploratif
Penilaian : Observasi *Fluency*

Langkah Pembelajaran:

1. Kegiatan Awal (±10 menit)

- 1) Guru menyapa anak dengan ramah, mengajak anak berdoa, serta memastikan anak siap mengikuti kegiatan bermain.
- 2) Guru mengajak anak menyanyikan lagu “*Aku Anak Kreatif*” untuk membangun suasana gembira dan percaya diri.
- 3) Apersepsi: Guru menunjukkan pasir dan bertanya kepada anak:
- 4) “Menurut kalian, pasir ini bisa kita ubah menjadi apa saja ya?”
- 5) Guru menyampaikan tujuan kegiatan bermain hari ini, yaitu anak diajak bermain dengan pasir untuk menciptakan berbagai bentuk sesuai ide masing-masing.

2. Kegiatan Inti (±40 menit)

- 1) Stimulasi
 - a. Guru memperagakan cara sederhana membentuk jalan dan kolam kecil dari pasir sebagai contoh awal.
 - b. Guru menjelaskan aturan bermain, cara menggunakan alat dengan aman, serta pentingnya bekerja rapi dan saling menghargai.
- 2) Eksplorasi
 - a. Anak diminta mengeksplorasi pasir, kerikil, daun, dan air dengan bebas.
 - b. Anak diberi waktu ±15 menit untuk membuat sebanyak mungkin bentuk atau objek sesuai imajinasinya.

3) Kreasi

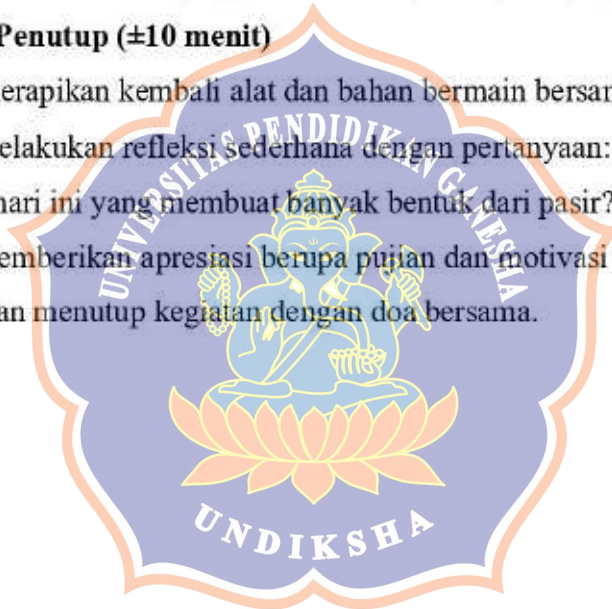
- a. Anak membentuk berbagai karya seperti gunung, rumah, kolam, jalan, dan bentuk lain sesuai ide masing-masing.
- b. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberi motivasi dan pertanyaan pendorong ide, misalnya:
“Wah, kalau ini jadi taman, mau ditambah apa lagi supaya lebih menarik?”

4) Konfirmasi

- a. Anak diajak menyebutkan dan menceritakan karya yang telah dibuat.
- b. Guru memberikan penguatan terhadap setiap ide yang muncul.

3. Kegiatan Penutup (±10 menit)

- 1) Anak merapikan kembali alat dan bahan bermain bersama guru.
- 2) Guru melakukan refleksi sederhana dengan pertanyaan:
“Siapa hari ini yang membuat banyak bentuk dari pasir?”
- 3) Guru memberikan apresiasi berupa pujian dan motivasi kepada seluruh anak, kemudian menutup kegiatan dengan doa bersama.



RPP 2
(Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)

Tema : Rumah Seribu Fungsi
Aspek : *Flexibility* (Keberagaman Ide)
Tujuan : Anak mampu mengubah fungsi dan bentuk karya.
Media : Pelepah pisang, jerami, daun kering, batu pipih
Metode : Bermain kreatif
Penilaian : Observasi *Flexibility*

Langkah Pembelajaran:

1. Kegiatan Awal (±10 menit)

- 1) Guru menyapa anak dengan ramah dan mengajak berdoa bersama.
- 2) Guru mengajak anak bernyanyi lagu pembuka "*Selamat Pagi Semua*".
- 3) **Apersepsi:**
Guru menunjukkan pelepah pisang dan bertanya:
"*Menurut kalian, benda ini bisa jadi apa saja?*"
- 4) Guru menyampaikan tujuan kegiatan:
"*Hari ini kita akan bermain membuat satu benda yang bisa berubah menjadi banyak bentuk.*"

2. Kegiatan Inti (±40 menit)

- 1) **Stimulasi**
 - a. Guru memperlihatkan contoh membuat bentuk sederhana dari pelepah pisang (misalnya pedang kecil).
 - b. Guru menjelaskan aturan keselamatan dan cara menggunakan bahan alam dengan hati-hati.
- 2) **Eksplorasi**
 - a. Anak diberikan pelepah pisang, jerami, batu pipih, dan daun kering.
 - b. Anak diminta membuat satu bentuk sesuai imajinasi masing-masing.
- 3) **Kreasi**
 - a. Setelah bentuk pertama selesai, anak diminta mengubah karya tersebut minimal dua kali dengan fungsi berbeda, misalnya:

- (1) dari pedang menjadi kapal,
- (2) dari kapal menjadi rumah,
- (3) dari rumah menjadi mobil.

b. Anak bebas memilih perubahan sesuai imajinasinya.

4) Konfirmasi

a. Guru mengajak anak berdiskusi:

"Sekarang karya kamu berubah jadi apa? Mengapa kamu mengubahnya?"

b. Anak menceritakan perubahan bentuk dan fungsi karyanya.

3. Kegiatan Penutup (±10 menit)

1) Anak merapikan alat dan bahan bersama-sama.

2) Refleksi singkat:

Guru bertanya, *"Siapa yang tadi mengubah karyanya lebih dari dua kali?"*

3) Guru memberikan apresiasi berupa pujian, stiker bintang, dan tepuk semangat.

4) Kegiatan ditutup dengan doa dan salam.



RPP 3
(Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)

Tema : Hewan Khayalanku
Aspek : *Originality* (Keunikan Ide)
Tujuan : Anak mencipta karya unik & imajinatif
Media : Tanah liat, bunga kering, kerikil warna
Metode : Bermain imajinatif
Penilaian : Observasi *Originality*

Langkah Pembelajaran:

1. Kegiatan Pembuka (±10 menit)

- 1) Guru menyapa anak dengan ramah dan mengajak berdoa bersama.
- 2) Guru mengajak anak bernyanyi lagu "Binatang Kecil" sambil menirukan gerakan hewan.
- 3) **Apersepsi:**
Guru menunjukkan gambar hewan nyata (kucing, burung, ikan) dan bertanya:
"Kalau hewan ini digabung, kira-kira bisa jadi hewan apa ya?"
- 4) **Guru menyampaikan tujuan kegiatan:**
"Hari ini kita akan membuat hewan khayalan yang belum pernah ada sebelumnya."

2. Kegiatan Inti (±40 menit)

- 1) **Stimulasi**
 - a. Guru menunjukkan contoh sederhana menggabungkan dua bentuk (misalnya kepala kucing + sayap burung).
 - b. Guru menjelaskan aturan keselamatan dan cara menggunakan tanah liat.
- 2) **Eksplorasi & Kreasi**
 - a. Anak diberi tanah liat, bunga kering, dan kerikil warna-warni.
 - b. Anak membuat hewan imajinatif versi mereka sendiri.
 - c. Anak menambahkan detail: mata, sayap, ekor, tanduk, dll.
- 3) **Konfirmasi**

a. Setiap anak memberi nama hewan ciptaannya.

b. Anak menceritakan:

- (1) nama hewan
- (2) kelebihan hewan
- (3) keunikan bentuknya

3. Kegiatan Penutup (±10 menit)

1) Anak dan guru menata hasil karya di meja “Galeri Hewan Khayalan”.

2) Refleksi:

“Hewan siapa yang paling berbeda hari ini?”

3) Guru memberikan pujian dan stiker bintang.

4) Kegiatan ditutup dengan doa dan salam.



RPP 4
(Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)

Tema : Taman Impianku
Aspek : *Elaboration* (Pengembangan Ide)
Tujuan : Anak memperkaya detail karya
Media : Daun, ranting, biji, pasir warna
Metode : Bermain konstruktif
Penilaian : Observasi *Elaboration*

Langkah Pembelajaran:

1. Kegiatan Pembuka (±10 menit)

- 1) Guru menyapa anak dengan ramah dan mengajak berdoa bersama.
- 2) Guru mengajak anak bernyanyi lagu “Lihat Kebunku”.
- 3) **Apersepsi:**
Guru menunjukkan gambar taman dan bertanya
“Siapa yang pernah pergi ke taman? Di taman ada apa saja ya?”
- 4) Guru menyampaikan tujuan kegiatan:
“Hari ini kita akan membuat taman dari bahan alam dan menghiasnya supaya semakin indah.”

2. Kegiatan Inti (±40 menit)

1) **Stimulasi**

Guru memperlihatkan contoh taman mini sederhana dari daun dan ranting. Guru menjelaskan aturan bermain dan cara menggunakan bahan alam dengan aman.

2) **Eksplorasi**

Anak mulai menyusun taman mini menggunakan daun, ranting, pasir warna dan biji-bijian. Guru memberikan pertanyaan pemantik HOTS:

“Kalau tamannya sudah jadi, menurutmu apa yang bisa ditambahkan supaya lebih cantik?”

“Kalau tamannya ingin jadi tempat bermain, perlu ditambah apa?”

3) **Kreasi**

Anak menambahkan berbagai detail seperti:

- a. pagar dari ranting
- b. jalan setapak dari pasir warna
- c. kupu-kupu dari biji-bijian
- d. kursi taman dari batu kecil

Anak bebas memperkaya karya sesuai imajinasinya.

4) Konfirmasi

Anak menceritakan taman yang dibuatnya:

“Ini taman siapa?”

“Apa saja yang kamu tambahkan?”

“Mengapa kamu menambahnya?”

3. Kegiatan Penutup (±10 menit)

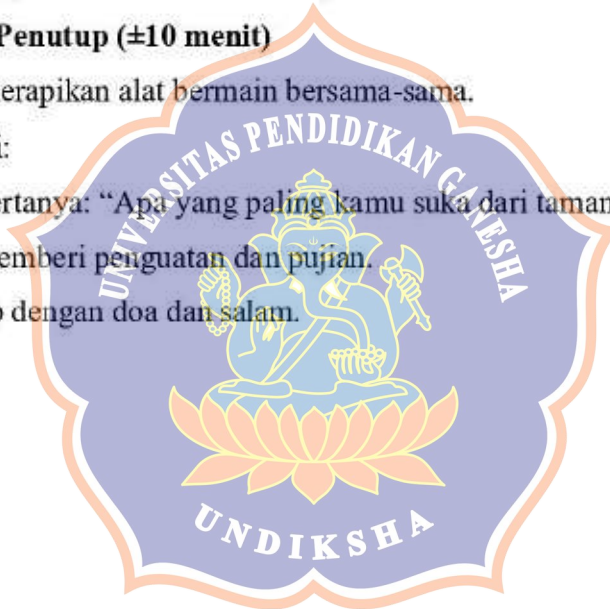
1) Anak merapikan alat bermain bersama-sama.

2) Refleksi:

Guru bertanya: “Apa yang paling kamu suka dari taman yang kamu buat?”

3) Guru memberi penguatan dan pujian.

4) Penutup dengan doa dan salam.



RPP 5
(Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)

Tema : Desa Alamku
Aspek : Integrasi Kreativitas
Tujuan : Anak menggabungkan ide, fungsi, detail karya
Media : Semua bahan alam
Metode : Bermain kelompok
Penilaian : Observasi integratif

Langkah Pembelajaran:

1. Kegiatan Pembuka (±10 menit)

- 1) Guru menyapa anak dengan hangat dan mengajak berdoa bersama.
- 2) Guru mengajak anak menyanyikan lagu “Desaku yang Kucinta”.
- 3) Apersepsi: Guru menunjukkan gambar desa dan bertanya:
“Siapa yang pernah ke desa? Di desa ada apa saja ya?”
- 4) Guru menyampaikan tujuan bermain hari ini:
“Hari ini kita akan membuat *desa dari bahan alam* seperti pasir, daun, ranting, dan batu.”

2. Kegiatan Inti (±40 menit)

- 1) Stimulasi
 - a. Guru memperlihatkan contoh mini desa (rumah, jalan, pohon).
 - b. Guru menjelaskan aturan keselamatan dan cara menggunakan bahan alam.
- 2) Eksplorasi & Kreasi
 - a. Anak dibagi dalam kelompok kecil (3–4 anak).
 - b. Setiap kelompok membuat diorama desa menggunakan pasir, daun, ranting, kerikil, dan biji-bijian.
 - c. Anak membuat berbagai bangunan desa seperti rumah, jalan, kebun, sungai, pohon dan jembatan.
- 3) Elaborasi (Pengembangan Ide)
 - a. Guru menstimulasi anak dengan pertanyaan:

“Supaya desa ini lebih indah, mau ditambah apa lagi ya?”

- b. Anak menambahkan detail seperti pagar, bunga, sawah, bangku taman, dan hewan.

4) Konfirmasi

Setiap kelompok menceritakan desa buatannya secara singkat.

3. Kegiatan Penutup (±10 menit)

- 1) Anak merapikan alat bermain bersama-sama.

2) Refleksi:

“Bagian desa mana yang paling kamu sukai?”

- 3) Guru memberi apresiasi berupa pujian dan stiker bintang.
- 4) Guru menutup kegiatan dengan doa dan salam.



RPP 6
(Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)

Tema : Galeri Karya Alam
Fokus : Refleksi & Apresiasi
Tujuan : Anak mampu mempresentasikan karya & refleksi diri
Media : Seluruh karya anak
Metode : Pameran mini
Penilaian : Presentasi & refleksi

Langkah Pembelajaran:

1. Kegiatan Pembuka (±10 menit)

- 1) Guru menyapa anak dengan hangat dan mengajak berdoa bersama.
- 2) Anak diajak bernyanyi lagu bertema alam dan kreativitas, misalnya "*Lihat Kebunku*".
- 3) Apersepsi: Guru bertanya:
"Siapa yang masih ingat karya apa saja yang sudah kita buat minggu-minggu kemarin?"
- 4) Guru menyampaikan bahwa hari ini anak akan membuat pameran mini Galeri Karya Alam.

2. Kegiatan Inti (±40 menit)

1) Stimulasi

Guru menunjukkan cara menata karya seperti galeri kecil dan menjelaskan aturan galeri (bergiliran, menghargai karya teman, tidak merusak karya).

2) Eksplorasi & Kreasi

- a. Anak menata karya masing-masing di meja galeri.
- b. Anak memberi nama pada karya (dibantu guru).
- c. Anak mempresentasikan karyanya:
 - (1) Nama karya
 - (2) Bahan alam yang digunakan
 - (3) Cerita tentang karyanya

3) Konfirmasi

- a. Teman lain diajak memberi tepuk apresiasi.
- b. Guru memberikan pertanyaan pemantik sederhana:
“Bagian mana yang paling kamu suka dari karyamu?”

3. Kegiatan Penutup (±10 menit)

- 1) Refleksi bersama:
“Apa yang paling kamu senangi selama bermain media alam?”
- 2) Guru memberikan stiker bintang kreativitas kepada setiap anak sebagai bentuk apresiasi.
- 3) Anak diajak merapikan galeri bersama-sama.
- 4) Guru menutup kegiatan dengan doa dan pesan:
“Terima kasih sudah menjadi anak-anak kreatif hari ini.”



LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS ANAK

Kelompok Eksperimen(*Pretest*)

No	Nama Anak	Gunakan Media Alam	Coba Fungsi Baru	Terlibat Aktif	Antusias	Cipta Bentuk Baru	Cerita Karya	Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration	Rata-rata
1	Anak 1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
2	Anak 2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
3	Anak 3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
4	Anak 4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
5	Anak 5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
6	Anak 6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
7	Anak 7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
8	Anak 8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
9	Anak 9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
10	Anak 10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
11	Anak 11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
12	Anak 12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
13	Anak 13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
14	Anak 14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
15	Anak 15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
16	Anak 16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
17	Anak 17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
18	Anak 18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.0
19	Anak 19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.0
20	Anak 20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.0

Kelompok Kontrol (*Pretest*)

No	Nama Anak	Gunakan Media Alam	Coba Fungsi Baru	Terlibat Aktif	Antusias	Cipta Bentuk Baru	Cerita Karya	Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration	Rata-rata
1	Anak 21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
2	Anak 22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
3	Anak 23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
4	Anak 24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
5	Anak 25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
6	Anak 26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
7	Anak 27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
8	Anak 28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
9	Anak 29	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
10	Anak 30	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
11	Anak 31	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
12	Anak 32	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
13	Anak 33	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
14	Anak 34	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
15	Anak 35	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
16	Anak 36	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
17	Anak 37	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
18	Anak 38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.0
19	Anak 39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.0
20	Anak 40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.0

Kelompok Eksperimen (*Posttest*)

No	Nama Anak	Gunakan Media Alam	Coba Fungsi Baru	Terlibat Aktif	Antusias	Cipta Bentuk Baru	Cerita Karya	Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration	Rata-rata
1	Anak 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.0
2	Anak 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.0
3	Anak 3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.0
4	Anak 4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.0
5	Anak 5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.0
6	Anak 6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.0
7	Anak 7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.0
8	Anak 8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.0
9	Anak 9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.0
10	Anak 10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.0
11	Anak 11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.0
12	Anak 12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.0
13	Anak 13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.0
14	Anak 14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.0
15	Anak 15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
16	Anak 16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
17	Anak 17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
18	Anak 18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
19	Anak 19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
20	Anak 20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0

Kelompok Kontrol (*Posttest*)

No	Nama Anak	Gunakan Media Alam	Coba Fungsi Baru	Terlibat Aktif	Antusias	Cipta Bentuk Baru	Cerita Karya	Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration	Rata-rata
1	Anak 21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.0
2	Anak 22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.0
3	Anak 23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
4	Anak 24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
5	Anak 25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
6	Anak 26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
7	Anak 27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
8	Anak 28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
9	Anak 29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
10	Anak 30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
11	Anak 31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
12	Anak 32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.0
13	Anak 33	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
14	Anak 34	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
15	Anak 35	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
16	Anak 36	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
17	Anak 37	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
18	Anak 38	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
19	Anak 39	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0
20	Anak 40	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.0

DOKUMENTASI



Dokumentasi Proses Eksperimen Pertemuan 1





Dokumentasi Proses Eksperimen Pertemuan 2



Dokumentasi Proses Eksperimen Pertemuan 3





Dokumentasi Proses Eksperimen Pertemuan 4



Dokumentasi Proses Eksperimen Pertemuan 5



Dokumentasi Proses Eksperimen Pertemuan 6



RIWAYAT HIDUP



Keiko Naomita Br Silaban lahir di Medan tepatnya pada tanggal 13 Oktober 2002. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Agustinus Mandala Sihombing dan Ibu Helena Rosmegawaty Siagian. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Katholik. Kini penulis beralamat di Jalan Tukad Banyu Poh, Panjer, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Provinsi Bali. Penulis dapat dihubungi dengan melalui nomor telephone 0895418371958. Penulis

menyelesaikan Pendidikan di SD Swasta Santo Paulus Martubung dan lulus pada tahun 2014, Kemudian melanjutkan Pendidikan di SMP Swasta Santo Paulus Martubung dan lulus pada tahun 2017. Kemudian melanjutkan ke SMA Negeri 9 Medan dan lulus pada tahun 2020. Pada tahun 2021 penulis melanjutkan Pendidikan ke perguruan tinggi negeri, tepatnya di Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha), Fakultas Ilmu Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD). Pada semester akhir tahun 2026 penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Kegiatan Bermain Menggunakan Media Alam Terhadap Capaian Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B Di Aruna Vidya Preschool".