**DAFTAR ISI**

Halaman

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR LAMPIRAN xi

ABSTRAK xii

ABSTRACT xiii

BAB I PENDAHULUAN 1

* 1. Latar belakang Masalah 1
  2. Identifikasi Masalah 4
  3. Batasan Masalah 4
  4. Rumusan Masalah 5
  5. Tujuan Penelitian 5
  6. Manfaat Penelitian 5
  7. Anggapan Dasar 6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7

2.1 Pengertian Bermain 7

2.2 Alat Permainan Edukatif 9

2.3 Ciri Permainan Edukatif 10

2.4 Kreativitas 12

2.5 Ciri-Ciri Kreativitas 14

2.6 Karakteristik Anak Kreatif 15

2.7 Media Kreatif 17

2.8 Pengembangan Kreativitas 19

2.9 Media Anorganik Botol Plastik … 22 2.9.1 Pengertian Media Botol Bekas 22

2.9.2 Langkah-Langkah Pembelajaran Kegiatan Permainan

dengan Media Bahan Anorganik Botol Plastik **.** 23

2.9.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Botol plastik 25

2.9.4 Tujuan dan Manfaat Permainan dengan Media Bahan

Anorganik Botol Plastik untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini 26

2.10 Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Anorganik

Botol Plastik 27

* 1. Penelitian Relevan 28
  2. Kerangka Berpikir 30
  3. Hipotesis Tindakan 32

BAB III METODE PENELITIAN 33

3.1 Desain Penelitian Tindakan 33

* 1. Desain 35
  2. Waktu Penelitian 37
  3. Tempat 37
  4. Subjek dan Objek Penelitian 38
  5. Skenario Tindakan 39
  6. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data 44
  7. Kriteria Keberhasilan Tindakan 47
  8. Teknis Analisis Data 47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 49

4.1 Hasil Penelitian 49

4.1.1 Pra Siklus 49

4.1.2 Siklus I 58

4.1.3 Siklus II 67

4.2 Pembahasan Penelitian 75

4.2.1 Pra Siklus 75

4.2.2 Hasil Penelitian Tindakan Siklus I 76

4.2.3 Hasil Penelitian Tindakan Siklus II 84

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 91

5.1 Kesimpulan 91

5.2 Saran 91

DAFTAR FUSTAKA 93

**Lampiran :**

**Lampiran A: Data Hasil Penelitian** Halaman

A.1 Hasil Kreativitas Pada Indikator Anak Menunjukka Jarang Merasa Bosan 95

A.2 Hasil Kreativitas Pada Indikator Suka Bereksperiman, Membongkar dan Mencoba Berbagai hal …………………………….…………… 96

A.3 Hasil Kreativitas Pada Indikator Menunjukkan Imajinasi …………… 97

A.4 Hasil Kreativitas Pada Indikator Bersifat Spontanitas Pikiran

Dan Perasaannya …………………………………………………. 98

LAMPIRAN : 1. RPPM ……………………………………………… 99

2. RPPH ……………………………………………… 101

**DAFTAR TABEL**

Halaman

3.3 Waktu Penelitian ………………………………………………… 37

3.5 Subjek Penelitian ………………………………………………… 38

3.7 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data ………………………… 44

3.7.1 Kisi Observasi Penelitian Anak ………………………… 44

3.7.2 Rubrik kreativitas Anak ………………………… 45

**DAFTAR GAMBAR**

Halaman

2.12 Kerangka Berfikir ……………………………………32

3.2 Desain Penelitian Tindakan ……………………………………36

**Lampiran B: Dokumen**

B.1 Tanda persetujuan proposal …………………………………………….. ii