



# LAMPIRAN 1

## INSTRUMEN VALIDASI

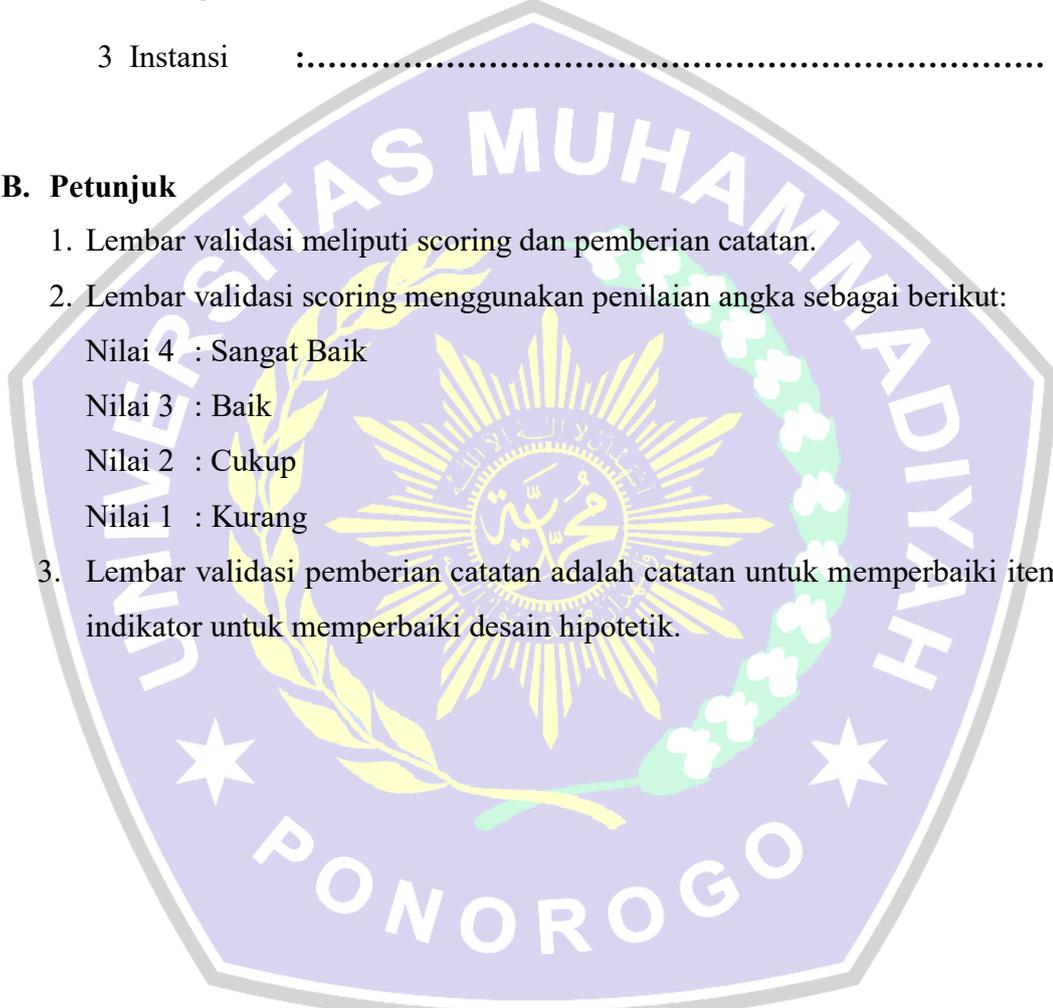
**INSTRUMEN VALIDASI DESAIN HIPOTETIK  
PENGEMBANGAN PROGRAM PLEPAH (PILAH PILEH SAMPAH)  
SEBAGAI MEDIA KREATIVITAS ANAK USIA DINI**

**A. Identitas validator**

- 1 Nama : .....
- 2 Pekerjaan : .....
- 3 Instansi : .....

**B. Petunjuk**

1. Lembar validasi meliputi scoring dan pemberian catatan.
2. Lembar validasi scoring menggunakan penilaian angka sebagai berikut:  
Nilai 4 : Sangat Baik  
Nilai 3 : Baik  
Nilai 2 : Cukup  
Nilai 1 : Kurang
3. Lembar validasi pemberian catatan adalah catatan untuk memperbaiki item indikator untuk memperbaiki desain hipotetik.



#### 4. Penilaian Validasi Instrumen

No	Aspek Validasi	Indikator Validasi Instrumen	Nilai			
			4	3	2	1
1.	Kebahasaan	a. Bahasa mudah dipahami pembaca				
		b. Bahasa tidak mengandung arti ganda				
2.	Tahapan	a. Tahap Pengumpulan mudah dilaksanakan pendidik dan peserta didik				
		b. Tahap Pengelolaan dapat dilaksanakan pendidik dan peserta didik				
		c. Tahap Penggunaan mudah dilakukan peserta didik dan pendidik				
3.	Kesesuaian dengan kreativitas anak	a. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat menggunakan bahan – bahan di kelas yang sesuai dengan tujuannya tanpa bimbingan guru				
		b. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat menggunakan bahan untuk tujuan yang berbeda dari fungsinya.				
		c. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat memilah perintah dan informasi yang diberikan (mengklasifikasikan, rentang, membedakan, mengelompokkan)				
		d. <b>Kefasihan:</b> anak menunjukkan kesabaran untuk menyelesaikan situasi masalah				
		e. <b>Kefasihan:</b> anak mampu menciptakan produk baru setelah terpengaruh oleh stimulus.				
		f. <b>Kefasihan:</b> anak melakukan tiruan/imitasi				
		g. <b>Orisinalitas:</b> anak dapat membuat produk asli.				
		h. <b>Orisinalitas:</b> anak secara spontan melakukan penelitian/uji coba terhadap produk yang ia buat.				

No	Aspek Validasi	Indikator Validasi Instrumen	Nilai			
			4	3	2	1
		i. <b>Orisinalitas:</b> anak secara spontan melakukan demonstrasi terkait produknya.				
		j. <b>Elaboarasi:</b> secara spontan menambah produk yang sudah ada.				
		k. <b>Elaborasi:</b> menggunakan bahan – bahan yang ada untuk berkreasi				
		l. <b>Elaborasi:</b> menceritakan kegiatan dan tindakan.				
4.	Stimulasi Kreativitas	a. Program PLEPAH bersifat menyenangkan				
		b. Program PLEPAH dapat dipadukan dengan pembelajaran saintifik				
		c. Program PLEPAH dapat mengaktifkan siswa				
		d. Program PLEPAH dapat dipadukan dengan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan				
		e. Program PLEPAH dalam bentuk kegiatan Konkret (Nyata)				
Jumlah						
skor = jumlah x skala						
Skor total						

### 5. Catatan Validasi Instrumen

No	Aspek Validasi	Indikator Validasi Instrumen	Catatan
1.	Kebahasaan	a. Bahasa yang sulit dipahami pembaca	
		b. Bahasa yang mengandung arti ganda	
2.	Tahapan	a. Tahap Pengumpulan mudah dilaksanakan pendidik dan peserta didik	
		b. Tahap Pengelolaan dapat dilaksanakan pendidik dan peserta didik	
		c. Tahap Penggunaan mudah dilakukan peserta didik dan pendidik	
3.	Kesesuaian program dengan kreativitas anak	a. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat menggunakan bahan – bahan di kelas yang sesuai dengan tujuannya tanpa bimbingan guru	

		b. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat menggunakan bahan untuk tujuan yang berbeda dari fungsinya.	
		c. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat memilah perintah dan informasi yang diberikan (mengklasifikasikan, rentang, membedakan, mengelompokkan)	
		d. <b>Kefasihan:</b> anak menunjukkan kesabaran untuk menyelesaikan situasi masalah	
		e. <b>Kefasihan:</b> anak mampu menciptakan produk baru setelah terpengaruh oleh stimulus.	
		f. <b>Kefasihan:</b> anak melakukan tiruan/imitasi	
		g. <b>Orisinalitas:</b> anak dapat membuat produk asli.	

		h. <b>Orisinalitas:</b> anak secara spontan melakukan penelitian/uji coba terhadap produk yang ia buat.	
		i. <b>Orisinalitas:</b> anak secara spontan melakukan demonstrasi terkait produknya.	
		j. <b>Elaboarasi:</b> secara spontan menambah produk yang sudah ada.	
		k. <b>Elaborasi:</b> menggunakan bahan – bahan yang ada untuk berkreasi	
		l. <b>Elaborasi:</b> menceritakan kegiatan dan tindakan.	

4.	Stimulasi Kreativitas	a. Program PLEPAH bersifat menyenangkan	
		b. Program PLEPAH dapat dipadukan dengan pembelajaran saintifik	
		c. Program PLEPAH dapat mengaktifkan siswa	
		d. Program PLEPAH dapat dipadukan dengan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan	
		e. Program PLEPAH dalam bentuk kegiatan Konkret (Nyata)	

6. Kesimpulan

Kelayakan Desain Hipotetik Program PLEPAH sebagai Media Kreativitas Anak Usia Dini

- a. Desain Hipoteteik ini TIDAK LAYAK untuk digunakan dalam penelitian
- b. Desain Hipoteteik ini LAYAK dengan REVISI untuk digunakan dalam penelitian
- c. Desain Hipoteteik ini LAYAK untuk digunakan dalam penelitian

*(Keterangan: lingkari salah satu)*

Alasan:

---

---

---

---



Ponorogo, \_\_\_\_\_

Validator

\_\_\_\_\_

### ANGKET KELAYAKAN PROGRAM PLEPAH (Pilah Pileh Sampah)

Judul Penelitian : Pengembangan Program PLEPAH untuk Sekolah Alam  
untuk Media Kreativitas Anak Usia Dini

Nama :

Guru  
Kelompok : KB/TK A/ TK B

#### A. Petunjuk

1. Setelah membaca Desain Hipotetik Program PLEPAH (Pilah Pileh Sampah) centanglah pertanyaan berikut sesuai dengan pemahaman anda.

- 1 = sulit memahami/sulit untuk diterapkan
- 2 = kurang memahami/ kurang dapat diterapkan
- 3 = cukup memahami/ cukup dapat diterapkan
- 4 = memahami/ mudah diterapkan
- 5 = sangat memahami/ sangat mudah diterapkan

2. Berilah kritik dan saran secara deskriptif.

#### B. Centang kolom yang sesuai dengan pendapat!

No.	Indikator Kelayakan	1	2	3	4	5
1.	Anda memahami deskripsi program PLEPAH					
2.	Anda memahami bentuk kegiatan tahapan dalam program PLEPAH					
3.	Bentuk kegiatan dalam program PLEPAH dapat diterapkan di lembaga anda					
4.	Anda memahami tahap – tahap program PLEPAH					
5.	Tahap program PLEPAH mudah diterapkan di lembaga anda					
6.	Anda memahami tahap Pengumpulan untuk anak usia dini					
7.	Tahap Pengumpulan dapat diterapkan di kelas anda					
8.	Anda memahami tahap Pengelolaan untuk anak usia dini					



The logo of Universitas Muhammadiyah Ponorogo is a purple shield-shaped emblem. It features a central sunburst with Arabic calligraphy, surrounded by a green and yellow wreath. The text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH' is written along the top inner edge, and 'PONOROGO' is written along the bottom inner edge. Two white stars are positioned on the left and right sides of the bottom edge.

# LAMPIRAN 2

## INSTRUMEN PENELITIAN

## KISI-KISI INSTRUMEN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

No	Indikator	Skor	Keterangan
1.	<b>Fleksibilitas:</b> anak dapat menggunakan barang - barang di lingkungan sekolah yang sesuai dengan tujuannya tanpa bimbingan guru	3	Anak menggunakannya sesuai inisiatif sendiri dan sesuai kebutuhan
		2	Anak dapat menggunakannya sendiri sesuai kebutuhan dengan arahan guru/orang lain
		1	Anak meminta bantuan orang lain untuk melakukannya.
2.	<b>Fleksibilitas:</b> anak dapat menggunakan bahan untuk tujuan yang berbeda dari fungsinya.	3	Anak melakukannya sesuai insiatif sendiri
		2	Anak melakukannya dengan arahan guru
		1	Anak belum dapat melakukannya
3.	<b>Fleksibilitas:</b> anak dapat memilah perintah dan informasi yang diberikan (mengklasifikasikan, membedakan, mengelompokkan)	3	Anak memahami dan dapat mengerjakan perintah/informasi yang diberikan
		2	Anak membutuhkan bantuan orang lain untuk memahami perintah/informasi yang diberikan.
		1	Anak belum dapat mengerjakan perintah/informasi yang diberikan
4.	<b>Kefasihan:</b> anak menunjukkan kesabaran untuk menyelesaikan situasi masalah (proyek/tugas)	3	Anak menyelesaikan proyek/tugas sesuai perintah hingga selesai
		2	Anak menyelesaikan proyek/tugas hingga selesai namun kurang sesuai dengan perintah
		1	Anak tidak menyelesaikan proyek/tugas.
5.	<b>Kefasihan:</b> anak mampu menciptakan produk baru setelah terpengaruh oleh stimulus.	3	Anak berkreasi membuat produk baru sesuai dengan bahan yang disediakan guru
		2	Anak berkreasi membuat produk baru setelah mendapat perintah dari guru
		1	Anak berkreasi membuat produk baru dengan bantuan orang lain.
6.	<b>Kefasihan:</b> anak melakukan tiruan/imitasi	3	Anak berinisiatif membuat produk tiruan secara mandiri

INSTRUMEN OBSERVASI KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Judul Penelitian : Pengembangan Program PLEPAH sebagai Media Kreativitas Anak Usia Dini  
 Lembaga : Sekolah Alam Sabila  
 Kelompok kelas :  
 Guru Kelas :  
 Kegiatan :

No	Indikator Kreativitas Anak	Nama Anak															
1	a. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat menggunakan bahan – bahan di lingkungan sekolah yang sesuai dengan tujuannya tanpa bimbingan guru																
	b. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat menggunakan bahan untuk tujuan yang berbeda dari fungsinya.																
	c. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat memilah perintah dan informasi yang diberikan (mengklasifikasikan, rentang, membedakan, mengelompokkan)																
2	d. <b>Kefasihan:</b> anak menunjukkan kesabaran untuk menyelesaikan situasi masalah																
	e. <b>Kefasihan:</b> anak mampu menciptakan produk baru setelah terpengaruh oleh stimulus.																
	f. <b>Kefasihan:</b> anak melakukan tiruan/imitasi																
3	g. <b>Orisinalitas:</b> anak dapat membuat produk asli.																
	h. <b>Orisinalitas:</b> anak secara spontan melakukan penelitian/uji coba terhadap produk yang ia buat.																
	i. <b>Orisinalitas:</b> anak secara spontan melakukan demonstrasi terkait produknya.																
4	j. <b>Elaborasi:</b> secara spontan menambah produk yang sudah ada.																

No	Indikator Kreativitas Anak	Nama Anak													
.															
	k. <b>Elaborasi:</b> menggunakan bahan – bahan yang ada untuk berkreasi														
	l. <b>Elaborasi:</b> menceritakan kegiatan dan tindakan.														
	Jumlah skor														
	Nilai														

Mengetahui,  
Guru Kelas TK A

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{36} \times 100$$

Observer,



## CATATAN LAPANGAN

Judul Penelitian : Pengembangan Program PLEPAH untuk Sekolah Alam untuk  
Media Kreativitas Anak Usia Dini  
Lembaga : Sekolah Alam Sabila  
Kelompok kelas :  
Guru Kelas :  
Hari, tanggal :



Mengetahui,  
Guru Kelas TK A

Observer,



The logo of Universitas Muhammadiyah Ponorogo is a purple shield-shaped emblem. It features a central sunburst with Arabic calligraphy, surrounded by a green and white floral wreath. The text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH' is written along the top inner edge, and 'PONOROGO' is written along the bottom inner edge. Two white stars are positioned on the left and right sides of the bottom edge.

# LAMPIRAN 3

## HASIL VALIDASI



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Budi Utomo No. 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia  
Telepon (0352) 481124, Faksimile (0352) 461796, email: akademik@umpo.ac.id website : www.umpo.ac.id  
Akreditasi Institusi oleh BAN-PT = B  
(SK Nomor 169/SK/Akred/PT/IV/2015)

Nomor : 165/IV.3/PN/2019  
Hal : Permohonan Validasi Materi

4 Rajab 1440 H  
9 April 2019 M

Yth. Ika Budi Maryatun, M.Pd  
Dosen PG PAUD UNY

di-

Tempat

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Ponorogo,  
menerangkan :

Nama : Dian Eka Pratiwi  
NIM : 15340029  
Angkatan : 2015  
Jurusan : PG - PAUD

Dalam rangka menyusun Skripsi yang berjudul :

“Pengembangan program PLEPAH (Pilah Pileh Sampah) untuk Sekolah Alam sebagai Media Kreativitas Anak Usia Dini”

Yang bersangkutan memerlukan validasi materi/ isi produk yang berhubungan dengan judul tersebut, untuk itu kami mohon kesediaannya memberikan validasi serta masukan yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.

Demikian surat ijin ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.



Drs. Jumadi, M.Pd

NIK. 19621005 199109 12

LEMBAR VALIDASI DESAIN HIPOTETIK PENGEMBANGAN  
PROGRAM PLEPAH (PILAH PILEH SAMPAH)  
SEBAGAI MEDIA KREATIVITAS ANAK USIA DINI

**A. Identitas validator**

1. Nama : **IKA BUDI MARYATUN, M.Pd**
2. Pekerjaan : **DOSEN**
3. Instansi : **PAUD FIP UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**B. Petunjuk**

1. Lembar validasi meliputi scoring dan pemberian catatan.
2. Lembar validasi scoring menggunakan penilaian angka sebagai berikut:  
Nilai 4 : Sangat Baik  
Nilai 3 : Baik  
Nilai 2 : Cukup  
Nilai 1 : Kurang
3. Lembar validasi pemberian catatan adalah catatan untuk memperbaiki item indikator untuk memperbaiki desain hipotetik.



#### 4. Penilaian Validasi Instrumen

No	Aspek Validasi	Indikator Validasi Instrumen	Nilai			
			4	3	2	1
1.	Kebahasaan	a. Bahasa mudah dipahami pembaca		V		
		b. Bahasa tidak mengandung arti ganda	V			
2.	Tahapan	a. Tahap Pengumpulan mudah dilaksanakan pendidik dan peserta didik	V			
		b. Tahap Pengelolaan dapat dilaksanakan pendidik dan peserta didik	V			
		c. Tahap Penggunaan mudah dilakukan peserta didik dan pendidik	V			
3.	Kesesuaian dengan kreativitas anak	a. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat menggunakan bahan – bahan di kelas yang sesuai dengan tujuannya tanpa bimbingan guru		V		
		b. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat menggunakan bahan untuk tujuan yang berbeda dari fungsinya.	V			
		c. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat memilah perintah dan informasi yang diberikan (mengklasifikasikan, rentang, membedakan, mengelompokkan)		V		
		d. <b>Kefasihan:</b> anak menunjukkan kesabaran untuk menyelesaikan situasi masalah		V		
		e. <b>Kefasihan:</b> anak mampu menciptakan produk baru setelah terpengaruh oleh stimulus.		V		
		f. <b>Kefasihan:</b> anak melakukan tiruan/imitasi	V			
		g. <b>Orisinalitas:</b> anak dapat membuat produk asli.		V		
		h. <b>Orisinalitas:</b> anak secara spontan melakukan penelitian/uji coba terhadap produk yang ia buat.		V		

		i. <b>Orisinalitas:</b> anak secara spontan melakukan demonstrasi terkait produknya.		V		
		j. <b>Elaboarasi:</b> secara spontan menambah produk yang sudah ada.		V		
		k. <b>Elaborasi:</b> menggunakan bahan – bahan yang ada untuk berkreasi	V			
		l. <b>Elaborasi:</b> menceritakan kegiatan dan tindakan.	V			
4.	Stimulasi Kreativitas	a. Program PLEPAH bersifat menyenangkan	V			
		b. Program PLEPAH dapat dipadukan dengan pembelajaran saintifik	V			
		c. Program PLEPAH dapat mengaktifkan siswa	V			
		d. Program PLEPAH dapat dipadukan dengan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan	V			
		e. Program PLEPAH dalam bentuk kegiatan Konkret (Nyata)	V			
			Jumlah	13	9	
			skor = jumlah x skala	52	27	
			Skor total	79		

5. Catatan Validasi Instrumen

No	Aspek Validasi	Indikator Validasi Instrumen	Catatan
1.	Kebahasaan	a. Bahasa yang sulit dipahami pembaca	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Background diganti dengan bahasa Indonesia saja (karena sasaran belum tentu memahami)</li> <li>- Di background, kata volume ganti jumlah</li> </ul>
		b. Bahasa yang mengandung arti ganda	
2.	Tahapan	a. Tahap Pengumpulan mudah dilaksanakan pendidik dan peserta didik	
		b. Tahap Pengelolaan dapat dilaksanakan pendidik dan peserta didik	
		c. Tahap Penggunaan mudah dilakukan peserta didik dan pendidik	

3.	Kesesuaian program dengan kreativitas anak	a. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat menggunakan bahan – bahan di kelas yang sesuai dengan tujuannya tanpa bimbingan guru	
		b. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat menggunakan bahan untuk tujuan yang berbeda dari fungsinya.	
		c. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat memilah perintah dan informasi yang diberikan (mengklasifikasikan, rentang, membedakan, mengelompokkan)	
		d. <b>Kefasihan:</b> anak menunjukkan kesabaran untuk menyelesaikan situasi masalah	
		e. <b>Kefasihan:</b> anak mampu menciptakan produk baru setelah terpengaruh oleh stimulus.	
		f. <b>Kefasihan:</b> anak melakukan tiruan/imitasi	

		g. <b>Orisinalitas:</b> anak dapat membuat produk asli.	
		h. <b>Orisinalitas:</b> anak secara spontan melakukan penelitian/uji coba terhadap produk yang ia buat.	
		i. <b>Orisinalitas:</b> anak secara spontan melakukan demonstrasi terkait produknya.	
		j. <b>Elaboarasi:</b> secara spontan menambah produk yang sudah ada.	
		k. <b>Elaborasi:</b> menggunakan bahan – bahan yang ada untuk berkreasi	
		l. <b>Elaborasi:</b> menceritakan kegiatan dan tindakan.	

4.	Stimulasi Kreativitas	a. Program PLEPAH bersifat menyenangkan	
		b. Program PLEPAH dapat dipadukan dengan pembelajaran saintifik	
		c. Program PLEPAH dapat mengaktifkan siswa	
		d. Program PLEPAH dapat dipadukan dengan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan	
		e. Program PLEPAH dalam bentuk kegiatan Konkret (Nyata)	

6. Kesimpulan

Kelayakan Desain Hipotetik Program PLEPAH sebagai Media Kreativitas Anak Usia Dini

a. Desain Hipoteteik ini TIDAK LAYAK untuk digunakan dalam penelitian

b. Desain Hipoteteik ini LAYAK dengan REVISI untuk digunakan dalam penelitian

c. Desain Hipoteteik ini LAYAK untuk digunakan dalam penelitian

*(Keterangan: lingkari salah satu)*

Alasan:

Revisi ada di model hipotik

---

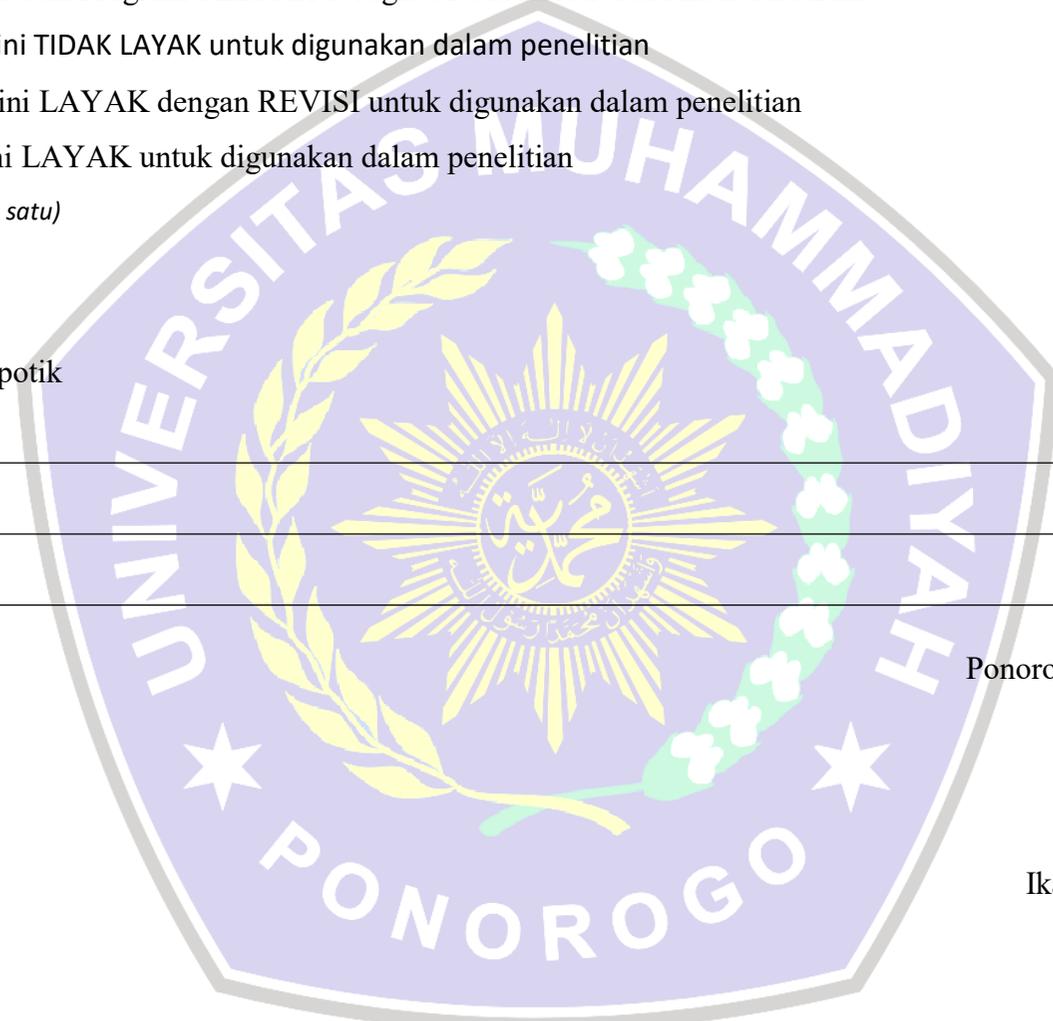
---

---

Ponorogo, 24 April 2019 Validator



Ika Budi Maryatun, M.Pd





**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Budi Utomo No. 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia  
 Telepon (0352) 481124, Faksimile (0352) 461796, email: akademik@umpo.ac.id website : www.umpo.ac.id  
 Akreditasi Institusi oleh BAN-PT = B  
 (SK Nomor 169/SK/Akred/PT/IV/2015)

Nomor : 165/IV.3/PN/2019

10 Sya'ban 1440 H

H a l : Permohonan Validasi Materi

15 April 2019 M

Yth. M. Rahmawan Arifin, M.Si

Founder Sekolah Alam Sabila

di-

Tempat

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Ponorogo,  
 menerangkan :

Nama : Dian Eka Pratiwi

NIM : 15340029

Angkatan : 2015

Jurusan : PG - PAUD

Dalam rangka menyusun Skripsi yang berjudul :

“Pengembangan program PLEPAH (Pilah Pileh Sampah) untuk Sekolah Alam sebagai Media Kreativitas Anak Usia Dini”

Yang bersangkutan memerlukan validasi materi/ isi produk yang berhubungan dengan judul tersebut, untuk itu kami mohon kesediaannya memberikan validasi serta masukan yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.

Demikian surat ijin ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.



Dekan

Drs. Jumadi, M.Pd

NIK. 19621005 199109 12

LEMBAR VALIDASI DESAIN HIPOTETIK  
PENGEMBANGAN PROGRAM PLEPAH (PILAH PILEH SAMPAH)  
SEBAGAI MEDIA KREATIVITAS ANAK USIA DINI

**A. Identitas validator**

1. Nama : M. Rahmawan Arifin
2. Pekerjaan : Pengasuh/ School Pricipal
3. Instansi : Sekolah Alam SABILA

**B. Petunjuk**

1. Lembar validasi meliputi scoring dan pemberian catatan.
2. Lembar validasi scoring menggunakan penilaian angka sebagai berikut:  
Nilai 4 : Sangat Baik  
Nilai 3 : Baik  
Nilai 2 : Cukup  
Nilai 1 : Kurang
3. Lembar validasi pemberian catatan adalah catatan untuk memperbaiki desain hipotetik.



4. Penilaian Validasi Instrumen

No	Aspek Validasi	Indikator Validasi Instrumen	Nilai			
			4	3	2	1
1.	Kebahasaan	a. Bahasa mudah dipahami pembaca		√		
		b. Bahasa tidak mengandung arti ganda	√			
2.	Tahapan	a. Tahap Pengumpulan mudah dilaksanakan pendidik dan peserta didik	√			
		b. Tahap Pengelolaan dapat dilaksanakan pendidik dan peserta didik	√			
		c. Tahap Penggunaan mudah dilakukan peserta didik dan pendidik	√			
3.	Kesesuaian dengan kreativitas anak	a. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat menggunakan bahan – bahan di kelas yang sesuai dengan tujuannya tanpa bimbingan guru		√		
		b. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat menggunakan bahan untuk tujuan yang berbeda dari fungsinya.	√			
		c. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat memilah perintah dan informasi yang diberikan (mengklasifikasikan, rentang, membedakan, mengelompokkan)	√			
		d. <b>Kefasihan:</b> anak menunjukkan kesabaran untuk menyelesaikan situasi masalah		√		
		e. <b>Kefasihan:</b> anak mampu menciptakan produk baru setelah terpengaruh oleh stimulus.		√		
		f. <b>Kefasihan:</b> anak melakukan tiruan/imitasi	√			
		g. <b>Orisinalitas:</b> anak dapat membuat produk asli.		√		
		h. <b>Orisinalitas:</b> anak secara spontan melakukan penelitian/uji coba terhadap produk yang ia buat.	√			

		i. <b>Orisinalitas:</b> anak secara spontan melakukan demonstrasi terkait produknya.	√			
		j. <b>Elaboarasi:</b> secara spontan menambah produk yang sudah ada.		√		
		k. <b>Elaborasi:</b> menggunakan bahan – bahan yang ada untuk berkreasi	√			
		l. <b>Elaborasi:</b> menceritakan kegiatan dan tindakan.	√			
4.	Stimulasi Kreativitas	a. Program PLEPAH bersifat menyenangkan		√		
		b. Program PLEPAH dapat dipadukan dengan pembelajaran saintifik		√		
		c. Program PLEPAH dapat mengaktifkan siswa	√			
		d. Program PLEPAH dapat dipadukan dengan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan	√			
		e. Program PLEPAH dalam bentuk kegiatan Konkret (Nyata)	√			
			Jumlah	14	8	
			skor = jumlah x skala	56	24	
			Skor total	80		

5. Catatan Validasi Instrumen

No	Aspek Validasi	Indikator Validasi Instrumen	Catatan
1.	Kebahasaan	a. Bahasa yang sulit dipahami pembaca	Memasukkan keterangan dalam setiap foto atau gambar agar mudah dipahami pembaca.
		b. Bahasa yang mengandung arti ganda	Tidak ada
2.	Tahapan	a. Tahap Pengumpulan mudah dilaksanakan pendidik dan peserta didik	Ditambah kegiatan pembiasaan membuang sampah pada tempatnya. Kegiatan pemilahan dilakukan siapa? Tolong diperjelas.
		b. Tahap Pengelolaan dapat dilaksanakan pendidik dan peserta didik	Perlu dilatihkan ke guru agar dapat dikembangkan sesuai situasi lingkungan sekitar sekolah.
		c. Tahap Penggunaan mudah dilakukan peserta didik dan pendidik	

3.	Kesesuaian program dengan kreativitas anak	a. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat menggunakan bahan – bahan di kelas yang sesuai dengan tujuannya tanpa bimbingan guru	Sesuai dengan lingkungan yang dijangkau anak dalam pelaksanaan program
		b. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat menggunakan bahan untuk tujuan yang berbeda dari fungsinya.	Sudah sesuai
		c. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat memilah perintah dan informasi yang diberikan (mengklasifikasikan, rentang, membedakan, mengelompokkan)	
		d. <b>Kefasihan:</b> anak menunjukkan kesabaran untuk menyelesaikan situasi masalah	
		e. <b>Kefasihan:</b> anak mampu menciptakan produk baru setelah terpengaruh oleh stimulus.	
		f. <b>Kefasihan:</b> anak melakukan tiruan/imitasi	

		g. <b>Orisinalitas:</b> anak dapat membuat produk asli.	
		h. <b>Orisinalitas:</b> anak secara spontan melakukan penelitian/uji coba terhadap produk yang ia buat.	
		i. <b>Orisinalitas:</b> anak secara spontan melakukan demonstrasi terkait produknya.	
		j. <b>Elaboarasi:</b> secara spontan menambah produk yang sudah ada.	
		k. <b>Elaborasi:</b> menggunakan bahan – bahan yang ada untuk berkreasi	
		l. <b>Elaborasi:</b> menceritakan kegiatan dan tindakan.	

4.	Stimulasi Kreativitas	a. Program PLEPAH bersifat menyenangkan	
		b. Program PLEPAH dapat dipadukan dengan pembelajaran saintifik	
		c. Program PLEPAH dapat mengaktifkan siswa	
		d. Program PLEPAH dapat dipadukan dengan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan	
		e. Program PLEPAH dalam bentuk kegiatan Konkret (Nyata)	

6. Kesimpulan

Kelayakan Desain Hipotetik Program PLEPAH sebagai Media Kreativitas Anak Usia Dini

a. Desain Hipoteteik ini TIDAK LAYAK untuk digunakan dalam penelitian

b.

Desain Hipoteteik ini LAYAK dengan REVISI untuk digunakan dalam penelitian

c. Desain Hipoteteik ini LAYAK untuk digunakan dalam penelitian

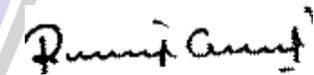
*(Keterangan: lingkari salah satu)*

Alasan:

Fokus program pada sampah anorganik, tidak perlu menjelaskan proses pengolahan sampah organik.

Surakarta, 20 April 2018

Validator



M. Rahmawan Arifin, M.Si





**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Budi Utomo No. 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia  
 Telepon (0352) 481124, Faksimile (0352) 461796, email: [akademik@umpo.ac.id](mailto:akademik@umpo.ac.id) website : [www.umpo.ac.id](http://www.umpo.ac.id)  
 Akreditasi Institusi oleh BAN-PT = B  
 (SK Nomor 169/SK/Akred/PT/IV/2015)

Nomor : 212/IV.3/PN/2019  
 Hal : IJIN PENELITIAN

21 Sya'ban 1440 H  
 26 April 2019 M

Yth. Kepala Sekolah Alam Sabila  
 di-  
 Tempat

Asalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Ponorogo,  
 menerangkan :

Nama : Dian Eka Pratiwi  
 NIM : 15340029  
 Angkatan : 2015  
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul :

*"Pengembangan Program PLEPAH untuk Sekolah Alam Sebagai Media Kreativitas Anak Usia Dini"*.

Yang bersangkutan memerlukan data – data yang berhubungan dengan judul tersebut, kami mohon kesediaannya memberikan ijin kepada yang bersangkutan untuk melakukan penelitian di Sekolah Alam Sabila.

Demikian surat ijin ini disampaikan, atas perhatian dan bantuannya kami mengucapkan terima kasih.

Wasalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan

Drs. Jumadi, M.Pd

NIK. 19621005 199109 12

### ANGKET UJI COBA PENGGUNA

Judul Penelitian : Pengembangan Program PLEPAH sebagai Media Kreativitas Anak Usia Dini

Nama : ANISA CYNTIA DEVI

Guru Kelompok : KB/TK A/ TK B

#### A. Petunjuk

- Setelah membaca Desain Hipotetik Program PLEPAH (Pilah Pileh Sampah) centanglah pernyataan berikut sesuai dengan pemahaman anda.

- 1 = sulit memahami/sulit untuk diterapkan
- 2 = kurang memahami/ kurang dapat diterapkan
- 3 = cukup memahami/ cukup dapat diterapkan
- 4 = memahami/ mudah diterapkan
- 5 = sangat memahami/ sangat mudah diterapkan

- Berilah kritik dan saran secara deskriptif.

#### B. Centang kolom yang sesuai dengan pendapat anda!

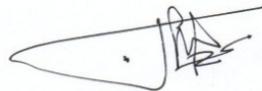
No.	Indikator Kelayakan	1	2	3	4	5
1.	Anda memahami deskripsi program PLEPAH				✓	
2.	Anda memahami bentuk kegiatan dalam tahapan program PLEPAH				✓	
3.	Kegiatan dalam program PLEPAH dapat diterapkan di lembaga anda				✓	
4.	Anda memahami tahap – tahap program PLEPAH				✓	
5.	Tahap program PLEPAH mudah diterapkan di lembaga anda				✓	
6.	Anda memahami tahap Pengumpulan untuk anak usia dini				✓	
7.	Tahap Pengumpulan dapat diterapkan di kelas anda			✓		
8.	Anda memahami tahap Pengelolaan untuk anak usia dini			✓		
9.	Tahap Pengelolaan dapat diterapkan di kelas anda				✓	
10.	Anda memahami tahap Penggunaan untuk anak usia dini				✓	
11.	Tahap Penggunaan dapat diterapkan di kelas anda				✓	
12.	Program dapat diimplementasikan di lembaga anda				✓	
Jumlah						
Total Skor						

C. Berikan saran dan kritik terhadap program PLEPAH secara deskriptif.

Program Plepah merupakan program yang bagus dan bermanfaat bagi lingkungan sekolah, lingkungan sekitar dan u/ Pembelajaran anak.

Saran dan Kritik : Program Plepah sebaiknya juga disampaikan kpd walimurid siswa agar walimurid juga memahami, pentingnya dan bermanfaatnya program Plepah sehingga anak & tidak hanya diajari ttg plepah di sekolah namun juga dapat diterapkan di lingkungan rumahnya masing-masing.

Ponorogo, 29 April 2019



( Anisa Cyntia Devi )

### ANGKET UJI COBA PENGGUNA

Judul Penelitian : Pengembangan Program PLEPAH sebagai Media Kreativitas Anak Usia Dini

Nama : RATRI DEWI RAMADHAN

Guru Kelompok : KB/TK A/ TK B

#### A. Petunjuk

1. Setelah membaca Desain Hipotetik Program PLEPAH (Pilah Pileh Sampah) centanglah pernyataan berikut sesuai dengan pemahaman anda.

1 = sulit memahami/sulit untuk diterapkan

2 = kurang memahami/ kurang dapat diterapkan

3 = cukup memahami/ cukup dapat diterapkan

4 = memahami/ mudah diterapkan

5 = sangat memahami/ sangat mudah diterapkan

2. Berilah kritik dan saran secara deskriptif.

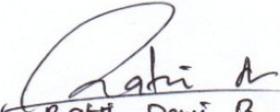
#### B. Centang kolom yang sesuai dengan pendapat anda!

No.	Indikator Kelayakan	1	2	3	4	5
1.	Anda memahami deskripsi program PLEPAH			✓		
2.	Anda memahami bentuk kegiatan dalam tahapan program PLEPAH			✓		
3.	Kegiatan dalam program PLEPAH dapat diterapkan di lembaga anda			✓		
4.	Anda memahami tahap – tahap program PLEPAH				✓	
5.	Tahap program PLEPAH mudah diterapkan di lembaga anda				✓	
6.	Anda memahami tahap Pengumpulan untuk anak usia dini				✓	
7.	Tahap Pengumpulan dapat diterapkan di kelas anda				✓	
8.	Anda memahami tahap Pengelolaan untuk anak usia dini			✓		
9.	Tahap Pengelolaan dapat diterapkan di kelas anda			✓		
10.	Anda memahami tahap Penggunaan untuk anak usia dini				✓	
11.	Tahap Penggunaan dapat diterapkan di kelas anda				✓	
12.	Program dapat diimplementasikan di lembaga anda				✓	
	Jumlah			15	28	
	Total Skor			43		

C. Berikan saran dan kritik terhadap program PLEPAH secara deskriptif.

Adanya program PLEPAH semoga dapat mengurangi jumlah sampah yang semakin hari semakin banyak, dan mengubah sampah menjadi barang yg berguna, dan kegiatan ini dapat mengajari ananda untuk dapat memilah sampah dan menunjang aktifitas rutin sabila yaitu operasi semut.

Ponorogo, 29 April 2019

  
(Rati Dewi R.)

### ANGKET UJI COBA PENGGUNA

Judul Penelitian : Pengembangan Program PLEPAH sebagai Media Kreativitas Anak Usia Dini

Nama : SITI ADO'AT

Guru Kelompok : KB/TK A/ TK B

#### A. Petunjuk

- Setelah membaca Desain Hipotetik Program PLEPAH (Pilah Pileh Sampah) centanglah pernyataan berikut sesuai dengan pemahaman anda.

- 1 = sulit memahami/sulit untuk diterapkan
- 2 = kurang memahami/ kurang dapat diterapkan
- 3 = cukup memahami/ cukup dapat diterapkan
- 4 = memahami/ mudah diterapkan
- 5 = sangat memahami/ sangat mudah diterapkan

- Berilah kritik dan saran secara deskriptif.

#### B. Centang kolom yang sesuai dengan pendapat anda!

No.	Indikator Kelayakan	1	2	3	4	5
1.	Anda memahami deskripsi program PLEPAH					✓
2.	Anda memahami bentuk kegiatan dalam tahapan program PLEPAH					✓
3.	Kegiatan dalam program PLEPAH dapat diterapkan di lembaga anda					✓
4.	Anda memahami tahap – tahap program PLEPAH					✓
5.	Tahap program PLEPAH mudah diterapkan di lembaga anda				✓	
6.	Anda memahami tahap Pengumpulan untuk anak usia dini				✓	
7.	Tahap Pengumpulan dapat diterapkan di kelas anda			✓		
8.	Anda memahami tahap Pengelolaan untuk anak usia dini				✓	
9.	Tahap Pengelolaan dapat diterapkan di kelas anda			✓		
10.	Anda memahami tahap Penggunaan untuk anak usia dini					✓
11.	Tahap Penggunaan dapat diterapkan di kelas anda				✓	
12.	Program dapat diimplementasikan di lembaga anda					✓
Jumlah				6	16	30
Total Skor		52				

C. Berikan saran dan kritik terhadap program PLEPAH secara deskriptif.

~~Untuk~~ Penerapan program PLEPAH pada anak usia dini membutuhkan bimbingan yang ekstra dari pendidik. Pendidik harus ikut membaur dalam segala kegiatan di program tersebut. Dan itu pun membutuhkan waktu cukup lama. Sehingga program tersebut berjalan sesuai yang diharapkan.

Ponorogo, 29 April 2019



( SITI ADO'AT )



**ANGKET UJI COBA PENGGUNA**

Judul Penelitian : Pengembangan Program PLEPAH sebagai Media Kreativitas Anak Usia Dini

Nama : Aning Setyowati

Guru Kelompok : KB/TK A/ TK B

**A. Petunjuk**

1. Setelah membaca Desain Hipotetik Program PLEPAH (Pilah Pileh Sampah) centanglah pernyataan berikut sesuai dengan pemahaman anda.

- 1 = sulit memahami/sulit untuk diterapkan  
 2 = kurang memahami/ kurang dapat diterapkan  
 3 = cukup memahami/ cukup dapat diterapkan  
 4 = memahami/ mudah diterapkan  
 5 = sangat memahami/ sangat mudah diterapkan

2. Berilah kritik dan saran secara deskriptif.

**B. Centang kolom yang sesuai dengan pendapat anda!**

No.	Indikator Kelayakan	1	2	3	4	5
1.	Anda memahami deskripsi program PLEPAH			✓		
2.	Anda memahami bentuk kegiatan dalam tahapan program PLEPAH				✓	
3.	Kegiatan dalam program PLEPAH dapat diterapkan di lembaga anda				✓	
4.	Anda memahami tahap – tahap program PLEPAH			✓		
5.	Tahap program PLEPAH mudah diterapkan di lembaga anda				✓	
6.	Anda memahami tahap Pengumpulan untuk anak usia dini				✓	
7.	Tahap Pengumpulan dapat diterapkan di kelas anda					✓
8.	Anda memahami tahap Pengelolaan untuk anak usia dini				✓	
9.	Tahap Pengelolaan dapat diterapkan di kelas anda					✓
10.	Anda memahami tahap Penggunaan untuk anak usia dini				✓	
11.	Tahap Penggunaan dapat diterapkan di kelas anda					✓
12.	Program dapat diimplementasikan di lembaga anda				✓	
Jumlah				2	7	3
Total Skor						

C. Berikan saran dan kritik terhadap program PLEPAH secara deskriptif.

---

---

---

---

Ponorogo, 29 April 2019



( Aning Setyowati )

### ANGKET UJI COBA PENGGUNA

Judul Penelitian : Pengembangan Program PLEPAH sebagai Media Kreativitas Anak Usia Dini

Nama : *Ihda Riska P.*

Guru Kelompok : KB/TK A/ TK B

#### A. Petunjuk

1. Setelah membaca Desain Hipotetik Program PLEPAH (Pilah Pileh Sampah) centanglah pernyataan berikut sesuai dengan pemahaman anda.

- 1 = sulit memahami/sulit untuk diterapkan
- 2 = kurang memahami/ kurang dapat diterapkan
- 3 = cukup memahami/ cukup dapat diterapkan
- 4 = memahami/ mudah diterapkan
- 5 = sangat memahami/ sangat mudah diterapkan

2. Berilah kritik dan saran secara deskriptif.

#### B. Centang kolom yang sesuai dengan pendapat anda!

No.	Indikator Kelayakan	1	2	3	4	5
1.	Anda memahami deskripsi program PLEPAH			✓		
2.	Anda memahami bentuk kegiatan dalam tahapan program PLEPAH			✓		
3.	Kegiatan dalam program PLEPAH dapat diterapkan di lembaga anda				✓	
4.	Anda memahami tahap – tahap program PLEPAH			✓		
5.	Tahap program PLEPAH mudah diterapkan di lembaga anda				✓	
6.	Anda memahami tahap Pengumpulan untuk anak usia dini				✓	
7.	Tahap Pengumpulan dapat diterapkan di kelas anda					✓
8.	Anda memahami tahap Pengelolaan untuk anak usia dini				✓	
9.	Tahap Pengelolaan dapat diterapkan di kelas anda					✓
10.	Anda memahami tahap Penggunaan untuk anak usia dini				✓	
11.	Tahap Penggunaan dapat diterapkan di kelas anda				✓	
12.	Program dapat diimplementasikan di lembaga anda				✓	
Jumlah				3	7	2
Total Skor						

C. Berikan saran dan kritik terhadap program PLEPAH secara deskriptif.

---

---

---

---

Ponorogo, 29 April 2019

*HR*

( Inda Riska P. )

**HASIL PENGHITUNGAN SKOR  
ANGKET UJI COBA PENGGUNA PROGRAM PLEPAH**

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Jlh
1	Aning Setyowati	3	4	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	49
2	Siti Ado'at	5	5	5	5	4	4	3	4	3	5	4	5	52
3	Ratri Dewi R.	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	43
4	Anisa Cyntia	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	46
5	Ihda Rizka P.	3	3	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	47
	Jumlah Total	18	19	20	19	20	20	20	18	20	21	21	21	237
	Rata - Rata	3.6	3.8	4	3.8	4	4	4	3.6	4	4.2	4.2	4.2	3,9 5

Kesimpulan: dari nilai keseluruhan diperoleh rata – rata sebesar 3,95 maka program PLEPAH dapat digunakan/layak.



The logo of Universitas Muhammadiyah Ponorogo is a purple shield-shaped emblem. It features a central sunburst with Arabic calligraphy, surrounded by a green and white floral wreath. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is written along the top inner edge, and "PONOROGO" is written along the bottom inner edge, with two white stars on either side.

# LAMPIRAN 4

## UJI COBA LAPANGAN

**JADWAL UJI COBA PENGGUNA DAN UJI COBA PRODUK  
SEKOLAH ALAM SABILA PONOROGO**

Minggu		5 Mei 2019	12 Mei 2019	19 Mei 2019	26 Mei 2019
Senin	29 April 2019	6 Mei 2019	13 Mei 2019	20 Mei 2019	27 Mei 2019
Selasa	30 April 2019	7 Mei 2019	14 Mei 2019	21 Mei 2019	28 Mei 2019
Rabu	1 Mei 2019	8 Mei 2019	15 Mei 2019	22 Mei 2019	29 Mei 2019
Kamis	2 Mei 2019	9 Mei 2019	16 Mei 2019	23 Mei 2019	30 Mei 2019
Jumat	3 Mei 2019	10 Mei 2019	17 Mei 2019	24 Mei 2019	31 Mei 2019
Sabtu	4 Mei 2019	11 Mei 2019	18 Mei 2019	25 Mei 2019	

Keterangan:



: Uji Coba Pengguna



: Implementasi program



: Observasi Pre Test



: Observasi Post Test



: Libur

## DESKRIPSI CATATAN LAPANGAN

Judul Penelitian : Pengembangan Program PLEPAH untuk Sekolah Alam untuk Media Kreativitas Anak Usia Dini  
 Lembaga : Sekolah Alam Sabila  
 Kelompok kelas : TK A  
 Guru Kelas : Ratri Dewi Ramadhani, S.Sn

Hari, Tanggal	Deskripsi
Rabu, 30 April 2019	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan pembelajaran diawali dengan tanya jawab tentang liburan yang pernah dilakukan anak – anak</li> <li>• Anak – anak menyebutkan tempat wisata yang pernah mereka kunjungi</li> <li>• Guru kemudian mengajak anak – anak untuk mengingat kembali suasana, benda – benda yang ada di tempat yang mereka kunjungi.</li> <li>• Setelah anak mendeskripsikan pengalamannya secara spontan, guru memberikan selembar kertas untuk menggambar pengalamannya tersebut.</li> <li>• Kegiatan menggambar bebas tema liburannya</li> <li>• Beberapa anak dapat memahami perintah yang diberikan guru, namun ada 10 anak yang masih kebingungan. Hal ini ditunjukkan dengan sering bertanya mengenai gambaran/aktivitasnya.</li> <li>• Elis, duke, ridwan dan yumna membantu temannya untuk memahami tugas.</li> <li>• Anak – anak yang tidak memahami perintah guru, cenderung tergesa – gesa untuk mengumpulkan pekerjaan seperti: Al, Safeea dan Hasna.</li> <li>• Pada akhirnya semua anak mampu menggambar pada kertas yang diberikan secara penuh</li> <li>• Safeea tidak mau menyelesaikan pekerjaan dan pergi bermain</li> <li>• Fea menirukan pekerjaan zia</li> <li>• Setelah menyelesaikan gambarnya, anak – anak diminta untuk mendeskripsikan/menceritakan gambarnya sendiri</li> <li>• Masih beberapa anak yang malu dan tidak mau bercerita.</li> </ul>
Kamis 1 Mei 2019	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan awal : guru menanyakan pengalaman anak – anak pergi ke pantai. (tanpa media pembelajaran)</li> <li>• Beberapa anak belum dapat membedakan pantai dan laut jadi ketika guru menyuruh anak menyebutkan benda-benda yang ada di pantai, ada anak yang menyebutkan ikan paus.</li> </ul> <p>Guru : teman – teman benda apa saja yang ada dipantai?  A : Pasir</p>

Hari, Tanggal	Deskripsi
	<p>B: Pohon Kelapa C: Perahu D: Ikan Paus B: he.. ikan paus adanya ditengah laut. Bukan dipantai. A: iyaa, panggone jueru.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak – anak diajak berkreasi dengan lego. Guru menawarkan kepada anak – anak untuk membuat benda yang ada di sekitar pantai dan disepakati untuk membuat pohon kelapa.</li> <li>• Ketika proses membuat pohon kelapa, beberapa anak langsung menceritakan pohon yang ia buat tanpa ditanya guru. Yaitu: Aira, Nando, Ridwan dan Elis.</li> <li>• Ketika Arti mengetahui pohon milik Ridwan tinggi, ia juga ingin membuat pohon kelapa yang lebih tinggi.</li> <li>• Hasil pohon kepala Ridwan mirip dengan pohon kelapa sungguhan. Daunnya berwarna hijau dan dapat berdiri.</li> <li>• Pohon kelapa aira memiliki batang yang berwarna merah dari atas hingga bawah</li> <li>• Beberapa anak mau menceritakan bagian – bagian pohon yang ia buat. Arfi dan Al menceritakan bagian pohonnya ketika mereka dalam proses menyelesaikan project.</li> </ul>
<p>Jum'at, 2 Mei 2019</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hari ini tidak ada kegiatan pembelajaran di kelas. Anak – anak masuk untuk melakukan persiapan kegiatan Taklim for Kids</li> <li>• Anak – anak lebih banyak melakukan kegiatan bermain bebas di halaman sekolah.</li> <li>• Beberapa anak bermain di dalam kelas bermain guru – guruan seperti: Vanya dan Aylla.</li> <li>• Kolam bak pasir juga digunakan anak – anak bermain. Mereka bermain peran melakukan kegiatan sehari – hari dirumah seperti memasak. Mereka melakukan permainan simbolik dengan benda – benda sederhana seperti tatakan galon diibaratkan kompor, ember cat diumpamakan panci untuk memasak.</li> <li>• Anak yang lain juga bermain permainan APE out door seperti jembatan pelangi, ayunan dan prosotan.</li> </ul>
<p>Selasa, 14 Mei 2019</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan pra pembelajaran (Morning circle) dilakukan di halaman untuk melakukan Operasi Semut. Namun kali ini operasi semut dilakukan berbeda: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sampah organik dimasukkan di ember warna biru</li> <li>- Sampah plastik dimasukkan ember warna oren</li> <li>- Sampah botol dimasukkan ember warna putih</li> </ul> </li> </ul>

Hari, Tanggal	Deskripsi
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selanjutnya sampah organik dibuang ke belakang sekolah</li> <li>• Sampah botol dikumpulkan di dalam karung besar.</li> <li>• Sampah plastik akan dipilah antara sampah yang masih layak dan bermanfaat dengan sampah yang tidak.</li> <li>• Anak – anak antusias mencari sampah botol karena memiliki tempat khusus yang akan dimanfaatkan bersama</li> <li>• Anak – anak juga diajak untuk mengumpulkan bungkus jajannya pada kardus yang disediakan guru.</li> </ul>
<p>Rabu 15 Mei 2019</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada saat istirahat, guru kelas sedang membuat wayang dari kardus bekas dengan tokoh punokawan</li> <li>• Beberapa anak yang bermain di sekitar kelas melihat proses pembuatannya dan tertarik untuk memainkannya</li> <li>• Arfi, Aluna bertanya tentang proses pemasangan tangan wayang</li> <li>• Ketika wayang sudah ada yang jadi, dan dipinjam oleh Ridwan untuk dimainkan. Arfi dan Nando berniat untuk membantu guru membuat tokoh wayang yang lain</li> <li>• Anak – anak yang awalnya bermain di halaman, melihat ridwa memainkan wayang, mereka mendekat dan ikut bermain.</li> <li>• Meskipun hanya terbuat dari kardus dan bamboo, tapi anak- anak antusias untuk memainkannya dan ada yang ingin membuat sendiri untuk dibawa pulang</li> <li>• Wayang kardus tokoh punokawan ini akan digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan budaya.</li> </ul>
<p>Kamis, 16 Mei 2019</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti membawa mobil magnet sebagai media pembelajaran hari ini. Sesuai dengan review tema hari ini yaitu alat transportasi.</li> <li>• Ketika guru menunjukkan mobil magnet, anak – anak senang dan takjub.</li> <li>• Anak laki – laki mendapat giliran pertama untuk mencoba memainkannya. Selang beberapa saat mereka bermain dengan mengkreasikannya. Ridwan : ia memainkan 2 mobil sekaligus yang ia coba dorong dengan gaya magnet, dua mobil tersebut ia sebut sebagai truk gandeng Rafdan : ia mencoba untuk menempelkan magnet yang ada pada mobil di tong</li> <li>• Ketika anak laki - laki sudah puas melakukan balapan mobil ganti anak perempuan yang memainkannya. Guru : kalian perempuan, kenapa main mobil – mobilan? Aluna : ini bagus bun, mobilnya lucu</li> </ul>

Hari, Tanggal	Deskripsi
	<p>Guru : luka suka?            Aluna : sukaaa.. boleh dibawa pulang bun?            Guru : nggak boleh lun, ini untuk main disekolah</p>
<p>Senin, 20 Mei 2019</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hari ini anak – anak diminta untuk membawa kalender bekas yang tidak terpakai</li> <li>• Waktu pembelajaran awal, anak – anak mengumpulkan kalender bekas ke guru</li> <li>• Anak – anak antusias melihat gambar yang ada pada kalender yang dikumpulkan. Mereka juga menanyakan kalender untuk apa</li> <li>• Ada juga beberapa anak yang asik melihat gambar dan mencocokkan dengan kalender milik temannya</li> <li>• Kegiatan ini dikategorikan dalam tahap pengumpulan dan pemilahan :Bawa sampah</li> </ul>
<p>Selasa 21 Mei 2019</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan awal pra pembelajaran dilakukan kegiatan operasi semut, diikuti oleh siswa KB, TK A dan TK B</li> <li>• Siswa perempuan membersihkan area sekolah bagian timur dan siswa laki – laki membersihkan area barat</li> <li>• Kegiatan kali ini, sampah organik dikumpulkan dalam otor, sedangkan sampah anorganik dibedakan menjadi sampah plastik, sedotan, tutup botol dan botol bekas.</li> <li>• Pada kegiatan pembelajaran inti anak – anak diminta membersihkan gelas air mineral bekas yang tadi berhasil dikumpulkan.</li> <li>• Selanjutnya guru mengajak anak memanfaatkan gelas bekas sebagai media bahan ajar kapilaritas air</li> <li>• Anak – anak antusias mengamati air yang berpindah dari satu gelas ke gelas yang lain</li> <li>• Air warna hasil percobaan digunakan anak – anak untuk menggambar pada kertas bekas.</li> </ul>
<p>Rabu 22 Mei 2019</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan awal pembelajaran mengajak anak – anak bermain susun huruf dari kertas bekas</li> <li>• Semua anak mengikuti dengan antusias</li> <li>• Pada waktu istirahat guru membuat hiasan dari botol bekas yang dicat warna warni untuk meramaikan tahun ajaran baru</li> <li>• Pada awalnya anak – anak hanya melihat sambil bermain. Kemudian ada beberapa anak yang bertanya kepada guru kegunaan botol yang cat guru. Dan menawarkan diri untuk membantu</li> <li>• Ada 2 anak yang membantu kemudian menarik perhatian yang lain untuk ikut membantu juga.</li> <li>• Karena keterbatasan kuas, ada anak yang memasukkan</li> </ul>

Hari, Tanggal	Deskripsi
	<p>botol bekas langsung kedalam ember cat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ada juga anak yang mengecat dengan teknik gradasi</li> </ul>
<p>Senin 27 Mei 2019</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan ini hari ini adalah meronce kertas bekas menjadi kalung</li> <li>• Pada awalnya anak – anak ditunjukkan manik – manik dari kertas bekas yang digulung. Kemudian beberapa anak mengajukan pertanyaan tentang bahan yang digunakan dan cara membuatnya.</li> <li>• Anak – anak diberikan selembar kertas untuk digulung sebagai manik – manik. Kertas ini telah dipotong sesuai pola oleh guru.</li> <li>• Disamping itu guru juga sudah membuat manik2 dari kertas bekas</li> <li>• Dalam kegiatan menggulung kertas beberapa anak kesulitan dan meminta tolong guru</li> <li>• Setelah kegiatan ini selesai, anak – anak dipersilahkan untuk meronce menggunakan benang dan manik - manik yang telah dibuat guru.</li> <li>• Beberapa anak meminta bantuan temannya</li> <li>• Setelah anak memenuhi benang, kemudian membuat simpul agar manik – manik tidak lepas. Mereka sangat bangga dengan hasil karyanya sendiri.</li> </ul>
<p>Selasa 28 Mei 2019</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan rutin pada hari selasa adalah operasi semut. Namun dalam kegiatan kali ini teman teman TK diajak untuk memilah sampah berdasarkan jenisnya, bentu dan kebermanfaatannya</li> <li>• Pada awalnya sampah dikumpulkan menjadi 2 jenis yaitu organik dan anorganik</li> <li>• Sampah organik dikumpulkan pada otor</li> <li>• Sampah anorganik dikumpulkan untuk dipilah lagi menjadi: botol kemasan, tutup botol, plastik kemasan snack, sedotan</li> <li>• Sampah diatas merupakan sampah yang sering dijumpai disekolah</li> <li>• Anak laki – laki bertugas memisahkan sampah plastik, botol dan sedotan.</li> <li>• Anak perempuan bertugas memisahkan sampah botol dan tutup botolnya juga kemsan tetrapack dan sedotannya</li> <li>• Setelah itu anak – anak diajak untuk memotong sampah plastik berbentuk kotak – kotak kecil agar bisa dimanfaatkan kembali</li> <li>• Pada kegiatan ini ada anak yang gigih menyelesaikan</li> </ul>

Hari, Tanggal	Deskripsi
Rabu, 29 Mei 2019	<p>tugasnya dan ada beberapa anak yang kurang semangat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak – anak pada kegiatan awal pembelajaran ditunjukkan setumpuk kertas bekas. Kemudian guru menyediakan ember untuk diisi potongan kertas oleh anak – anak</li> <li>• Setelah semua kertas sudah dipotong – potong kemudian diisi air dan dibiarkan</li> <li>• Ketika istirahat guru menyiapkan media bubur kertas untuk anak – anak. Pada saat menyiapkan ini beberapa anak mengikuti/melihat guru dalam proses pembuatan bubur kertas.</li> <li>• Bubur kertas yang sudah halus lalu diberi lem dan dicampur</li> <li>• Setelah siap anak – anak boleh berkreasi sesuai keinginannya</li> <li>• Ada anak yang menggunakan tutup botol untuk mencetak bubur kertas</li> <li>• Beberapa anak mengira bubur kertas yang buat guru adalah slime</li> <li>• Anak laki – laki pada awalnya meminta untuk membuat produk 2 buah, kemudian anak perempuan ikut membuat lebih dari 2 produk</li> <li>• Ridwan berkreasi sambil bercerita tentang keinginannya membuat pizza. Ziko ingin membuat donat, Rara ingin membuat buah jeruk dll.</li> </ul>

Mengetahui,  
Guru Kelas TK A

Observer,

Ratri Dewi Ramadhani, S.Sn

Dian Eka Pratiwi

INSTRUMEN OBSERVASI KREATIVITAS ANAK USIA DINI PRE TEST

Judul Penelitian : Pengembangan Program PLEPAH sebagai Media Kreativitas Anak Usia Dini  
 Lembaga : Sekolah Alam Sabila  
 Kelompok kelas : TK A  
 Guru Kelas : Ratri Dewi Ramadhani, S.Sn  
 Tanggal : 1 – 3 Mei 2019

No	Indikator Kreativitas Anak	Nama Anak																				
		AL	ARFI	NANDO	DUKE	RAFDAN	RIDWAN	HABIB	ELIS	YUMNA	ZIA	FEA	VANYA	ALUNA	KEKE	AYLLA	AIRA	HASNA	MELODY	ZARA	RARA	SAFEEA
1	a. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat menggunakan bahan – bahan di lingkungan sekolah yang sesuai dengan tujuannya tanpa bimbingan guru	1	3	1	3	1	2	1	3	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1
	b. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat menggunakan bahan untuk tujuan yang berbeda dari fungsinya.	1	3	2	2	1	3	1	2	2	1	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1
	c. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat memilah perintah dan informasi yang diberikan (mengklasifikasikan, membedakan, mengelompokkan)	1	2	2	3	2	3	1	3	1	1	1	2	3	2	1	2	1	1	2	1	1
2	d. <b>Kefasihan:</b> anak menunjukkan kesabaran untuk menyelesaikan situasi masalah	1	3	2	3	2	3	1	2	2	2	1	3	2	1	1	1	1	1	1	2	1
	e. <b>Kefasihan:</b> anak mampu menciptakan produk baru setelah terpengaruh oleh stimulus.	1	3	2	2	2	3	1	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	3	2	2	1
	f. <b>Kefasihan:</b> anak melakukan tiruan/imitasi	2	1	1	1	2	3	1	3	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1
3	g. <b>Orisinalitas:</b> anak dapat membuat produk asli.	2	1	2	2	2	3	2	3	2	2	1	3	2	1	2	2	1	2	2	2	1
	h. <b>Orisinalitas:</b> anak secara spontan melakukan penelitian/uji coba terhadap produk yang ia buat.	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	3	2	2	2	1	2	2	2	2
	i. <b>Orisinalitas:</b> anak secara spontan melakukan demonstrasi terkait produknya.	1	2	3	2	3	2	1	3	2	1	1	1	2	2	2	3	1	1	1	2	1
4	j. <b>Elaborasi:</b> secara spontan menambah produk yang sudah ada.	2	3	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1

No	Indikator Kreativitas Anak	Nama Anak																				
		AL	ARFI	NANDO	DUKE	RAFDAN	RIDWAN	HABIB	ELIS	YUMNA	ZIA	FEA	VANYA	ALUNA	KEKE	AYLLA	AIRA	HASNA	MELODY	ZARA	RARA	SAFEEA
	k. <b>Elaborasi:</b> menggunakan bahan – bahan yang ada untuk berkreasi	1	3	2	1	2	3	2	2	1	1	1	2	2	2	2	3	2	1	2	1	1
	l. <b>Elaborasi:</b> menceritakan kegiatan dan tindakan.	3	3	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1
	Jumlah skor	18	30	23	25	22	31	15	28	21	18	15	23	26	18	18	20	15	18	17	20	13
	Nilai	50	83. 3	63. 9	69	61	86	42	77. 8	58	50	41. 7	63. 9	72. 2	50	50	55. 6	41. 7	50	47	56	36.1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{36} \times 100$$

Mengetahui,  
Guru Kelas TK A

Observer,

Ratri Dewi Ramadhani, S.Sn

Dian Eka Pratiwi

INSTRUMEN OBSERVASI KREATIVITAS ANAK USIA DINI POST TEST

Judul Penelitian : Pengembangan Program PLEPAH sebagai Media Kreativitas Anak Usia Dini

Lembaga : Sekolah Alam Sabila

Kelompok kelas : TK A

Guru Kelas : Ratri Dewi Ramadhani, S.Sn

Tanggal : 27 – 29 Mei 2019

No	Indikator Kreativitas Anak	Nama Anak																				
		AL	ARFI	NANDO	DUKE	RAFDAN	RIDWAN	HABIB	ELIS	YUMNA	ZIA	FEA	VANYA	ALUNA	KEKE	AYLLA	AIRA	HASNA	MELODY	ZARA	RARA	SAFEEA
1	a. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat menggunakan bahan – bahan di lingkungan sekolah yang sesuai dengan tujuannya tanpa bimbingan guru	1	3	2	2	1	2	1	3	2	1	1	3	2	2	1	2	1	2	2	3	1
	b. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat menggunakan bahan untuk tujuan yang berbeda dari fungsinya.	1	3	3	3	3	3	1	2	2	2	1	3	3	1	1	2	2	1	2	1	1
	c. <b>Fleksibilitas:</b> anak dapat memilah perintah dan informasi yang diberikan (mengklasifikasikan, membedakan, mengelompokkan)	1	3	2	3	3	3	1	3	3	2	1	2	3	2	1	2	2	2	2	3	2
2	d. <b>Kefasihan:</b> anak menunjukkan kesabaran untuk menyelesaikan situasi masalah	1	3	3	2	1	3	1	3	3	1	1	3	2	1	1	3	1	1	3	2	1
	e. <b>Kefasihan:</b> anak mampu menciptakan produk baru setelah terpengaruh oleh stimulus.	1	3	2	2	1	2	1	3	2	1	1	3	3	1	2	2	1	1	2	2	2
	f. <b>Kefasihan:</b> anak melakukan tiruan/imitasi	2	2	1	1	1	3	1	3	3	1	1	2	3	1	3	2	2	2	3	3	1
3	g. <b>Orisinalitas:</b> anak dapat membuat produk asli.	1	3	3	2	1	3	1	3	3	3	1	3	2	1	3	2	1	1	3	2	1
	h. <b>Orisinalitas:</b> anak secara spontan melakukan penelitian/uji coba terhadap produk yang ia buat.	1	1	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	3	2	3	3	2	3	1	3	1
	i. <b>Orisinalitas:</b> anak secara spontan melakukan demonstrasi terkait produknya.	2	3	2	3	2	3	1	3	2	1	1	1	3	1	3	2	1	1	1	1	1
4	j. <b>Elaborasi:</b> secara spontan menambah produk	3	3	3	3	2	3	1	3	2	1	1	2	3	2	3	2	1	2	1	2	1

No	Indikator Kreativitas Anak	Nama Anak																				
		AL	ARFI	NANDO	DUKE	RAFDAN	RIDWAN	HABIB	ELIS	YUMNA	ZIA	FEA	VANYA	ALUNA	KEKE	AYLLA	AIRA	HASNA	MELODY	ZARA	RARA	SAFEEA
	yang sudah ada.																					
	k. <b>Elaborasi:</b> menggunakan bahan – bahan yang ada untuk berkreasi	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1
	l. <b>Elaborasi:</b> menceritakan kegiatan dan tindakan.	3	3	2	3	2	3	1	2	3	1	1	2	3	2	2	3	3	2	2	1	1
	Jumlah skor	19	32	29	29	23	34	14	33	29	18	14	28	32	17	25	26	19	19	24	25	14
	Nilai	52.8	88.9	80.6	80.6	63.9	94.4	38.9	91.7	80.6	50	38.9	77.8	88.9	47.2	69.4	72.2	52.8	52.8	66.7	69.4	38.9

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{36} \times 100$$

Mengetahui,  
Guru Kelas TK A

Observer,

Ratri Dewi Ramadhani, S.Sn

Dian Eka Pratiwi

## FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN



anak - anak memilah sampah berdasarkan jenis dan kegunaannya seperti botol, tutup botol, plastik snack ringan dan sedotan



anak - anak menyortir sampah yang masih layak dan tidak layak



guru melakukan pengolahan sampah sedotan sebelum digunakan untuk media kreativitas anak



guru melakukan pengolahan sampah dengan membersihkan botol dari label kemasan juga memotong plastik snack untuk media kreativitas anak



memanfaatkan bekas air mineral sebagai media pencampuran warna dan kapilaritas air



Proses pengolahan barang bekas hasil sedekah sampah berupa spons ati digunakan media pengenalan huruf



Proses pembuatan bubur kertas oleh guru



kreasi bubur kertas oleh anak - anak



Proses penjemuran hasil karya anak dari bubur kertas



apenggunaan media pembelajaran dari barang bekas (miniatur gunung dari bubur kertas)



anak - anak antusias mengamati media pembelajaran



pemanfaatan kaleng bekas cat (hasil bawa sampah) sebagai media perkusi

**SURAT KETERANGAN**

No: 057/paud.sabila/VII/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Rahmawan Arifin, M.Si  
Jabatan : Direktur Sekolah Alam Sabila

Menerangkan bahwa

Nama : Dian Eka Pratiwi  
NIM : 15340029  
Program Studi : PG PAUD  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Muhammadiyah Ponorogo  
Judul Skripsi : Pengembangan Program PLEPAH (Pilah Pileh Sampah) sebagai Media Kreativitas Anak Usia Dini Sekolah Alam Sabila

Telah melaksanakan penelitian di Sekolah Alam Sabila dalam rangka uji coba pengguna dan uji coba produk pada pulang April – Juni.

Ponorogo, 16 Juli 2019  
Sekolah Alam Sabila  
Direktur,

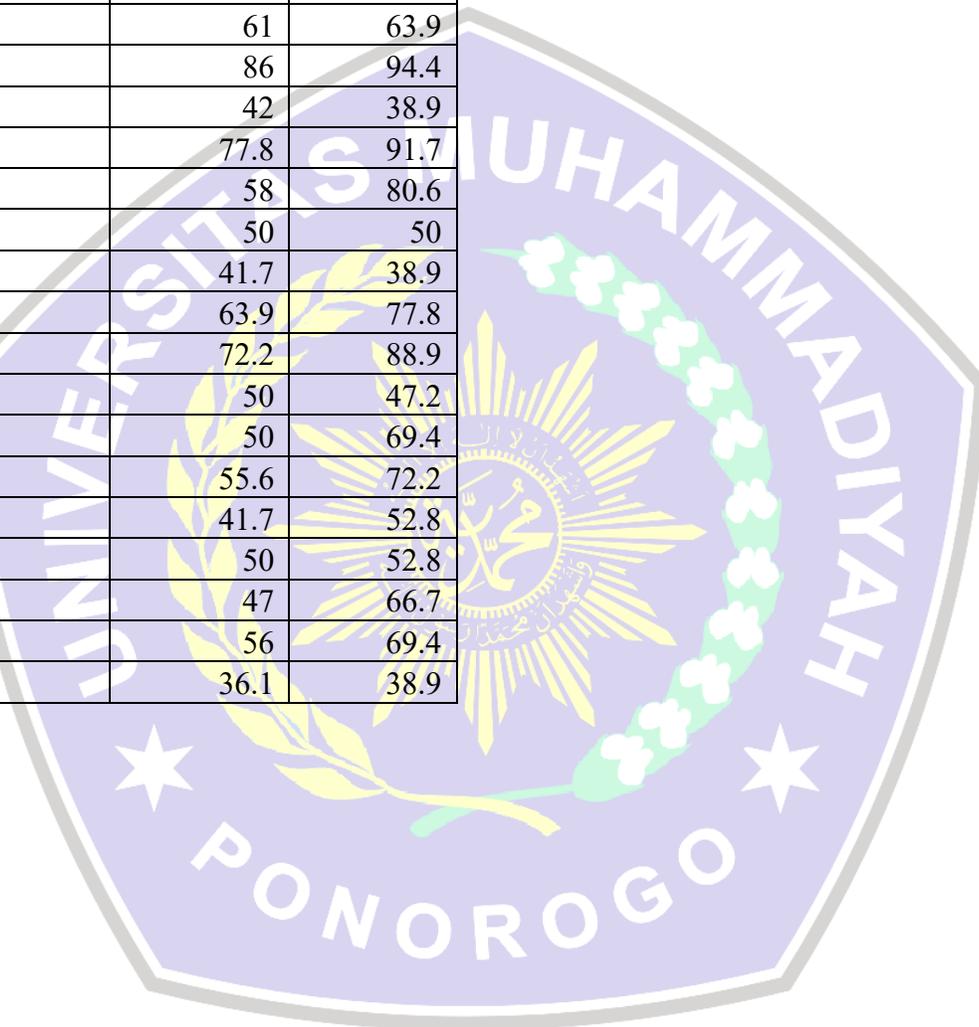


M. Rahmawan Arifin, M.Si

## ANALISIS UJI COBA WILCOXON

### A. Hasil Observasi Pretest Dan Post Test

NAMA	PRE	POST
AL	50	52.8
AR	83.3	88.9
NA	63.9	80.6
DU	69	80.6
RA	61	63.9
RI	86	94.4
HA	42	38.9
EL	77.8	91.7
YU	58	80.6
ZI	50	50
FE	41.7	38.9
VA	63.9	77.8
LU	72.2	88.9
KE	50	47.2
AY	50	69.4
AI	55.6	72.2
HA	41.7	52.8
ME	50	52.8
ZA	47	66.7
RA	56	69.4
SA	36.1	38.9



## B. OLAH DATA

Pre	Post	Differen	Differen Absolut	Ranking	Signed	Rata – Rata Rangking
50	50	0	0			
50	52.8	-2.8	2.8	1	3	-3
50	47.2	2.8	2.8	2	-3	3
50	52.8	-2.8	2.8	3	3	-3
36.1	38.9	-2.8	2.8	4	3	-3
41.7	38.9	2.8	2.8	5	-3	3
61	63.9	-2.9	2.9	6	6	-6
42	38.9	3.1	3.1	7	-7	7
83.3	88.9	-5.6	5.6	8	8	-8
86	94.4	-8.4	8.4	9	9	-9
41.7	52.8	-11.1	11.1	10	10	-10
69	80.6	-11.6	11.6	11	11	-11
56	69.4	-13.4	13.4	12	12	-12
63.9	77.8	-13.9	13.9	13	13.5	-13.5
77.8	91.7	-13.9	13.9	14	13.5	-13.5
55.6	72.2	-16.6	16.6	15	15	-15
63.9	80.6	-16.7	16.7	16	16.5	-16.5
72.2	88.9	-16.7	16.7	17	16.5	-16.5
50	69.4	-19.4	19.4	18	18	-18
47	66.7	-19.7	19.7	19	19	-19
58	80.6	-22.6	22.6	20	20	-20
				Positiv sum	197	13
				negatif sum	-13	-197
					184	-184
					9.2	-9.2
				Zhitung		-3.43461