



**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN
MELALUI BERMAIN BALOK DI RA. NURUL HASANAH JL.ANDANSARI
KEL.TERJUN MEDAN MARELAN
T.A.2017/2018**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Dalam
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh :

**HAZLINA FAUZIAH
NIM. 38.13.3.046**

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2017**



**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN
MELALUI BERMAIN BALOK DI RA. NURUL HASANAH JL.ANDANSARI
KEL.TERJUN MEDAN MARELAN
T.A.2017/2018**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Dalam
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh :

**HAZLINA FAUZIAH
NIM. 38.13.3.046**

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Dosen Pembimbing:

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. Haidir, S. Ag, M. Pd
NIP. 197408152005011006**

**Dr. Hj. Ira Suryani, M. Si
NIP. 19670131995032001**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2017**

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul: “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Balok di RA. Nurul Hasanah Jl.Andansari Kel. Terjun Medan Marelan T.A.2017/2018” oleh **HAZLINA FAUZIAH** yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah sarjana Strata Satu (S.1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan Pada Tanggal:

26 Oktober 2017 M

06 Shafar 1439 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

Ketua

Dr. Khadijah, M. Ag
NIP. 19650327 200003 2 001

Sekretaris

Sapri, S. Ag, M. A
NIP. 19701231 199803 1 023

Anggota Penguji

1. Drs. Sangkot Nasution, MA
NIP. 19550117 198303 1 001

2. Dr. Hj. Ira Suryani, M. Si
NIP. 19670131 199503 2 001

3. Sapri, S. Ag, M. A
NIP. 19701231 199803 1 023

4. Dr. Haidir, S. Ag, M. Pd
NIP. 19740815 200501 1 006

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Drs. Amiruddin Siahaan, M. Pd
NIP. 19601006 199403 1 003

No : Istimewa

Medan, Oktober 2017

Lamp : 1 (Satu)

Hal : **Pengesahan Judul Skripsi**

Kepada Yth:

Ketua Prodi PIAUD

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN - SU

Di -

Medan

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : HAZLINA FAUZIAH

NIM : 38133046

Jurusan : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Judul Skripsi : “UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI BERMAIN BALOK DI RA. NURUL HASANAH JL.ANDANSARI KEL.TERJUN MEDAN MARELAN T.A.2017/2018”

Demikian surat pengajuan ini saya perbuat dengan sebenarnya dan atas perhatian Ibu Ketua Jurusan, saya ucapkan terima kasih.

**Diketahui,
Pembimbing Skripsi I**

**Wassalam
Pemohon**

**Dr. Haidir, S. Ag, M. Pd
NIP. 197408152005011006**

**HAZLINA FAUZIAH
NIM. 38.13.3.046**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hazlina Fauziah

NIM : 38133046

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini II

Judul Skripsi : **“UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI BERMAIN BALOK DI RA NURUL HASANAH JL. ANDANSARI KEL. TERJUN MEDAN MARELAN T.A.2017/2018.**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil orang lain, maka gelar dan ijazah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, 27 September 2017
Yang membuat pernyataan

HAZLINA FAUZIAH
NIM.38.13.1.046

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Hazlina Fauziah
2. Tempat/Tanggal Lahir : Hamparan Perak, 23 Februari 1995
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Alamat : Pasar 13 Desa Lama, m Kec. Hamparan Perak
6. Nama Ayah : Rusmin
7. Nama Ibu : Nurmaiyah

Riwayat Pendidikan

1. SDN (106792) : (2001-2007)
2. MTs. Negeri Hamparan Perak : (2007-2010)
3. MAS Tarbiyah Islamiyah : (2010-2013)
4. UIN-SU Medan : (2013-2017)

Demikianlah daftar riwayat hidup ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, 27 September 2017
Saya yang membuat

HAZLINA FAUZIAH
NIM. 38.13.3.046

ABSTRAK



Nama : Hazlina Fauziah
Nim : 38.13.3.046
Fak/Jur : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/
Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Pembimbing I : Dr. Haidir, S. Ag, M. Pd
Pembimbing II : Dr. Hj. Ira Suryani, M. Si
Judul Skripsi : “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia
5-6 Tahun Melalui Bermain Balok Di RA
Nurul Hasanah Jl. Andansari Kel. Terjun
Medan Marelan T.A.2017/2018”

Kata Kunci: Kreativitas, Bermain Balok

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan kreativitas melalui bermain balok pada kelompok B RA Nurul Hasanah Tahun Ajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan hasil prosentase pencapaian setiap anak dengan persentase keberhasilan yang telah ditentukan peneliti pada setiap siklusnya dan analisis interaktif yaitu analisis dimulai dari awal sampai berakhirnya pengumpulan data.

Hasil penelitian ini adalah terjadi pengembangan kreativitas anak melalui bermain balok. Pengembangan kreativitas anak pada pra siklus mencapai 44%, siklus I meningkat menjadi 61%, dan siklus II menjadi 83.39%. Selain itu dapat disimpulkan bahwa variasi dalam pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan kreativitas melalui bermain balok. Dengan demikian dapat terbukti bahwa penerapan bermain balok dapat mengembangkan kreativitas pada anak Kelompok B RA Nurul Hasanah Tahun Ajaran 2017/2018.

Dosen Pembimbing I

Dr.Haidir S. M.Pd

NIP. 197408152005011006

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadirat Allah Swt. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kita masih diberikan kesehatan serta kesempatan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Balok Di RA Nurul Hasanah Jl. Andansari Kel. Terjun Medan Marelan T.A.2017/2018”.

Shalawat berangkaikan salam kita hadiahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad Saw. Yang membawa kita dari zaman kegelapan ke zaman yang terang-benderang sampai saat ini. semoga kita mendapatkan syafa’at-Nya di yaumul mah’syar kelak. Amin, Amin ya robbal ‘alamin.

Skripsi ini diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat guru dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S. Pd).

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan, hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu kritik dan saran serta bimbingan sangat diharapkan demi kesempurnaannya.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan dan dorongan serta petunjuk dari berbagai pihak. Maka daripada itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Saidurrahman, M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan yang banyak memberikan motivasi yang luar biasa saat menjalani perkuliahan.
2. Bapak Drs. Amiruddin Siahaan, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Bapak/Ibu Dosen serta staf di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah banyak mengarahkan, membimbing dan mendidik penulis selama masa perkuliahan.
3. Ibu Dr. Khadijah, M. Ag selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Ibu Nun Zairina, M.Ag, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama perkuliahan.
5. Bapak Dr. Haidir, S. Ag, M. Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Ibu Dr. Hj. Ira Suryani, M. Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Ibu Sri Widayati, M. Pd selaku Kepala Yayasan dan ibu Fitria Rahma T. Srg, S. Pd. I selaku Kepala Sekolah RA Nurul Hasanah Jl. Andansari Kel. Terjun Medan Marelan yang telah menerima peneliti untuk melakukan penelitian ditempat Beliau.
8. Ibu Dra. Siti Asiah dan Dahlia selaku Guru Kelas di RA Nurul Hasanah Jl. Andansari Kel. Terjun Medan Marelan karena telah banyak membantu memberikan banyak informasi kepada penulis selama melakukan penelitian.

9. Teristimewa penulis ucapkan kepada ayahanda Rusmin dan ibunda Nurmaiayah tercinta serta suami saya Abdul Kahar yang telah sabar mendidik, membimbing, mengarahkan, dan mendo'akan serta memberikan dukungan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga Allah SWT memberikan keberkahannya kepada kita semua dan masuk kedalam syurga-Nya. Amin ya Rabbal'alamin.
10. Terkhusus buat sahabat sekaligus pendukung saya yaitu abangda Wahyu Hidayat S.P dan Muhammad Iqbal Rasidi serta untuk sahabat saya Sari Andariesta, Maulidya Pasaribu, Rafida Sari serta seluruh teman di jurusan PIAUD stambuk 2013 yang telah banyak memberikan masukan dan dukungan kepada penulis.

Akhirnya penulis sampaikan terima kasih kepada semua pihak, semoga bantuan yang diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin ya Rabbal'alamin.

Medan, 29 Spetember 2017

Penulis

HAZLINA FAUZIAH
NIM. 38.13.3.046

DAFTAR ISI

Abstrak	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi.....	v
Daftar Tabel	viii
Daftar Gambar	ix
Daftar Lampiran.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Perumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORETIS	7
A. Kerangka Teori	7
1. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Kreativitas	7
b. Tujuan Dan Manfaat Kreativitas	15
c. Ciri-Ciri Kreativitas.....	16
d. Tahap-Tahap Kreativitas	19
e. Faktor Pendukung Kreativitas.....	21
f. Faktor Penghambat Kreativitas	24
g. Strategi Pengembangan Kreativitas	26
2. Permainan Balok.....	28
a. Pengertian Permainan.....	28
b. Karakteristik Permainan	29
c. Tahap Perkembangan Permainan	32
d. Teori Permainan	35

e. Bentuk-Bentuk Permainan	36
f. Tujuan dan Manfaat Permainan	38
g. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Permainan Anak	41
h. Pengertian Balok	43
i. Jenis Balok	44
j. Tehnik dan Langkah Permainan Balok	45
B. Penelitian yang Relevan	46
C. Kerangka Berfikir	48
D. Hipotesis Tindakan	48
BAB III METODE PENELITIAN.....	49
A. Pendekatan dan Jenis penelitian	49
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	49
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	49
D. Prosedur Penelitian	50
1. Pra Siklus	50
2. Siklus I	50
a. Perencanaan.....	50
b. Tindakan.....	51
c. Pengamatan	51
d. Refleksi.....	52
3. Siklus II.....	52
E. Teknik Pengumpulan Data	52
F. Teknik Analisis Data	56
G. Desain Penelitian	57
H. Jadwal Penelitian.....	58
I. Indikator Keberhasilan.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	61
1. Hasil Penelitian Pra-tindakan.....	61
2. Hasil Dan Pembahasan Siklus I.....	65
a. Perencanaan	65
b. Pelaksanaan.....	66

c. Hasil Pengamatan (Observasi).....	67
d. Refleksi	73
3. Hasil Dan Pembahasan Siklus II.....	73
a. Perencanaan.....	73
b. Pelaksanaan.....	74
c. Hasil Pengamatan (Observasi).....	75
d. Refleksi	83
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hubungan Antara Tujuan Pengembangan Berpikir Kreatif Dengan Permainan Balok	39
Tabel 3.1 Lembar Observasi Anak	53
Tabel 3.1 Lembar Observasi Guru	54
Tabel 3.2 Tabel Interpretasi Perkembangan Anak Usia Dini	56
Tabel 3.3 Jadwal Penelitian	58
Tabel 4.1 Hasil Observasi Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Pra-Tindakan	63
Tabel 4.2 Rangkuman Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Pra-Tindakan.....	64
Tabel 4.3 Data Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus I.....	67
Tabel 4.4 Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus I	70
Tabel 4.5 Lembar Observasi Guru	72
Tabel 4.6 Data Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus II.....	76
Tabel 4.7 Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus II.....	79
Tabel 4.8 Lembar Observasi Guru	80
Tabel 4.9 Rangkuman Anak Yang Mengalami Perkembangan	82
Tabel 4.10 Kondisi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Pra-Tindakan, Siklus I dan Siklus II.....	83
Tabel 4.11 Rangkuman Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Pra-Tindakan, Siklus I dan Siklus II.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Pelaksanaan Penelitian Pendekatan Kelas	
Model Kemmis dan Mc. Taggart	58
Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui	
Bermain Balok Pada Pra-Tindakan	65
Gambar 4.2 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui	
Bermain Balok Pada Siklus I	71
Gambar 4.3 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui	
Bermain Balok Pada Siklus II	80
Gambar 4.4 Grafik Kreativitas Anak Yang Mengalami Peningkatan	82
Gambar 4.5 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui	
Bermain Balok.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 Lembar Observasi dan Rubrik

Lampiran 3 Hasil Observasi

Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH)

Lampiran 5 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Lampiran 6 Dokumentasi Foto Kegiatan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pembinaan yang dimaksudkan dalam kebijakan di atas adalah salah satu bentuk upaya yang dilakukan oleh guru dalam membimbing, mengasuh, dan memberikan berbagai stimulasi yang berguna untuk membantu mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak dalam lima aspek bidang pengembangan anak usia dini yang meliputi perkembangan nilai-nilai moral dan agama, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, kognitif, dan kreativitas sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak.

Pada dasarnya setiap anak telah memiliki potensi kreatif, hanya saja dalam masa kehidupannya ada anak yang berkembang baik kreativitasnya dan ada pula anak yang mengalami hambatan dan kehilangan potensi kreatif mereka. Terhambat atau meningkatnya suatu perkembangan, khususnya perkembangan kreativitas dapat terjadi pada setiap anak. Hal tersebut mengisyaratkan bahwasannya perkembangan kreativitas anak akan selalu dipengaruhi oleh banyak faktor baik yang berasal dalam diri anak maupun yang berasal dari lingkungan anak yang akan berdampak pada perkembangan kreativitas anak selanjutnya.

Lingkungan sekolah menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak usia dini dan merupakan lingkungan pendidikan terpenting setelah lingkungan keluarga. Dengan demikian lingkungan sekolah menjadi faktor penting selain faktor keluarga dalam usaha mengoptimalkan seluruh potensi dan kreativitas anak. Di sekolah anak banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar, bermain, bereksplorasi, berinteraksi dengan guru,

teman sebaya, dan dengan lingkungan lainnya sehingga proses inilah yang turut mempengaruhi pencapaian perkembangan kreativitas anak di sekolah.

Melalui berbagai macam kegiatan kreatif yang dilakukan oleh guru dan anak, memberikan kesempatan pada anak untuk bebas mengekspresikan ide dan imajinasinya dalam berkreaitivitas, serta penyediaan sarana dan sumber belajar yang beragam merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guna menstimulasi kreativitas anak agar berkembang optimal.

Sebenarnya perkembangan keativitas sudah terdapat dalam perkembangan kognitif dan seni anak. Sebab dalam berkreaitivitas akan membutuhkan imajinasi yang menuntut anak untuk berpikir. Sedangkan dalam perkembangan seni juga menuntut anak untuk berpikir dan melakukan kegiatan kreatif yang dapat menciptakan nilai estetis.

Namun, berdasarkan pengamatan di RA Nurul Hasanah khususnya di kelas B usia 5-6 tahun, peneliti menemukan adanya masalah. Hasil observasi awal pada tanggal 25 April 2017 menunjukkan bahwa terdapat beberapa anak yang kreativitasnya masih rendah. Dikarenakan rasa ingin tahu anak masih rendah dan sarana yang masih kurang. Hal tersebut terlihat pada saat kegiatan pembelajaran anak-anak cenderung pasif. Anak kurang memiliki inisiatif dalam berkreaitivitas, contohnya anak belum mampu membuat sesuatu karya sesuai dengan idenya sendiri, anak masih terpaku oleh instruksi dari guru. Anak belum dapat menuangkan imajinasinya untuk menciptakan suatu karya menggunakan berbagai macam media dan alat permainan indoor yang masih kurang, menyebabkan kreativitas anak tidak berkembang secara baik. Selanjutnya, anak-anak kurang percaya diri dan mandiri, contohnya anak tidak berani untuk bertanya, takut mencoba, dan masih terpaku oleh bantuan dari guru. Selain itu, kegiatan belajar yang dibawakan oleh guru masih terlalu monoton sehingga tidak memasukkan tema yang berkaitan dengan disiplin dan bertanggung jawab terhadap anak. Kurangnya kegiatan belajar yang menuntut anak untuk disiplin dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Dilihat dari segi penggunaan media pembelajaran pun tidak bervariasi sehingga membuat anak jenuh dan tidak tertarik terhadap pembelajaran yang dibawakan. Terakhir masalah yang ada adalah kurikulum yang digunakan masih menggunakan kurikulum 2011.

Padahal menurut peraturan terbaru, sekolah harus mengikuti peraturan pemerintah yang terdapat pada kurikulum 2013.

Munculnya masalah tersebut tentunya tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhinya. Melihat kondisi seperti ini peran guru menjadi semakin penting dalam menjaga kreativitas agar tetap terpelihara dan tidak menghilang dalam diri anak, dan untuk mengembangkan kreativitas anak secara optimal maka perlu diketahui faktor dominan yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas tersebut khususnya pada faktor yang berasal dari lingkungan sekolah diantaranya yakni faktor guru, factor model pembelajaran, serta faktor sarana dan prasarana sehingga diharapkan guru dapat lebih terampil dalam mengembangkan kreativitas anak seoptimal mungkin.

Oleh karena itu, dari uraian di atas menjelaskan bahwa perkembangan kreativitas anak di RA Nurul Hasanah masih perlu ditingkatkan. Sehingga perlu adanya solusi dalam menangani masalah tersebut. Salah satunya dengan menggunakan permainan balok. Permainan balok dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan perkembangan kreativitas pada anak. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: **“UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI BERMAIN BALOK DI RA NURUL HASANAH JL. ANDANSARI KEL. TERJUN MEDAN MARELAN T.A.2017/2018”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa masalah sebagai berikut:

1. Anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Hasanah masih belum kreatif dan imajinatif.
2. Kegiatan belajar dari awal masuk sekolah sampai pulang sekolah semuanya sama yaitu kegiatan calistung (baca, tulis, hitung) setiap hari yang dibawakan oleh guru tanpa ada variasi sehingga menyebabkan pembelajaran terlalu monoton. Oleh karena itu, pihak guru belum

memasukkan tema yang berkaitan dengan kreativitas anak karena guru masih belum mengetahuinya. Sehingga menyebabkan kurangnya kegiatan belajar yang menuntut anak untuk berkreaitivitas terhadap tugas yang diberikan.

3. Dilihat dari segi penggunaan media pembelajaran pun tidak bervariasi sehingga membuat anak jenuh dan tidak tertarik terhadap pembelajaran yang dibawakan.
4. Kurikulum yang digunakan masih menggunakan kurikulum 2011.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun sebelum dilakukannya permainan balok di RA Nurul Hasanah T.A. 2017-2018?
2. Bagaimana pelaksanaan permainan balok dalam meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Hasanah T.A. 2017-2018?
3. Apakah perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan melalui permainan balok di RA Nurul Hasanah T.A. 2017-2018?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun sebelum dilakukannya permainan balok di RA Nurul Hasanah T.A. 2017-2018.

2. Untuk mengetahui pelaksanaan permainan balok dalam meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Hasanah T.A. 2017-2018.
3. Untuk mengetahui apakah permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Hasanah T.A 2017-2018.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk semua pihak yaitu :

1. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengetahuan secara *teoritis* berdasarkan penelitian dan sebagai syarat meraih gelar strata 1 (S1).

2. Bagi Guru

Dapat menambah wawasan guru tentang pembelajaran yang mampu meningkatkan perkembangan kreativitas anak melalui bermain balok.

3. Bagi Sekolah

Dapat memberikan masukan pada lembaga pendidikan yang bersangkutan, khususnya RA Nurul Hasanah sebagai pertimbangan atas apa yang telah ditempuh dalam meningkatkan kreativitas anak didiknya serta hasil penelitian ini juga dapat diaplikasikan dan dikembangkan oleh sekolah, agar nantinya dapat memperoleh peningkatan kreativitas anak yang dapat membanggakan kita semua.

4. Bagi Akademik

Dapat dijadikan sebagai pengembangan kreativitas pengetahuan dalam menghadapi dunia pendidikan pada masa yang akan datang, guna memperbaiki kreativitas bangsa.

BAB II

KAJIAN TEORIETIS

A. Kerangka Teori

1. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

a. Pengertian Kreativitas

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani, dan sosialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang inheren (telah ada) dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif. Anak akan beraktifitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan teras untuk berpikir kreatif, karena dengan kreativitaslah memungkinkan manusia menjadi berkualitas dan *survive* dalam hidupnya. Anak akan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini, seperti yang dikemukakan oleh Munandar dalam Ahmad Susanto bahwa:

“Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta).”¹

Uraian di atas mengandung makna bahwa kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini. Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan

¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), h.110.

masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Pengembangan kreativitas sangat penting, karena dengan berkreaitivitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia.

Hal ini sejalan dengan penjelasan dalam al-qur'an bahwa anak adalah hiasan hidup di dunia bagi manusia. Sebagai firman Allah dalam surat Al-Kahfi ayat 46 berbunyi sebagai berikut:

أَمْالٌ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ
أَمْلاً

Artinya: "Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan."²

Pembelajaran anak usia dini seharusnya lebih diarahkan kepada pencipta suasana hati anak yang memiliki kesiapan mental psikologis yang memandang bahwa ini akan memberikan kontribusi terhadap kesiapan mental dan konsep tentang makna belajar itu sendiri pada anak usia dini dalam kreativitas pembelajaran selanjutnya. Program pembelajaran untuk anak usia dini yang disusun dapat meningkatkan sejumlah potensi anak yang beragam selaras dengan tumbuh kembang anak dengan tetap memperhatikan budaya daerah dan karakter bangsa melalui pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Dari ayat di atas telah dijelaskan bahwa pentingnya kreativitas dikembangkan dalam diri anak. Agar anak dapat berimajinasi dengan sangat baik di dunia nyata dan menciptakan suatu karya yang luar biasa sesuai dengan buah pikir anak.

² Al-Qur'anul Karim, Surah Al-Kahfi : 46.

Sehubungan dengan ayat di atas, Allah juga berfirman pada surat An-Nahl ayat 78, yaitu :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ

وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: *“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.”*

Dari penjelasan ayat di atas, bahwa sedari anak masih dalam kandungan tidak satupun hal-hal yang ia ketahui kecuali ada yang memberitahukannya. Allah memberikan kita pendengaran, penglihatan dan hati serta akal dengan tujuan untuk bersyukur. Tergantung kita bagaimana cara untuk menggunakan segala sesuatu yang dititipkan oleh Allah sesuai dengan fungsinya dan jangan sampai melanggar seluruh perintahnya. Salah satunya adalah berpikir kreatif, Allah menyukai orang-orang yang bisa memanfaatkan pikirannya sesuai fungsinya, karena itu merupakan ungkapan rasa syukur terhadap apa yang diberikan oleh-Nya.

Jika berpikir kreatif ini bisa diterapkan kepada anak, maka secara tidak langsung kita mengajari anak untuk bersyukur atas nikmat Tuhan yang telah dititipkan-Nya kepada kita. Banyak hal yang bisa kita tanamkan pada anak diantaranya moral, kognitif, bahasa dan khususnya kreativitas. Sebab dengan berkreaitivitas kita dapat berkarya sesuai dengan apa yang dipikirkan, asalkan tidak melanggar perintah agama.

Oleh karena itu, salah satu pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan di lingkungannya dengan menggunakan sarana, alat permainan yang edukatif dan memanfaatkan berbagai sumber belajar dengan menggunakan media permainan balok.

Adapun kreativitas menurut Supriadi dalam Ahmad Susanto bahwa: “Kreativitas merupakan kualitas suatu produk atau person yang dinilai kreatif oleh pengamat yang ahli”. Sedangkan yang lain mengatakan bahwa terdapat beberapa rumusan yang merupakan kesimpulan para ahli antara lain:³

1. Kreativitas ialah kemampuan untuk membuat komposisi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada.
2. Kreativitas (berpikir kreatif/berpikir divergen) ialah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap sesuatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban.
3. Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memerinci) suatu gagasan.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam mengekspresikan ide-ide dan imajinasinya untuk menciptakan sesuatu baik berupa gagasan maupun suatu karya. Jika dikaitkan dengan anak usia dini, kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan suatu karya melalui imajinasinya dengan mengeksplorasi berbagai media. Kreativitas anak usia dini dapat dilihat pada saat anak mengeksplorasi berbagai media melalui aktivitas atau kegiatan kreatif seperti menggambar, mewarnai, dan membentuk *playdough*. Melalui kegiatan seperti ini memberikan wadah dan kesempatan pada anak untuk mewujudkan ide dan imajinasi yang ada dipikirkannya sehingga dapat menghasilkan sebuah kreativitas.

³ *Ibid.*, h. 114.

Menurut Utami munandar dalam kreativitas terdapat 3 teori yang sangat erat kaitannya, diantaranya:

1. Teori Psikoanalisis

Pada umumnya teori-teori psikoanalisis melihat suatu kreativitas sebagai hasil mengatasi semua masalah, yang biasanya mulai dimasa anak. Kreatif dipandang sebagai seorang yang pernah mempunyai pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan memungkinkan gagasan-gagasan yang disadari dan yang tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma. Tindakan kreatif mentransformasi keadaan psikis yang tidak sehat menjadi sehat.⁴

Jadi, kesimpulannya adalah seorang pribadi kreatif dipandang sebagai seorang yang pernah mengalami traumatis, yang dihadapi dengan memunculkan gagasan-gagasan yang disadari dan tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma.

Adapun pendapat lain tentang kreativitas menurut Howard adalah sebagai berikut: *“Creation is a phenomenon that has attracted philosophers and scientists for centuries. Scientific discoveries or original works of art are surrounded by an aura of mystery as their production seems to surmount ordinary human capacities. The notion of genius, so prominent in European intellectual movements of the eighteenth and nineteenth century, mirrors this enigma of scientific or artistic invention and turns it into a particular quality of the creator. In its production, the genius doesn’t imitate, it creates, it doesn’t follow rules, but establishes them. To nature, the genius entertains an intimate relation: The comparison between natural generation and the productive forces of the genius was widespread in the eighteenth century. Moreover, genius was regarded as appertaining to nature. As “don de la nature,” it could not be acquired through scholarly diligence. In his Critique of Judgement (1790), Kant defined genius as “the innate mental aptitude (ingenium) through which nature gives the rule to art.” Inaugurating the disenchantment of genius, Francis Galton can be regarded as the originator of the psychometric approach to creativity. His famous Hereditary Genius (Galton 1869) displays some of the basic assumptions of modern differential psychology (assumptions that Gruber repudiates): The person is conceived as composed.”*

Terjemahannya adalah “Kreativitas adalah sebuah fenomena yang telah menarik perhatian filsuf dan ilmuwan selama berabad-abad. Penemuan ilmiah atau karya seni asli dikelilingi oleh aura misteri karena produksinya terlihat mengungguli kemampuan manusia biasa. Gagasan jenius, yang begitu menonjol dalam gerakan intelektual Eropa abad kedelapan belas dan kesembilan belas, mencerminkan teka-teki penemuan ilmiah atau artistik ini dan mengubahnya menjadi kualitas pencipta tertentu. Dalam produksinya, jenius tidak meniru, itu menciptakan, tidak mengikuti peraturan, tapi menetapkannya. Bagi alam, jenius menghibur hubungan intim: Perbandingan antara generasi alami dan kekuatan produktif jenius tersebar luas di abad kedelapan belas. Apalagi, jenius dianggap

⁴ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka cipta, 2012), h.32.

sesuai dengan alam. Sebagai "don de la nature", itu tidak bisa diperoleh melalui ketekunan ilmiah. Dalam *Critique of Judgement*-nya (1790), Kant mendefinisikan jenius sebagai "bakat mental bawaan (*ingenium*) yang melaluinya memberi aturan pada seni." Meresmikan kecemerlangan jenius, Francis Galton dapat dianggap sebagai pencetus pendekatan psikometri terhadap kreativitas. *Genius Hereditas* yang terkenal (Galton 1869) menampilkan beberapa asumsi dasar psikologi diferensial modern (asumsi yang ditolak oleh Gruber): Orang tersebut dipahami sebagai orang yang tersusun."⁵

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kajian yang diteliti sejak berabad-abad tahun yang lalu. Hal ini terjadi pada orang yang memiliki kemampuan yang biasa, hanya saja hasil dari produksinya (*ide*) tidak berdasarkan pada tiruan, tidak mengikuti aturan, bersifat menciptakan sebuah produksi. Lebih jelasnya bahwa orang yang kreatif adalah orang yang hidupnya cemerlang karena kejeniusannya. Orang kreatif dapat memecahkan masalahnya secara kreatif tanpa bantuan orang lain. Kreativitas terlahir dari bawaan diri dalam memecahkan masalahnya bukan berdasarkan ketekunan ilmiah. Oleh sebab itu, pada zaman dahulu orang yang jenius dikatakan sebagai orang tersusun baik dalam hal berpikir maupun berkreasi dalam kehidupannya sehari-hari.

Teori ini terdiri dari teori Freud yaitu teori yang menjelaskan proses kreatif dari mekanisme pertahanan (*defence mechanism*). Freud percaya bahwa meskipun kebanyakan mekanisme pertahanan menghambat tindakan kreatif, mekanisme sublimasi justru merupakan penyebab utama kreativitas karena kebutuhan seksual tidak dapat dipenuhi, maka terjadi sublimasi dan merupakan awal imajinasi. Kemudian ada teori Erns Kris yang menekankan bahwa mekanisme pertahanan regresi seiring memunculkan tindakan kreatif. Selanjutnya teori Carl Jung yang percaya bahwa alam ketidaksadaran (ketidaksadaran kolektif) memainkan peran amat penting dalam

⁵ Howard E. Gruber and Katja Bodeker, *Creativity, Psychology and the History of Science* (Boston Studies In The Philosophy of Science: Spinger, 2005), h. 2.

pemunculan kreativitas tingkat tinggi. Dari ketidaksadaran ini timbul penemuan, teori, seni, dan karya-karya baru lainnya.

2. Teori Humanistik

Teori Humanistik melihat kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi

Teori ini terdiri dari teori Maslow yang berpendapat bahwa manusia mempunyai naluri-naluri dasar yang menjadi nyata sebagai kebutuhan. Kebutuhan tersebut adalah: kebutuhan fisik/biologis, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan rasa dimiliki (*sense of belonging*) dan cinta, kebutuhan akan penghargaan dan harga diri, kebutuhan aktualisasi/perwujudan diri, dan kebutuhan estetik. Sedangkan menurut teori Rogers terdapat tiga kondisi internal dari pribadi yang kreatif, yaitu: keterbukaan terhadap pengalaman, kemampuan untuk menilai situasi patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*), dan kemampuan untuk bereksperimen, untuk 'bermain' dengan konsep-konsep. Menurut teori ini apabila seseorang memiliki ketiga ciri ini maka kesehatan psikologis sangat baik. Orang tersebut di atas akan berfungsi sepenuhnya menghasilkan karya-karya kreatif, dan hidup secara kreatif. Ketiga ciri atau kondisi tersebut juga merupakan dorongan dari dalam (*internal press*) untuk kreasi.

3. Teori Cziksenti Mihalyi

Ciri pertama yang memudahkan tumbuhnya kreativitas adalah Predisposisi genetik (*genetic predisposition*). Contoh seorang yang sistem sensorisnya peka terhadap warna lebih mudah menjadi pelukis, peka terhadap nada lebih mudah menjadi pemusik.

Teori ini dikemukakan oleh Cziksenti Mihalyi berpendapat bahwa terdapat 10 pasang ciri-ciri kepribadian kreatif yang seakan-seakan paradoksial tetapi saling terpadu secara dialeksi.

- a. Pribadi kreatif mempunyai kekuatan energi fisik yang memungkinkan mereka dapat bekerja berjam-jam dengan konsentrasi penuh, tetapi mereka juga bias tenang dan rileks, tergantung situasinya.
- b. Pribadi kreatif cerdas dan cerdik tetapi pada saat yang sama mereka juga naïf. Mereka nampak memiliki kebijaksanaan (wisdom) tetapi kelihatan seperti anak-anak (child like). Insight mendalam nampak bersamaan dalam ketidakmatangan emosional dan mental. Mampu berfikir konvergen sekaligus divergen.
- c. Ciri paradoksial ketiga berkaitan dengan kombinasi sikap bermain dan disiplin.
- d. Pribadi kreatif dapat berselang-seling antara imajinasi dan fantasi, namun tetap bertumpu pada realitas.
- e. Keduanya diperlukan untuk dapat melepaskan diri dari kekinian tanpa kehilangan sentuhan masa lalu.
- f. Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan baik introversi maupun ekstroversi.
- g. Orang kreatif dapat bersikap rendah diri dan bangga akan karyanya pada saat yang sama
- h. Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan androgini psikologis, yaitu mereka dapat melepaskan diri dari stereotip gender (maskulin-feminin)
- i. Orang kreatif cenderung mandiri bahkan suka menentang (passionate) bila menyangkut karya mereka, tetapi juga sangat obyektif dalam penilaian karya mereka.

- j. Sikap keterbukaan dan sensitivitas orang kreatif sering menderita, jika mendapat banyak kritik dan serangan, tetapi pada saat yang sama ia merasa gembira yang luar biasa.

b. Tujuan Dan Manfaat Kreativitas

Menurut Utami Munandar dalam Montolalu, dkk mengemukakan bahwa ada lima alasan kenapa kreativitas penting untuk dimunculkan, dipupuk, dan dikembangkan dalam diri anak antara lain, berikut ini:⁶

1. Dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia sebagaimana yang diungkapkan oleh ahli Maslow. Salah satu dari enam kebutuhan pokok seorang manusia adalah aktualisasi atau perwujudan diri.
2. Dengan kemampuan berfikir kreatif dimungkinkan dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah. Mengekspresikan fikiran-fikiran yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan.
3. Bersibuk diri secara kreatif atau (sebagaimana kebutuhan anak TK yang selalu sibuk dan ingin tahu) akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut.
4. Dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh dengan tantangan.

Berdasarkan alasan diatas maka tujuan pengembangan kreativitas anak di TK adalah sebagai berikut.

1. Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan tehnik-tehnik yang dikuasai.
2. Mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah.
3. Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian.
4. Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.
5. Membuat anak kreatif yaitu anak yang memiliki:

⁶ B.E.F. Montolalu, dkk., *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h.3.4

- a. Kelancaran untuk mengemukakan gagasan.
- b. Kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah.
- c. Orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran.
- d. Elaborasi dalam gagasan.
- e. Keuletan atau kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu.

c. Ciri-ciri Kreativitas

Berdasarkan analisis faktor, Guilford dalam Ahmad Susanto mengemukakan bahwa: “ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan kreatif, yakni: (1) kelancaran, (2) keluesan, (3) keaslian, (4) penguraian, (5) perumusan kembali. *Pertama*, yang dimaksud dengan kelancaran ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan. *Kedua*, keluesan ialah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah. *Ketiga*, keaslian ialah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise. *Keempat*, elaborasi atau penguraian ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang lebar. *Kelima*, perumusan kembali ialah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang”.⁷

Karakteristik kepribadian menjadi kriteria untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif. Kepribadian menurut Guilford dalam Ahmad Susanto, yang dikemukakan oleh Supriadi, meliputi dimensi kognitif (misalnya, bakat) dan dimensi nonkognitif (misalnya, minat, sikap, dan kualitas temperamental).⁸ Menurut teori ini, orang-orang kreatif memiliki ciri kepribadian yang secara signifikan berbeda dengan orang yang kurang kreatif.

Uraian di atas menjelaskan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berfikir atau berfikir kreatif, ialah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban

⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 117.

⁸ *Ibid.*, h. 118.

terhadap suatu masalah, yang penekanannya pada kuantitas, ketepatan dan keragaman jawaban. Ciri lainnya, adalah ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang yang disebut dengan ciri efektif dan kreativitas. Ciri-ciri ini merupakan ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kognisi, kemampuan berfikir seseorang dengan kemampuan berfikir kreatif.

Ciri-ciri kreatifitas yang dikemukakan oleh Munandar dalam Ahmad Susanto, menyebutkan bahwa ciri-ciri dari sikap kreatif yaitu: (1) mempunyai daya imajinasi kuat; (2) mempunyai inisiatif; (3) mempunyai minat luas; (4) mempunyai kebebasan dalam berfikir; (5) bersifat ingin tahu; (6) selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru; (7) mempunyai kepercayaan diri yang kuat; (8) penuh semangat; (9) berani mengambil resiko; dan (10) berani berpendapat dan memiliki keyakinan.⁹

Komponen dasar kreativitas meliputi kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan penguraian (*elaboration*).

Peter Young & Colin Tyre dalam Ahmad Susanto mengemukakan, kelancaran ini dapat dilihat dari indikator-indikator berikut ini: (1) ekspresif, yaitu memiliki kemauan yang kuat serta dorongan yang disertai semangat tinggi untuk maju dan berhasil dengan berusaha sekuat tenaga untuk tercapai tujuan yang telah ditetapkannya; (2) arus gagasan spontan, dimana orang yang kreatif itu penuh dengan gagasan dan ide-ide baru dan segar, serta mampu mencari solusi dan alternatif jalan keluar yang terbaik; dan (3) menggunakan waktu untuk menemukan masalah dan solusi, yaitu untuk orang yang kreatif ini tidak banyak membuang-buang waktu untuk bersantai-santai yang kurang berarti, tetapi banyak digunakan untuk mencarari gagasan baru dalam memecahkan masalah.

Adapun indikator-indikator dari kemampuan dasar kreativitas yang berhubungan dengan aspek fleksibilitas ini ditandai oleh, antara lain; (1) cenderung mengadakan percobaan mandiri dengan berbagai gagasan serta media, bahan, dan teknik; (2) tidak menggunakan metode umum dalam menyelesaikan masalah; (3) melakukan pendekatan, sudut pandang dari perspektif yang berbeda; (4) toleransi pada konflik dan kelancaran; dan (5) kemampuan menyesuaikan diri dari situasi satu ke situasi lainnya.

Adapun indikator-indikator dari kemampuan dasar kreativitas yang bersifat keaslian atau orisinalitas ini berupa hal-hal yang berkaitan dengan: (1) imajinasi tinggi, mampu menggambarkan dengan jelas fenomena yang sifatnya futuristik; (2) tidak terpengaruh dari luar dan (3) cenderung mengadakan percobaan dengan menemukan masalah sebelum masalah dipahami. Sementara indikator elaborasi meliputi: (1) penggunaan banyak unsur, tidak monoton pada satu aspek saja; (2) menggunakan ide-ide dari masalah lain.¹⁰

⁹ *Ibid.*, h.118.

¹⁰ *Ibid.*, h. 121.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diuraikan, bahwa seorang anak dapat disebut kreatif jika anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar, contohnya ketika ia menemukan benda-benda dan alat permainan yang menarik perhatiannya, anak akan memperhatikan, mengamati, mencium, merabanya, dan jika perlu anak akan memainkan dan membuat sesuatu melalui benda atau alat permainan tersebut, dengan rasa keingintahuannya itu, terkadang anak tidak peduli apakah ia akan menjadi kotor, basah, panas, ataupun sakit. Rasa ingin tahu yang besar selalu melekat pada diri anak yang kreatif, dengan besarnya rasa keingintahuan tersebut dapat mendorong anak mewujudkan kreativitasnya. Sebelum anak menciptakan suatu karya, diawali oleh rasa keingintahuan terhadap suatu objek atau suatu media, setelah media itu dieksplorasi secara berulang-ulang barulah ia dapat menciptakan karya kreatif dari media tersebut.

Anak kreatif kaya akan inisiatif, inisiatif tersebut kelak dapat membuahkan kreativitas. Begitu anak melihat suatu benda ia langsung terpikir untuk melakukan sesuatu. Contohnya, begitu anak melihat lem, krayon, pensil, kertas, dan gunting ia langsung mempunyai ide untuk membuat gambar kupu-kupu yang kemudian gambar tersebut ditempelkan di pintu kamarnya. Demikianlah anak kreatif menunjukkan inisiatifnya, tidak jarang cetusan inisiatif anak membuat orang tua kagum dengan inisiatif yang dimilikinya. Selain itu, anak kreatif juga suka dengan kegiatan kreatif yang menantang, menarik, dan menyenangkan seperti melakukan percobaan, bereksplorasi, dan berkreasi. Anak kreatif kaya akan imajinasi, dimana anak kreatif dapat mewujudkan sesuatu yang ada dipikirannya, misalnya sepotong kayu balok menjadi mobil, kertas menjadi topi, kardus menjadi pesawat terbang, dan lain sebagainya.

Percaya diri dan mandiri juga ditunjukkan oleh anak kreatif, kepercayaan diri ini mendorongnya untuk berani mencoba, berani bertanya dan berani mengemukakan ide-

idenya. Di samping itu, anak kreatif juga menunjukkan sikap mandiri, mereka mampu menyelesaikan tugasnya sendiri tanpa bantuan orang lain. Sikap mandiri ini sangat dibutuhkan oleh anak karena dapat melatih anak untuk bertanggung jawab terhadap tugasnya sendiri.

d. Tahap-Taap Kreativitas

David Campbell mengemukakan bahwa orang-orang kreatif berhasil mencapai ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, hal atau produk baru, biasanya sesudah melewati beberapa tahap, dengan urutan sebagai berikut:¹¹

1. “Persiapan (*preparation*): meletakkan dasar. Mempelajari latar belakang perkara, seluk-beluk, dan problematiknya. Meskipun tidak semua ahli kreatif, namun kebanyakan pencipta adalah ahli. Persiapan untuk kreativitas itu kebanyakan dilakukan atas dasar “minat” . kesuksesan orang-orang besar tercapai dan bertahan, bukan oleh loncatan yang tiba-tiba, tetapi dengan usaha keras.”

Pada tahap ini ide datang dan timbul dari berbagai kemungkinan. Namun, biasanya ide itu berlangsung dengan hadirnya suatu keterampilan, keahlian, atau ilmu pengetahuan tertentu sebagai latar belakang atau sumber dari mana ide itu lahir.

2. “Konsentrasi (*concentration*): orang-orang kreatif biasanya serius, perhatiannya tercurah dan pikirannya terpusat pada hal yang mereka kerjakan. Tahap konsentrasi merupakan waktu pemusatan, waktu menimbang-nimbang, waktu menguji, waktu awal, untuk mencoba dan mengalami gagal.”

Pada tahap ini, sangat diperlukan adanya keseriusan dalam melakukan kegiatan apapun, khususnya dalam berkreativitas. Karena dalam berpikir kreatif sangat memerlukan perhatian, waktu, dan keberanian dalam memecahkan segala masalah yang ada. Asalkan orang yang berpikir kreatif dapat bangkit ketika mengalami kegagalan dalam melakukan berbagai percobaan.

3. “Inkubasi (*incubation*): mengambil waktu untuk meninggalkan perkara, istirahat, waktu santai. Inkubasi merupakan saat dimana sedikit demi sedikit kita bebaskan dari kerutinan berpikir, kebiasaan bekerja, kelaziman pemakaian cara.”

¹¹ David Campbell, *Mengembangkan Kreativitas*, (Yogyakarta: Kanisius, 1986), h. 18.

Pada tahap ini diharapkan hadirnya suatu pemahaman serta kematangan terhadap ide yang timbul. Berbagai teknik dalam menyegarkan dan meningkatkan kesadaran itu, seperti meditasi, latihan peningkatan kreativitas, dapat dilangsungkan untuk memudahkan “perembetan”, perluasan, dan pendalaman ide.

4. “Iluminasi (*illumination*): tahap iluminasi merupakan tahap yang paling menyenangkan sebab bagian yang paling nikmat dalam penciptaan, sebab tahap ketika segalanya jelas dan penerapan untuk pemecahan masalah, penyelesaian perkara, cara kerja, jawaban baru tiba-tiba tampak laksana kilat.”

Pada tahap ini terjadi komunikasi terhadap hasilnya dengan orang yang signifikan bagi penemu, sehingga hasil yang telah dicapai dapat lebih disempurnakan lagi.

5. “Verifikasi/Produksi (*verification/production*): menghadapi dan memecahkan masalah-masalah praktis sehubungan dengan perwujudan ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, jawaban baru. Seperti menghubungi, meyakinkan dan mengajak orang, menyusun rencana kerja, dan melaksanakannya.”

Pada tahap ini, perbaikan dari perwujudan hasil tanggung jawab terhadap hasil menjadi tahap akhir dari proses ini. Dimensi dari perwujudan karya kreatif dari proses ini. Dimensi dari perwujudan karya kreatif untuk diteruskan kepada masyarakat yang lebih luas setelah perbaikan dan penyempurnaan terhadap karyanya itu berlangsung.

e. Faktor Pendukung Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung upaya dalam menumbuhkan kembangkan kreativitas. Berikut ini akan dijelaskan pendapat para ahli mengenai faktor-faktor apa saja yang dapat mendorong peningkatan kreativitas.

Conny Semiawan dalam Ahmad Susanto, mengemukakan bahwa: “faktor pendorong kreativitas dari segi lingkungan sekolah. Ia mengemukakan bahwa kebebasan dan keamanan psikologis merupakan kondisi penting bagi perkembangan kreativitas. Anak merasa bebas secara psikologis, jika terpenuhi persyaratan berikut ini: (1) guru menerima siswa sebagaimana adanya, tanpa syarat, dengan segala kelebihan dan kekurangannya serta memberikan kepercayaan bahwa pada dasarnya anak baik dan mampu; (2) guru mengusahakan suasana agar siswa tidak merasa “dinilai” dalam arti yang bersifat mengancam; dan (3) guru memberikan pengertian dalam arti dapat memahami pemikiran, perasaan dan perilaku siswa, dapat menempatkan diri dalam situasi siswa dan melihat dari sudut pandang siswa.”

Dari uraian di atas, ternyata telah dijelaskan bahwa dalam meningkatkan kreativitas anak, guru harus mengikuti syarat dalam pelaksanaan pembelajaran. Karena dengan syarat tersebut dapat mempermudah anak dalam mengembangkan kreativitasnya. Jika seorang guru tidak memberikan kebebasan kepada anak, bagaimana bisa anak berimajinasi dengan leluasa. Begitu juga dengan faktor penilaian yang dilakukan guru dapat membuat anak merasa jemu dengan kegiatan yang dilakukannya.

Demikian juga Hurlock dalam Ahmad Susanto, mengemukakan bahwa: “beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas yaitu:

1. Waktu. Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.
2. Kesempatan meyakini. Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif.
3. Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa. Untuk menjadi kreatif mereka harus terbebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif.
4. Sarana. Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
5. Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga nama sekolah dengan menjadikan kreativitas, suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.
6. Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif. Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri.
7. Cara mendidik anak. Mendidik anak secara demokratis dan permisif dirumah dan sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.

8. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.”¹²

Dari penjelasan di atas, menjelaskan bahwa dalam berkegiatan sangat memerlukan waktu yang banyak, suasana yang tenang dan nyaman sehingga tidak dapat merusak imajinasi yang telah dibentuk. Selain itu, dalam berkegiatan juga memerlukan sarana yang memadai agar dapat membantu dalam melakukan kegiatan kreatifitas, dukungan dan lingkungan yang sesuai serta kesempatan yang ada dapat membantu seseorang yang berpikir kreatif untuk melakukan sesuatu yang luar biasa sesuai dengan imajinasinya.

Yeni Rachmawati mengemukakan bahwa: “seorang anak yang mendapat rangsangan (dengan melihat, mendengar, dan bergerak) akan lebih berpeluang lebih cerdas dibanding dengan sebaliknya.”¹³ Salah satu bentuk rangsangan yang sangat penting adalah kasih sayang (*touch*).

Dengan kasih sayang anak akan memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik. Kreativitas sangat terkait dengan kebebasan pribadi. Hal itu artinya seorang anak harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi, sebelum berkreasi. Sedangkan pondasi untuk membangun rasa aman dan kepercayaan dirinya adalah dengan kasih sayang.

Empat hal yang dapat diperhitungkan dalam mengembangkan kreativitas yaitu; *Pertama*, memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun aspek kepribadiannya serta suasana psikologis. *Kedua*, menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apa pun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Perangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja simultan otak kiri dan kanan. *Ketiga*, peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan pula guru yang kreatif dan

¹² *Ibid.*, h. 124.

¹³ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 27.

mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak. *Keempat*, peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.¹⁴

Adapun menurut Masganti, dkk., bahwa dalam mengembangkan kreativitas anak terdapat beberapa faktor pendukung yaitu; (1) faktor internal individu yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas; (2) faktor eksternal (lingkungan), yaitu yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan. Peran kondisi lingkungan mencakup lingkungan dalam arti kata luas yaitu masyarakat dan kebudayaan.¹⁵

Dari seluruh faktor pendorong kreativitas yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa perlunya waktu, lingkungan, sarana prasarana serta dukungan dari seluruh pihak agar dapat mempermudah seseorang yang berpikir kreatif dalam melaksanakan kegiatan kreatifnya sesuai dengan apa yang diinginkan dan dipikirkannya.

f. Faktor Penghambat Kreativitas

Masganti sit, dkk mengemukakan bahwa: “dalam mengembangkan kreativitas, seorang anak dapat mengalami berbagai hambatan yang dapat merusak bahkan mematikan kreativitasnya. Adapun hambatan-hambatan tersebut yaitu:”

1. Evaluasi

Rogers dalam Masganti sit, mengemukakan bahwa menekankan salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi. Bahkan menduga akan dievaluasikan akan mengurangi kreativitas anak.

Munandar dalam Masganti sit, mengemukakan bahwa kritik atau penilaian positif atau apapun, walaupun dalam bentuk pujian akan dapat membuat anak kurang kreatif, jika pujian itu memusatkan perhatian pada harapan akan dinilai. Misalnya guru memberikan evaluasi dalam bentuk angka dan tidak memberikan penjelasan serta umpan balik positif.¹⁶

2. Hadiah

Munandar dalam Masganti sit, mengemukakan bahwa kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas. Cukup banyak penelitian menunjukkan bahwa jika perhatian anak terpusat untuk mendapatkan hadiah sebagai alasan untuk melakukan sesuatu, maka motivasi intrinsik dan kreativitas mereka akan menurun.¹⁷

3. Persaingan

¹⁴ *Ibid.*, h.27.

¹⁵ Masganti Sit, dkk., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 12.

¹⁶ *Ibid.*, h.23.

¹⁷ *Ibid.*, h.23.

Kompetensi lebih kompleks daripada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karna kompetensi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas. Misalnya dalam bentuk konteks dengan hadiah untuk pekerjaan yang terbaik, selanjutnya hal ini menimbulkan persaingan antar siswa dan siswa akan mulai membandingkan dirinya dengan siswa lain.

4. Lingkungan yang membatasi

Belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Sebagai anak ia memiliki pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan semata-mata. Ia selalu diberitahu apa yang harus dipelajari, bagaimana mempelajarinya, dan pada saat ujian harus mengulanginya dengan tepat, pengalaman yang baginya amat menyakitkan dan menghilangkan minatnya terhadap ilmu.

Munandar dalam Masganti sit, mengemukakan misalnya anak tidak diberikan kesempatan untuk menggambar berbagai jenis tumbuhan yang mereka sukai dan selalu guru yang menetapkan jenis tumbuhan apa yang harus digambar anak.¹⁸

Dari uraian di atas telah dijelaskan bahwa faktor penghambat kreativitas anak juga akan terjadi apabila kegiatan yang sebaliknya terhadap faktor pendorong terjadi, diantaranya waktu yang tidak ada, lingkungan yang tidak sesuai, sarana prasarana yang tidak memadai dan tidak memiliki dukungan dalam mengembangkan kreativitasnya.

Selain faktor penghambat kreativitas di atas, ternyata peranan atau sikap guru terutama orang tua juga memainkan andil yang cukup besar dalam menghambat kreativitas anak sebab sebelum anak siap memasuki sekolah mereka belajar bahwa mereka harus menerima perintah dan menyesuaikan diri dengan peraturan dan perintah orang dewasa dirumah dan kelak disekolah, semakin keras kekuasaan orang dewasa semakin beku kreativitas anak tersebut.

Hurlock dalam Masganti sit, mengemukakan bahwa: “ada beberapa kesalahan yang dilakukan dalam mendidik sehingga menghambat pengembangan kreativitas anak adalah:

- 1) Mengatakan kepada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah.
- 2) Tidak membolehkan anak menjadi marah terhadap orang tua
- 3) Tidak boleh anak mempertanyakan keputusan orang tua.
- 4) Tidak membolehkan anak bermain dengan yang berbeda dari keluarga anak, mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda dari keluarga anak.
- 5) Anak tidak boleh berisik

¹⁸ *Ibid.*, h.24.

- 6) Orang tua ketat mengawasi kegiatan anak.
- 7) Orang tua memberi saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas.
- 8) Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak.
- 9) Orang tua tidak sabar dengan anak.
- 10) Orang tua dan anak adu kekuasaan.
- 11) Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.”¹⁹

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa, dari faktor-faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak di atas, banyak hal yang mempengaruhinya. Bukan hanya terletak pada potensi yang terdapat di dalam diri seorang individu tersebut, tetapi juga peranan orang tua, guru serta lingkungan masyarakat dimana anak bertepatan tinggal memiliki pengaruh yang sangat besar dalam pembentukan jati diri.

g. Strategi Pengembangan Kreativitas

Pada dasarnya setiap orang memiliki kecenderungan berbakat dalam kreativitas dan memiliki kemampuan mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing orang tersebut dalam bidang dan kadar berbeda-beda sesuai dengan potensi yang dimilikinya masing-masing.

Menurut Treffinger yang dikemukakan oleh Supriadi dalam Ahmad Susanto menyatakan bahwa: “tak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, seperti halnya tidak ada seorang pun manusia yang intelegensinya nol, potensi kreativitas berbeda-beda secara luas diantara orang yang satu dengan yang lainnya.”²⁰

Sehubung dengan pengembangan kreativitas, Utami Munandar dalam Ahmad Susanto mengemukakan bahwa: “ada empat aspek kreativitas yang dapat diperhatikan, yaitu pribadi (*person*); pendorong (*press*); produk (*product*); dan proses (*process*). Dimana keempat aspek ini lebih dikenal dengan istilah 4 P, yang secara singkat dapat dijelaskan sebagai berikut:²¹

1. Pribadi (*person*). Kreativitas ialah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif yang mencerminkan orisinalitas dari individu ini. dari pernyataan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, guru harus berusaha menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya, guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya serta mengembangkannya seoptimal mungkin.

2. Pendorong (*Press*). Bakat kreatif seseorang akan berkembang bila didukung oleh lingkungannya dan juga tidak terlepas dari dukungan intern yang datang dari dalam

¹⁹ *Ibid.*, h.25.

²⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 128.

²¹ *Ibid.*, h. 128.

dirinya sendiri atau motivasi internal untuk menghasilkan sesuatu. Jika tidak bisa menyeleksi dengan baik, lingkungan dapat mendukung atau menghambat bakat-bakat kreatif seseorang.

3. Proses (*process*). Dalam rangka mengembangkan kreativitas, anak perlu dikembangkan untuk menyibukkan dirinya secara kreatif. Guru hendaknya dapat merangsang anak didik dalam kegiatan kreatif dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Guru hendaknya memberikan kebebasan pada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif.

4. Produk (*Product*). Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan sejauh mana keduanya mendorong untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif. Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri kreatif serta dengan dorongan untuk berbuat kreatif maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Guru hendaknya menghargai produk kreatif anak dan mengkomunikasikannya kepada orang lain. Sehingga dapat menggugah minat anak untuk mengembangkan daya kreatifnya.

Kesimpulan dari pernyataan di atas, bahwa strategi pengembangan kreativitas anak dimulai dari pribadi atau individu yang memiliki keunikan dalam berkarya, lalu adanya dukungan dari manapun baik dari lingkungan maupun dari sarana dan prasarana yang ada. Kemudian proses, pada saat melakukan kegiatan berkarya perlu adanya proses. Dengan proses dapat menciptakan karya yang luar biasa dari seseorang yang luar biasa pula. Setelah proses dilalui maka akan ada hasilnya yang disebut dengan produk. Produk tersebut yang merupakan hasil akhir dari karya seseorang yang kreatif.

2. Permainan Balok

a. Pengertian Permainan

Permainan atau bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Sebagian orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya kemampuan intelektual anak. Pendapat ini kurang begitu tepat dan bijaksana, karena beberapa ahli psikologi dan ahli perkembangan anak sepakat bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak.

Permainan atau bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks. Menurut Moeslichatoen dalam Djamarah dan Syaiful Bahri, bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang.²²

Permainan bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup. Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget dalam Khadijah menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.²³ Menurut Bettelheim dalam Mohammad Asrori, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.²⁴

Sedangkan Graham dalam Djamarah dan Syaiful Bahri mendefinisikan bermain sebagai tingkah laku motivasi intrinsik yang dipilih secara bebas, berorientasi pada proses yang disenangi. bermain merupakan wadah bagi anak untuk merasakan berbagai pengalaman seperti emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Anak akan merasa senang bila bermain, dan banyak hal yang didapat anak selain pengalaman.²⁵

Dengan bermain dapat membantu anak untuk berkreaitivitas dengan sangat baik tanpa ada rasa terkekang, sedih, dan kecewa. Sehingga terdapat pengalaman yang

²² Djamarah & Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), h. 23.

²³ Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Citapustaka Media Perintis, 2012), h. 136

²⁴ Mohammad Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2008), h. 54.

²⁵ Djamarah & Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), h. 23.

menyenangkan dalam diri anak. Dari hal ini, anak tidak akan merasa takut dalam melakukan kegiatan kreatif untuk seterusnya.

b. Karakteristik Permainan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Susanna Miliar et al; Garvey; Rubin; Fein; dan Vendenberg dalam Desmita mengungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan permainan, yaitu : a.) Dilakukan berdasarkan motivasi instrinstik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri. b) Perasaan dari orang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif. c). Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktifitas ke aktivitas lain. d). Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhirnya. e) Bebas memilih, cirri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak kecil f.) Mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan dari kehidupan nyata sehari-hari. Bermain pada masa anak-anak mempunyai karakteristik tertentu yang membedakannya dari permainan orang dewasa.²⁶

Adanya permainan dapat menimbulkan stimulus yang baik terhadap anak, permainan dikatakan bersifat fleksibilitas karena setiap permainan yang dilakukan bukan hanya satu tapi banyak permainan sehingga anak dapat memilih dengan bebas sesuai dengan keinginannya. Permainan anak-anak sangat dipengaruhi dengan kualitas kepura-puraan, hal ini berbeda dengan permainan orang dewasa. Karena anak memiliki imajinasi yang tinggi dalam melakukan karya, salah satunya adalah dengan bermain balok.

Dari permainan balok, anak sering berpura-pura menjadi seseorang yang diinginkannya dan berbicara sendiri sesuai kehendaknya. Namun, hasil dari permainan balok tersebut akan menimbulkan kreativitas terhadap diri anak.

Hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock dalam Desmita, bahwa karakteristik permainan pada masa anak- anak adalah sebagai berikut:²⁷

- a) Bermain dipengaruhi tradisi

²⁶ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Banndung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h. 68.

²⁷ *Ibid.*, h. 88.

Anak kecil menirukan permainan anak yang lebih besar, yang menirukan dari generasi anak sebelumnya. Jadi dalam setiap kebudayaan, satu generasi menurunkan bentuk permainan yang paling memuaskan kegenerasi selanjutnya.

b) Bermain mengikuti pola yang dapat diramalkan

Sejak masa bayi hingga masa pematangan, beberapa permainan tertentu populer pada suatu tingkat usia dan tidak pada usia lain, tanpa mempersoalkan lingkungan, bangsa, status sosial ekonomi dan jenis kelamin. Kegiatan bermain ini sangat populer secara universal dan dapat diramalkan sehingga merupakan hal yang lazim untuk membagi masa tahun kanak-kanak kedalam tahapan yang lebih spesifik. Berbagai macam permainan juga mengikuti pola yang dapat diramalkan. Misal, permainan balok kayu dilaporkan melalui empat tahapan. Pertama, anak lebih banyak memegang, menjelajah, membawa balok dan menumpuknya dalam bentuk tidak teratur; kedua, membangun deretan dan menara; ketiga, mengambangakan teknik untuk membangun rancanganyang lebih rumit; keempat, mendramatisir dan menghasilkan bentuk yang sebenarnya.

c) Ragam kegiatan permainan menurun dengan bertambahnya usia

Ragam kegiatan permainan yang dilakukan anak-anak secara bertahap berkurang dengan bertambahnya usia. Penurunan ini disebabkan oleh sejumlah alasan. Anak yang lebih besar kurang memiliki waktu untuk bermain dan mereka ingin menghabiskan waktunya dengan cara menimbulkan kesenangan terbesar. Dengan meningkatnya lingkungan perhatian, mereka dapat memusatkan perhatiannya pada kegiatan bermain yang lebih panjangtumbang melompat dari satu permainan kepermainan lain seperti yang dilakukan seperti usia yang lebih muda. Anak-anak meinggalkannya dengan alasan karena telah bosan atau menganggapnya kekanak-kanakan.

d) Bermain menjadi semakin sosial dengan meningkatnya usia

Dengan bertambahnya jumlah hubungan sosial, kualitas permaianan anak-anak menjadi lebih sosial. Pada saat anak-anak mencapai usia sekolah, kebanyakan mainan mereka adalah sosial, seperti yang ada dalam kegiatan bermain kerja sama, tetapi hal ini dilakukan apabila mereka telah memiliki kelompok dan bersamaan dengan itu, timbul kesempatan untuk belajar berteman dengan cara sosial.

e) Jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia

Pada fase prasekoah, anak menganggap semua anggota kelompok sebagai teman bermain, setelah menjadi anggota gang, semua beruabah. Mereka ingin bermain dengan kelompok kecilnya itu dimana anggotanya memiliki perhatian yang sama dan permianannya menimbulkan kepuasan tertentu bagi mereka.

f) Bermain semakin lebih sesuai dengan jenis kelamin

Anak laki-laki tidak saja menghindari teman bermain perempuan pada saat mereka masuk sekolah, tetapi juga menjauhkan diri dari semua kegiatan bermain yang tidak sesuai dengan jenis kelaminnya.

g) Permainan masa kanak-kanak berubah dari tidak formal menjadi formal

Permainan anak kecil bersifat spontan dan informal. Mereka bermain kapan saja dan dengan mainan apa saja yang mereka sukai, tanpa memperhatikan tempat dan waktu. Mereka tidak membutuhkan peralatan atau pakaian khusus untuk bermain. Secara bertahap menjadi semakin formal.

- h) Bermain secara fisik kurang aktif dengan bertambahnya usia
Perhatian anak dalam permainan aktif mencapai titik rendahnya selama masa puber awal. Anak-anak tidak saja menarik diri untuk bermain aktif, tetapi juga menghabiskan sedikit waktunya untuk membaca, bermain dirumah atau menonton televisi. Kebanyakan waktunya dihabiskan dengan melamun - suatu bentuk bermain yang tidak membutuhkan tenaga banyak.
- i) Bermain dapat diramalkan dari penyesuaian anak
Jenis permainan, variasi kegiatan bermain, dan jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain secara keseluruhan merupakan petunjuk penyesuaian pribadi dan sosial anak.
- j) Terdapat variasi yang jelas dalam permainan anak.
Walau semua anak melalui tahapan bermain yang serupa dan dapat diramalkan, tidak semua anak bermain dengan cara yang sama pada usia yang sama. Variasi permainan anak dapat ditelusuri pada sejumlah faktor.

Kesimpulan yang tepat dari pernyataan di atas bahwa kata bermain sangat luas bagi kehidupan seorang anak bagi sesuai dengan tradisi dan secara turun temurun tetap akan dilakukan, ini dikarenakan bentuk permainan sangat bervariasi sehingga tidak menyebabkan anak merasa jenuh dengan permainan yang dilakukannya.

Dengan adanya permainan dapat membantu anak berkembang sesuai dengan usianya. Selain itu, dengan bermain anak juga bisa menyesuaikan dirinya dengan lingkungannya, dengan bermain juga dapat melatih fisik dan psikis anak.

c. Tahap Perkembangan Permainan

Adapun tahapan kegiatan bermain menurut Piaget dalam Soemarti Patmonodewo adalah sebagai berikut:²⁸

- a) Permainan sensori motorik. Bermain pada periode ini belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut *reproductive assimilation*.
- b) Permainan simbolik. Merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia dua sampai tujuh tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya. Seringkali anak hanya sekedar bertanya, tidak terlalu

²⁸ Soemarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 157.

memperdulikan jawaban yang diberikan dan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya sapu sebagai kuda-kudaan, sobekan kertas sebagai uang dan lain-lain. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya.

- c) permainan sosial yang memiliki aturan. Pada usia delapan sampai sebelas tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rules* dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan.
- d) permainan yang memiliki Aturan dan olahraga (sebelas tahun keatas). Kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaik-baiknya.

Sedangkan menurut Elizaberth B. Hurlock dalam Tadkoroatun Musfiroh, secara

umum pola bermain awal masa kanak-kanak adalah sebagai berikut:

- a) Bermain dengan mainan. Pada permulaan masa awal kanak-kanak, bermain dengan mainan merupakan bentuk yang dominan. Minat bermain dengan mainan mulai agak berkurang, pada akhir awal masa kanak-kanak pada saat anak tidak lagi dapat membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat-sifat hidup seperti yang di khayalkan sebelumnya. Lagipula, dengan meningkatnya minat terhadap bermain dalam kelompok, anak menganggap bermain dengan mainan yang umumnya bersifat bermain sendiri, tidak lagi menyenangkan.
- b) Dramatisasi. Sekitar usia tiga tahun dramatisasi terdiri dari permainan dengan meniru pengalaman-pengalaman hidup, kemudian anak-anak bermain permainan pura-pura dengan teman-temannya seperti polisi dan perampok, Indian-indianan atau pejaga toko, berdasarkan ceritacerita yang dibacakan kepada mereka atau berdasarkan acara-acara film dan televisi yang mereka lihat.
- c) Konstruksi. Anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting, dan krayon. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang di lihatnya dari kehidupan sehari-hari atau dari layar dioskop dan televisi. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Permainan bersama. Dalam tahun keempat anak mulai lebih menyukai permainan yang dimainkan bersama teman-teman sebaya daripada dengan orang-orang dewasa. Permainan ini dapat terdiri dari beberapa pemain dan melibatkan beberapa peraturan. Permainan yang menguji keterampilan seperti menangkap dan melempar bola juga populer.
- e) Membaca. Anak-anak senang dibacakan dan melihat gambar-gambar dari buku. Yang sangat menarik adalah dongengdongeng, nyanyian anak-anak, cerita-cerita tentang hewan dan kejadian sehari-hari.
- f) Film, radio, dan televisi. Anak-anak jarang melihat bioskop, tetapi ia senang film kartun, film tentang binatang dan film rumah tentang anggota-anggota

keluarga. Anak-anak juga senang mendengarkan radio, tetapi lebih sering melihat televisi. Ia senang melihat acara untuk anak-anak yang lebih besar dan juga acara untuk anak-anak prasekolah. Ia mengalami situasi rumah yang aman sehingga biasanya tidak merasa takut kalau ada unsur-unsur yang menakutkan dalam acara televisi tersebut.²⁹

Kesimpulannya adalah setiap permainan harus memiliki pola bermain baik dengan mainan, drama, aturan, bermain bersama, membaca, maupun film, radio, dan televisi. Semua dilakukan pada anak agar anak merasa tertarik dan semangat terhadap pembelajaran yang berlangsung saat itu. Dengan begitu dapat menyerap pelajaran yang diberikan oleh guru.

Menurut Mildred Parten dalam Tadkoroatun Musfiroh tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak sebagai berikut:³⁰ (1) *Unoccupied Play* (*permainan tidak kentara*), di mana Anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian disekitarnya yang menarik perhatian anak. (2) *Solitary Play* (*Bermain Sendiri*) Anak sibuk bermain sendiri dan tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain disekitarnya. Anak lain baru dirasakan kehadirannya apabila anak tersebut mengambil alat permainannya, (3) *Onlooker Play* (*Pengamatan*), Kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain yang sedang melakukan kegiatan bermain sehingga timbul minat terhadap permainan tersebut (4) *Parallel Play* (*Bermain Paralel*), Bermain dengan melakukan kegiatan yang sama, secara sendiri-sendiri pada saat yang bersamaan, misalnya anak yang sedang bermain mobil-mobilan. Anak belum mampu memahami atau berbagi rasa dan kegiatan dengan anak lain (5) *Associative Play* (*Bermain Asosiatif*), Adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan tetapi bila diamati akan tampak masing-masing anak sebenarnya tidak terlibat dalam kerja sama, misalnya anak yang sedang menggambar, saling berbagi pensil berwarna, saling memberi komentar terhadap gambar masing-masing, namun sebenarnya kegiatan menggambar dilakukan sendiri-sendiri (6) *Cooperative Play* (*Bermain bersama*) Adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antar anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Kegiatan bermain tersebut terlihat adanya peningkatan kadar interaksi sosial, mulai dari kegiatan bermain sendiri sampai bermain bersama.

Jenis-jenis kegiatan bermain tersebut tampil berurutan dan menunjukkan perkembangan kegiatan bermain pada anak.

Sedangkan Penelitian para ahli lain seperti Howes dan Matheson dalam Mayke dalam Tadkoroatun Musfiroh menunjukkan bahwa jenis kegiatan bermain tersebut

²⁹ Tadkoroatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligence Pada Anak Usia Dini)*, (Jakarta: Grasindo, 2008), h. 96.

³⁰ *Ibid.*, h. 115.

tidaklah muncul berurutan dan munculnya jenis kegiatan yang lebih sosial akan menghentikan kegiatan yang lebih non social atau kurang kadar interaksinya. Pada kenyataannya kesemua jenis kegiatan bermain sosial tersebut dapat diamati tampilnya pada anak-anak usia pra-sekolah.³¹

Begitu banyaknya bentuk permainan sehingga membuat anak merasa bahagia saat memainkannya. Ini yang menjadi motivasi bagi setiap setiap pendidik, karena baik bermain secara individu maupun bermain sosial perkembangan anak dapat berkembang sesuai dengan perkembangannya. Dari seluruh pendapat para ahli, telah dijelaskan secara detail bahwa bermain merupakan alat yang sangat bagus dalam mengembangkan perkembangan anak, baik fisik/motorik, pendidikan agama islam, bahasa, kognitif, seni, akhlakul kharimah, sosial emosional, dan kemandirian anak.

d. Teori Permainan

Para ahli mempunyai cara pandang yang berbeda tentang bermain. Hal ini menunjukkan kepada kita betapa pentingnya bermain bagi perkembangan anak. Karena melihat betapa pentingnya bermain bagi perkembangan anak, para ahli kemudian mengungkapkan pendapat/teori-teori mengenai permainan. Teori-teori permainan yang ini terbagi menjadi teori kalsik yang muncul dari abad sembilan belas sampai perang dunia pertama menurut Yeni Rachmawati, diantaranya adalah:³²

- (a) Teori kelebihan tenaga yang diajukan oleh Herbert Spencer. Teori ini juga disebut teori pelepasan energi. Teori: ini mengatakan bahwa kegiatan bermain pada anak karena adanya kelebihan tenaga pada diri anak. Tenaga atau energi yang menumpuk pada anak perlu digunakan atau dilepaskan dalam bentuk kegiatan bermain.
- (b) Teori rekreasi yang diajukan oleh Moritz Lazarus. Teori rekreasi menyebutkan bahwa tujuan bermain adalah memulihkan energi yang telah terkuras saat bekerja, tenaga ini dapat dipulihkan dengan cara melibatkan diri dalam permainan.

³¹ *Ibid.*, h. 117..

³² Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 45.

- (c) Teori biologis yang diajukan oleh Karl Gross. Teori ini mengatakan bahwa permainan mempunyai tugas - tugas biologis untuk melatih bermacam – macam fungsi jasmani dan rohani untuk menghadapi masa depan.
- (d) Teori praktis diajukan oleh Karl Buhler. Teori ini mengatakan bahwa anak anak bermain karena harus melatih fungsi jiwa dan raga untuk mendapatkan kesenangan di dalam perkembangannya.

Sedangkan teori-teori modren diantaranya diajukan oleh Sigmund Freud. Sigmund Freud berdasarkan teori psikoanalisis mengatakan bahwa bermain berfungsi untuk mengekspresikan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan bermain yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri. Menurut Freud, melalui bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata, contoh, anak main perang-perangan untuk mengekspresikan dirinya, anak yang meninju boneka dan pura-pura bertarung untuk menunjukkan kekesalannya.

Teori kognitif dari Jean Piaget, juga mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang. Vygotsky menambahkan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah, pertama tama, anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosial yang didapatkan dari teman bermain, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya.

e. Bentuk-Bentuk Permainan

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif dan bermain pasif. Secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal sedangkan

kegiatan bermain pasif lebih mendominasi pada masa akhir kanak-kanak yaitu sekitar usia pra remaja karena adanya perubahan fisik, emosi, minat dan lainnya. Permainan Aktif yaitu jenis permainan yang banyak melibatkan banyak aktifitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh, diantaranya adalah :

- 1) Permainan bebas dan spontan, kegiatan bermain ini dilakukan dimana saja. Tidak ada peraturan selama ia suka, ia dapat melakukannya.
- 2) Permainan konstruktif adalah permainan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptaka suatu hasil karya tertentu, gunanya untuk meningkatkan kreativitas anak, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan.
- 3) Permainan Khayal/Peran. Yakni permainan Pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih.
- 4) Mengumpulkan benda-benda. Anak akan mengumpulkan benda benda yang ia kagumi dan menarik minatnya.
- 5) Melakukan penjelajahan.
- 6) Permainan (games) dan olah raga. Permainan dan olah raga merupakan kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan.
- 7) Musik. Kegiatan bermain musik misalnya bernyanyi, memainkan alat musik tertentu atau melakukan gerakan-gerakan tarian yang diiringi musik.
- 8) Melamun. Melamun bisa bersifat reproduktif, artinya mengenang kembali peristiwa-peristiwa yang telah dialami tapi bisa juga produktif dimana kreativias anak lebih dilibatkan untuk memasukan unsur- unsur baru dalam lamunannya.

Permainan Pasif yaitu anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukannya sendiri yang termasuk dalam kategori permainan ini adalah

- 1) Membaca. Dari kegiatan membaca minat anak bisa dipupuk dan dapat memperoleh pengetahuan baru, anak juga akan mendapatkan pemahaman yang baru
- 2). Melihat Komik. Komik yaitu cerita kartun bergambar dimana unsur gambar lebih penting dari pada cerita.
- 3). Menonton film. Dengan adanya kemajuan teknologi, maka anak dapat menikmati film tidak hanya di bioskop tapi juga di rumah. Televisi bisa dianggap pengganti “pengasuh anak” karena anak menjadi asyik sendiri tanpa perlu terlampaui banyak diawasi oleh orang tua
- 4) Mendengarkan radio. Mendengarkan radio kurang disukai oleh anak-anak kecil, tapi cukup disukai oleh anak-anak lebih besar/ remaja awal.
- 5) Mendengarkan musik. Musik dapat didengar melalui Radio, TV dan Kaset. Dengan meningkatnya usia, anak lebih gemar mendengarkan musik dan akan memuncak pada masa remaja.

f. Tujuan dan Manfaat Permainan

Tujuan dalam mengembangkan kognisi anak usia dini melalui permainan balok meliputi empat domain, yaitu (a) pemecahan masalah/penalaran, (b) formasi konsep, (c) imitasi/memori, dan (d) asosiasi/klasifikasi. Dalam mencapai tujuan dari empat domain itu, menurut Catron dan Allen dalam Masnipal dapat dilakukan oleh guru melalui berbagai kegiatan dengan menggunakan alat bermain untuk membangkitkan anak-anak berpikir, bereksperimen, dan berkreasi.

Tujuan dalam perkembangan berpikir kreatif tersebut dihubungkan dengan apa yang mampu dilakukan anak-anak dalam permainan balok (*building block*), digambarkan oleh Dodge sebagaimana tabel berikut:

Tabel 2.1 Hubungan Antara Tujuan Pengembangan Berpikir Kreatif Dengan Permainan Balok

No.	Tujuan	Yang dilakukan Anak dalam bermain
-----	--------	-----------------------------------

		balok
1	Fleksibilitas pendekatan terhadap masalah	Ketika ia menginginkan permadani biru menjadi kolam, ia mendatangi area seni (art area) mengambil kertas biru
2	Mengeksplorasi sebab dan akibat	Jika saya menambahkan satu balok lagi, maka bangunan struktur akan roboh
3	Mengklasifikasikan objek	Mengklasifikasi balok menurut tipe dan bentuk
4	Membandingkan/mengukur	Mengambil seutas benang untuk mengukur dua struktur
5	Menyusun objek dalam sebuah rangkaian	Mengorganisasikan balok dari ukuran besar ke ukuran kecil
6	Mengenal pola dan dapat mengulanginya	Meciptakan sebuah tembok dengan balok pendek dan panjang
7	Menunjukkan kesadaran posisi dan ruang	Katakan: "saya meletakkan binatang dalam pagar. Kamu membuat jalan di luar pagar
8	Menggunakan angka dan menghitung	Mengingatkan anak lain: "kamu tidak memiliki cukup balok (potongan) untuk menjadikan satu ruangan/bangunan
9	Membuat gambaran dan menginterpretasikannyaketika	Membangun sebuah rumah dan memberikan nama-nama ruangan

Sedangkan manfaat bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, beberapa manfaat bermain antara lain:

- (1) Untuk perkembangan aspek fisik, kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot tubuh menjadi kuat dan anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Anak dapat menyalurkan tenaga yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah bosan dan tertekan,

- (2) Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus. Tubuh anak mulai semakin fleksibel, lengan dan kaki semakin panjang dan kuat sehingga dapat melakukan motorik asar seperti berlari, melompat, memanjat, berguling, berputar. Ketika jari semakin ramping dan panjang, akan terbiasa dengan kegiatan yang membutuhkan deksteritas manual, Anak usia 3 bulan mulai belajar meraih mainan yang ada didekatnya, hal ini anak belajar mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan, secara tidak langsung anak belajar melakukan gerakan-gerakan motorik halus.
- (3) Untuk perkembangan aspek sosial. Dari sini akan belajar tentang system nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral masyarakatnya.
- (4) Untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian. Anak dapat melepaskan ketegangan yang dialami sekaligus memenuhi kebutuhan dan dorongan dari dalam diri, dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, percaya diri dan harga diri karena mempunyai kompetensi tertentu
- (5) Untuk perkembangan aspek kognisi. Melalui bermain anak mempelajari konsep dasar sebagai landasan untuk belajar menu lis, bahasa, matematika dan ilmupengetahuan lain.
- (6) Untuk mengasah ketajaman penginderaan. Anak menjadi aktif, kritis, kreatif dan bukan sebagai anak yang acuh, pasif dan tidak peka terhadap lingkungannya.
- (7) Untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari. Perkembangan fisik dan keterampilan motorik kasar maupun halus sangat penting sebagai dasar untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang lahraga dan menari Bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak.

Fungsi bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada. Aktivitas sensoris motoris merupakan komponen paling besar pada permainan. Vygotsky dalam John W. Santrock menyatakan bahwa bermain akan mempengaruhi perkembangan anak melalui tiga cara, yakni a) melalui bermain akan menciptakan suatu kemampuan yang aktual dimana hal ini disebut dengan *Zone of Proximal Development (ZPD)*.³³ Dengan ZPD ini kemampuan yang awalnya berupa potensi akan terealisasi dalam perilakunya b) bermain memfasilitasi separasi (pemisahan) pikiran dari objek dan aksi. Pemisahan antara makna dan objeknya merupakan persiapan untuk berpikir abstrak. c) bermain akan mengembangkan penguasaan diri, anak akan bertindak dalam skenario, dan tidak dapat sembarangan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain balok dapat memberikan manfaat luas bagi perkembangan anak baik fisik dan koordinasi otot, emosi, sosial, ekspresi kreatif dan perkembangan indera dan belajar konsep bentuk, ukuran, nilai jumlah.

g. Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Permainan Anak

Menurut Hurlock faktor-faktor yang mempengaruhi permainan pada anak usia dini adalah:

- a) Kesehatan. Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olahraga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.
- b) Perkembangan motorik. Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya tergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.
- c) Intelegensi. Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan

³³ John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Erlangga, 2002), h. 207

bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar., termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

- d) Jenis kelamin. Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olahraga ketimbang berbagai jenis permainan yang lain. pada awal kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak.
- e) Lingkungan. Anak dari lingkungan yang buruk, kurang bermain ketimbang anak lainnya disebabkan karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.
- f) Status sosioekonomi. Anak dari kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda, sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervise terhadap mereka.
- g) Jumlah waktu bebas. Jumlah waktu bermain terutama tergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang lebih.

- h) Peralatan Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan purapura, banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

h. Pengertian Balok

Menurut Winn & Porcher dalam Dimiyati Mudjiono mengemukakan bahwa balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa dicat), sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar.³⁴

Bermain balok merupakan kemampuan dalam kegiatan yang sifatnya konstruktif dengan membuat bentuk atau bangunan menggunakan balok-balok yang dapat meningkatkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam memecahkan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga tercipta suatu yang baru sebagai sebuah ide yang kreatif.

Manfaat bermain balok yaitu dapat mengembangkan:

- 1) keterampilan hubungan dengan teman sebaya
- 2) komunikasi
- 3) kakuatan koordinasi motorik halus dan kasar
- 4) konsep matematika dan geometri
- 5) pemikiran simbolik
- 6) pengetahuan pemetaan dan
- 7) keterampilan membedakan penglihatan.

³⁴ Dimiyati Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Grafika Aditama, 2008), h. 81.

Bermain balok bertujuan untuk membantu anak dalam meningkatkan kemampuan konstruksi mereka dari membuat susunan garis lurus ke atas ke representasi nyata dan dari bermain sendiri ke kemampuan bekerjasama dalam kelompok kecil, merencanakan dan membangun.

Jadi dapat disimpulkan bahwa balok merupakan jenis mainan yang dapat disusun menjadi bentuk utuh yang terbuat dari kayu. Misal: membentuk rumah, istana, benteng, dan robot.

i. Jenis Balok

Menurut Dodge dalam Masnipal mengatakan bahwa terdapat dua jenis balok (*blocks*) yang direkomendasikan untuk digunakan, yaitu *unit blocks* (balok unit) dan *hollow blocks* (balok hollow). Balok unit biasanya digunakan dalam ruangan (*in door*), sedangkan balok hollow diluar ruangan (*out door*).³⁵ Balok unit adalah potongan-potongan terbuat dari kayu keras atau plastik dengan berbagai ukuran dan bentuk, antara lain berupa balok berbentuk kubus, persegi empat, tiang/setengah tiang, segitiga, dan silinder. Balok unit dapat membantu anak-anak belajar dalam mengembangkan konsep, menyeleksi, dan membangun, misalnya bangunan rumah, jembatan, robot, dan binatang.

Sedangkan balok hollow adalah jenis permainan yang juga terbuat dari kayu tetapi telah dibentuk sedemikian rupa menjadi kotak-kotak kayu besar berbentuk persegi empat atau segitiga. Dengan balok hollow anak dapat membangun struktur-struktur besar misalnya menjadi kapal, pesawat terbang, roket, dan anak dapat duduk di atasnya dan berpura-pura menjadi seorang kapten, pilot atau astronot. Jenis permainan ini lazimnya digunakan dalam bermain bersama oleh beberapa orang anak.

j. Tehnik dan Langkah Bermain Balok

³⁵ Masnipal, *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, (Jakarta: Pijakan Mahasiswa, Guru & Pengelola TK/RA/KB/TPA, 2002), h. 291.

Banyak tehnik bermain balok yang dikembangkan oleh para ahli, diantaranya menurut Dodge dalam Masnipal yang mengemukakan bahwa: “bermain balok meliputi empat tahapan, yaitu:

- 1) Memilih dan menemukan balok-balok (*crrying blocks*).
- 2) Memasang tiang pancang balok dan membuat jalan.
- 3) Menghubungkan balok untuk menciptakan struktur (memasang jembatan, membuat pagar, dan lain-lain).
- 4) Membuat konstruksi yang lebih rinci (menciptakan artistik, struktur kompleks).

Sedangkan menurut Hoorn mengemukakan bahwa tahap membangun balok ada tujuh, yaitu:

- 1) Balok dibawa dan disusun, tetapi belum digunakan untuk konstruksi.
- 2) Anak mulai mendirikan, membangun deretan. Deretan horizontal atau vertikal di atas lantai atau meja.
- 3) Memasang jembatan dua balok dihubungkan dengan balok ketiga.
- 4) Membuat pagar-balok melingkungi ruang.
- 5) Pola dekorasi, sering dengan simetris.
- 6) Struktur dilabelkan untuk tujuan bermain dramatik.
- 7) Bermain dramatik digabungkan dengan menggunakan struktur.³⁶

Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa bermain dengan balok dapat melibatkan anak-anak dalam membangun, memanipulasi dan mengeksplorasi. Dengan adanya tehnik atau langkah-langkah dalam bermain balok dapat mempermudah guru untuk melaksanakan kegiatan kreatif melalui permainan balok yang telah disediakan oleh guru.

B. Penelitian Yang Relevan

Terdapat banyak sekali penelitian yang relevan yang berkaitan dalam meningkatkan Kreativitas Anak diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mei Fitria Ningsih, Sri Lestari, Dian Miranda FKIP UNTAN Pontianak 2013 Pendidikan Guru Anak Usia Dini dengan judul “Peningkatan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Bina Insan Semester Genap tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini dilatarbelakangi karena kurangnya tingkat kreativitas anak di

³⁶ *Ibid.*, h. 296.

PAUD Bina Insan Pontianak Tenggara. Peneliti sebagai guru berusaha untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bermain balok. Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan bentuk penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, pada setiap siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Teknik pengumpulan data melalui observasi, komunikasi dan dokumentasi sedangkan alat pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara dan observasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui bermain balok dalam menciptakan bentuk balok dengan kategori berkembang sangat baik sebesar 66,7%. Memberikan variasi pada bentuk yang diciptakannya dengan kategori berkembang sangat baik sebesar 60%. Menceritakan bentuk yang dibuatnya dengan kategori berkembang sangat baik sebesar 66,7%.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Eni Nurhastuti Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta 2014 dengan judul “Pengembangan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Anak Kelompok B TK Tanggan 1 Kecamatan Gesi Sragen Tahun Ajaran 2013/2014”. Penelitian ini dilakukan karena rendahnya kreativitas visual spasial di TK Tanggan I Sragen, disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain pembelajaran yang kurang menarik, guru yang kurang menstimulasi anak, kurangnya alat bermain yang disediakan oleh sekolah, guru sering memberikan alat permainan produk jadi, dan memberikan tugas yang akan diberikan kepada anak hanya tergantung pada buku-buku kegiatan yang diperoleh dari dinas pendidikan setempat. Untuk dapat meningkatkan kreativitas anak perlu diberikan alat permainan yang sesuai dengan usia anak

dan dapat merangsang kreativitas anak. Salah satu alat permainan yang dapat diberikan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas adalah alat permainan dari balok-balok. Yang termasuk dalam alat permainan edukatif. Realita disekolah dalam proses pembelajaran, potensi dan kemampuan anak belum optimal. Kurangnya pendampingan, motivasi dan peran aktif dari guru, sehingga selama kegiatan pembelajaran balok anak hanya main saja. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dari hasil observasi yang peneliti lakukan dalam meningkatkan kreativitas terhadap anak, hasil ini menunjukkan bahwa permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak.

C. Kerangka Berpikir

Bermain balok merupakan salah satu permainan yang dilakukan dengan harapan dapat meningkatkan kretaivistas anak, terlebih pada masa usia dini, pembinaan dan penerapan kreativitas dari sejak dini yang merupakan tujuan utama dari pendidikan. Dengan terealisasinya tujuan tersebut, maka anak akan berperilaku kreatif dan aktif . Sehingga tidak ada seorang pun yang merasa putus asa terhadap masalah yang terjadi dalam perjalanan hidup yang dihadapinya, karena itu merupakan dari perilaku kreatif.

D. Hipotesis Tindakan

Yang dimaksud dengan hipotesis suatu dugaan awal yang akan terjadi jika suatu tindakan dilakukan dengan baik, sehingga melalui tindakan ini akan diperoleh suatu pemecahan problem yang baik. Sedangkan hipotesis tindakan yang peneliti ajukan adalah bahwa ada perkembangan kreativitas anak setelah dilakukan pembelajaran

menggunakan permainan balok di RA Nurul Hasanah Jl. Andansari Kel. Terjun Medan
Marelan, T.A.2017/2018.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini disusun untuk memecahkan suatu masalah, serta melakukan perubahan yang berfungsi sebagai peningkatan. Dalam pelaksanaan penelitian ini, perlu adanya dukungan dan bantuan dari pihak guru di sekolah baik dalam menilai si peneliti atau sebagai pelaksana kegiatan penelitian, hal ini disebut dengan kolaborasi antara guru dan peneliti. Tujuannya untuk mempermudah peneliti dalam menyelesaikan penelitiannya dalam suatu keadaan.

B. Subyek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Hasanah yang letaknya di Jl. Andansari Kel. Terjun Medan Marelan, dengan berjumlah siswa sebanyak 12 orang anak, dengan penjelasan 6 laki-laki dan 6 perempuan. Objek penelitian adalah meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain balok di RA Nurul Hasanah T.A 2017/2018.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA. Nurul Hasanah Jl. Andansari Kel. Terjun medan marelan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli dan T.A 2017/2018.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah terdiri dari dua siklus. Hal ini sesuai dengan persyaratan penelitian tindakan kelas, yaitu dalam penelitian tindakan kelas sekurang-kurangnya harus memenuhi dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan untuk setiap siklus pembelajaran dalam prosedur penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Pra Siklus

Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus melakukan observasi awal atau pra siklus. Observasi awal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan hasil belajar peserta didik sebelum dilaksanakannya penelitian tindakan kelas dengan menerapkan bermain balok. Hasil dari pra siklus ini akan dikomparasikan dengan hasil belajar pada siklus I dan siklus II. Apakah ada peningkatan dari setiap siklusnya. Kegiatan observasi awal ini juga dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran, sehingga dapat diambil tindakan pada siklus I.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti bersama guru kelas membahas teknis pelaksanaan penelitian tindakan kelas antara lain:

- 1) Menentukan tema yang akan diajarkan sesuai silabus dan kurikulum.
- 2) Menyusun rencana pembelajaran dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 3) Mempersiapkan bahan dan peralatan yang akan digunakan dalam penelitian untuk meningkatkan kreativitas anak.

b. Tindakan

- 1) Guru memberikan informasi awal tentang jalannya pembelajaran secara singkat dan jelas.
- 2) Guru menyampaikan pokok bahasan kreativitas pada permainan balok yang akan dibahas.
- 3) Guru memberikan sebuah kasus yang berkaitan dengan anak yang kreatif imajinatif .
- 4) Guru menunjukkan kreasi dalam bermain balok.
- 5) Guru meminta anak untuk memberikan komentar terhadap apa yang sudah dilihat anak pada saat dicontohkan guru.
- 6) Guru memberikan kesimpulan atau pesan-pesan terkandung dalam permainan tersebut.
- 7) Guru melakukan refleksi dan evaluasi/ tes lisan.

c. Pengamatan

Observasi ini untuk mengetahui perkembangan anak dalam menimbulkan sikap kreatif dan imajinatif yang baik, dalam tahap ini hal yang diamati:

- 1) Jalannya proses pembelajaran.
- 2) Situasi lingkungan dan subyek/sasaran peneliti pada waktu proses pembelajaran.

d. Refleksi

- 1) Menganalisa hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan pengajaran pada siklus I.

2) Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan terhadap siklus II.

3. Siklus II

Pada prinsipnya, semua kegiatan di siklus II hampir sama dengan kegiatan di siklus I. Hanya saja siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Terutama didasarkan pada hasil refleksi pada siklus I.

- a. Tahapannya tetap seperti di siklus I, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.
- b. Materi pembelajaran berkelanjutan.
- c. Diharapkan efektifitas peserta didik semakin meningkat.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dipergunakan untuk memperoleh data yang diperlukan, diantaranya adalah :

1. Observasi ini peneliti lakukan guna untuk mendapatkan gambaran tentang aktivitas belajar anak terkait peningkatan kreativitas anak dan pengelolaan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
2. Dokumentasi dilakukan guna memberikan gambaran mengenai partisipasi anak pada saat proses pembelajaran serta untuk memperkuat data yang telah di peroleh. Dokumentasi berupa foto anak selama mengikuti proses pembelajaran. Foto tersebut berfungsi sebagai gambaran nyata kegiatan penting di dalam kelas.

Tabel 3.1 Lembar Observasi Anak

Nama anak:.....

Kelompok/Semester:.....

N	Aspek	Indikator	Perkembangan Anak
---	-------	-----------	-------------------

o			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Menciptakan sesuatu dengan bervariasi serta mampu menceritakan	a. Menciptakan bentuk dari balok	Anak belum bisa menciptakan bentuk dari balok	Anak mulai bisa menciptakan bentuk dari balok dengan bantuan guru	Anak sudah bisa menciptakan bentuk dari balok tapi belum rapi	Anak sudah bisa menciptakan bentuk dari balok dengan rapi
		b. Memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan	Anak belum bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan	Anak mulai bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan	Anak sudah bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan tapi belum rapi	Anak sudah bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan dengan rapi dan indah

		c. Menceritakan bentuk yang dibuatnya	Anak belum bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya	Anak mulai bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya dengan bimbingan guru	Anak sudah bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya a tapi belum lancar	Anak sudah bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya dengan lancar dan bahasa yang lugas
--	--	---------------------------------------	--	--	--	--

Kriteria Penilaian :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Guru

No.	Aspek Kegiatan yang di Nilai	Uraian Kegiatan	Nilai
1.	Memulai kegiatan	Melakukan apersepsi	
		Memotivasi anak untuk melibatkan diri dalam kegiatan belajar mengajar	
2.	Mengelola kegiatan	Melakukan kegiatan pembelajaran secara sistematis	
		Menggunakan media atau alat pembelajaran	
		Media/alat pembelajaran digunakan secara aktif, efektif dan menyenangkan	

		Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam urutan yang jelas	
3.	Mengorganisasikan waktu dan fasilitas belajar	Mengatur penggunaan waktu secara efektif dan efisien	
		Mengatur dan memanfaatkan fasilitas belajar	
4.	Melakukan penilaian dan hasil proses	Melakukan penilaian selama proses belajar mengajar berlangsung	
		Melakukan penilaian pada akhir pembelajaran	
5.	Melibatkan anak dalam kegiatan	Memotivasi seluruh anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan	
		Keterlibatan aktif dalam pembelajaran	
		Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya	
6.	Mengakhiri kegiatan	Memberikan tidak lanjut	
Jumlah			
Rata-rata Nilai Hasil Penelitian			
Kriteria			

F. Teknik Analisis Data

Analisa ini dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Hal ini dilihat dari seberapa persenkah tingkat keberhasilan yang akan diperoleh.

Analisis lembar observasi untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak. Hasil observasi dianalisis dengan menggunakan analisis persentase. Analisis persentase dengan menggunakan rumus yaitu:

$$Pi = \frac{f}{n} \times 100\% \text{ (Sugiono)}$$

Keterangan :

Pi = Hasil pengamatan

f = Jumlah skor yang dicapai anak

n = Jumlah skor total

Dalam penelitian ini digunakan lima katagori yaitu:

Untuk mengetahui persentase keberhasilan pengembangan Kreativitas, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 3.3 Tabel Interpretasi Perkembangan Kreativitas Anak

Skor	Interpretasi
≥80%	Perkembangan Kreativitas Berkembang Sangat Baik
60%-79%	Perkembangan Kreativitas Berkembang Sesuai Harapan
40%-59%	Perkembangan Kreativitas Mulai Berkembang
0%-39%	Perkembangan kreativitas Belum Berkembang

(Zainal Aqib)³⁷

Menurut Aqib untuk menghitung persentase keberhasilan peningkatan kreativitas anak secara klasikal, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PKK = \frac{\sum \text{anak yang mengalami peningkatan} \geq 75}{\sum \text{anak}} \times 100 \%$$

Keterangan PKK: persentase Kemampuan Klasikal

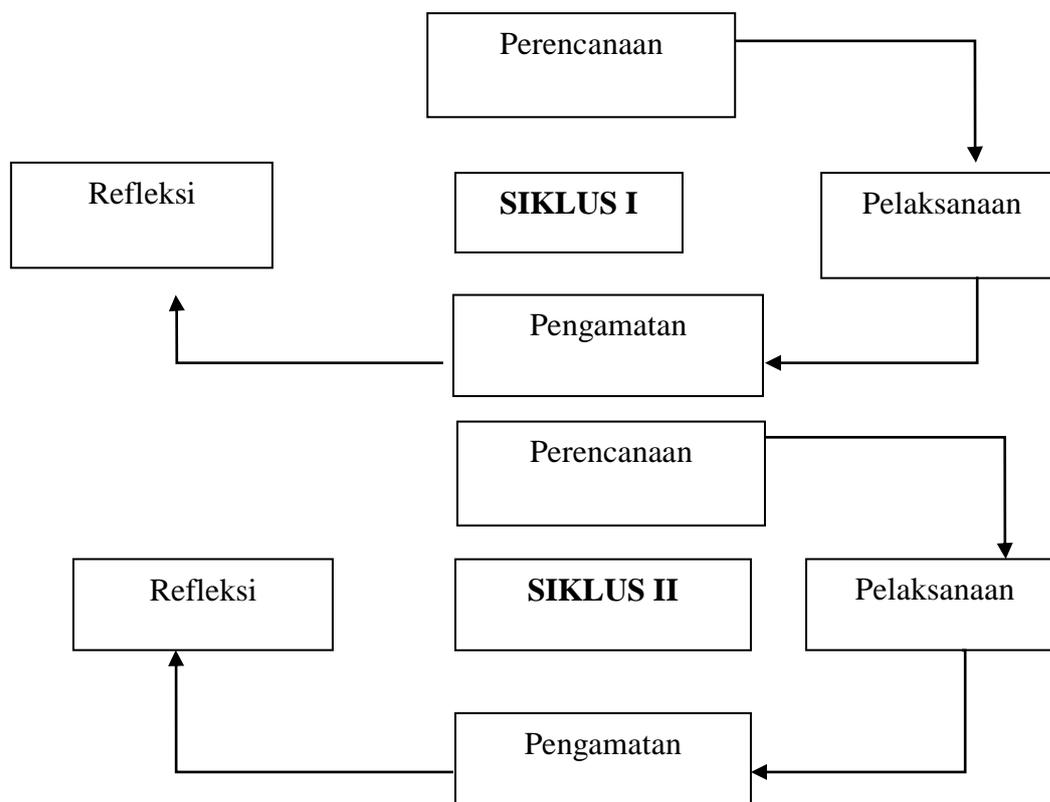
Dikatakan mengalami peningkatan pada kreativitas anak apabila terdapat 75% telah mencapai keberhasilan $\geq 80\%$.

³⁷ Zainal Aqib, dkk, Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru, SD,SLB, TK (Bandung: CV.YRAMA WIDYA, 2010) h. 41

G. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain model Kemmis dan Mc. Taggart (Arikunoto), penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, yakni siklus I dan siklus II, yang terdiri dari empat komponen yaitu 1). Perencanaan (*Plamning*), 2). Tindakan (*acting*), 3). Pengamatan (*Observing*), 4). Refleksi (*reflect*). Refleksi siklus I digunakan sebagai acuan I, digunakan sebagai acuan untuk rencana tidak lanjut pembelajaran selanjutnya. Desain penelitian yang dilaksanakan adalah PTK yang diperoleh dari model Kemmis dan MC Taggart.³⁸

Gambar 3.1 Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis Dan Mc.Taggart



³⁸Arikunoto, *Perencanaan Pembelajaran*. (Surakarta: Citra Pustaka, 2007), h.16

H. Jadwal Penelitian

Penelelitian dilaksanakan mulai Agustus-September di RA. Nurul Hasanah Jl. Andansari Kel. Terjun Medan Marelan. Yang diperlihatkan pada tabel 3.3 sebagai berikut :

Tabel 3.4 Jadwal Penelitian

Kegiatan	Bulan/Minggu																							
	April			Mei				Juni				Juli				Agustus				Sep		Okt		
	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	2	3	2	3	
Pengesahan Judul		x																						
Meminta izin kepala sekolah untuk melaksanakan penelitian			x																					
Observasi Awal			x																					
Penyusunan Proposal													x											
Membuat Surat Permohonan Izin Penelitian dari Fakultas																					x			
Surat izin Penelitian dari Fakultas keluar																					x			
Menghantarkan surat izin penelitian dari Fakultas kepada kepala sekolah RA. Nurul Hasanah agar penelitian dapat																					x			

dilakukan dengan segera mungkin																						
Pertemuan I, II, III pada Siklus I																				X		
Analisis Data Refleksi Siklus I																				X		
Pertemuan I, II, III pada Siklus II																						X
Analisi Data dan Refleksi Siklus II																						X
Analisi Data																						X
Penulisan Hasil laporan																						X

I. Indikator Keberhasilan

Adapun indikator keberhasilan pada penelitian ini jika anak mendapatkan nilai 75 dan secara klasikal jumlah anak yang berhasil sebanyak 80% dari jumlah anak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum

1. Hasil Penelitian Pra-Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan di RA Nurul Hasanah Jl. Andansari Kel. Terjun Medan Marelan RA Nurul Hasanah terdiri dari 2 kelas, ada kelas pagi dan kelas siang. Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengobservasi dan meminta data awal perkembangan anak dari guru kelas pagi. Aji mendapatkan jumlah skor nilai 2 dari tiap 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok, memberikan variasi bentuk yang diciptakan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya. Dalam hal ini, Aji mendapatkan jumlah skor nilai keseluruhan sebesar 6 dan tergolong mulai berkembang. Davi mendapatkan jumlah skor nilai 4 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 1 dan tergolong belum berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Fathiyah mendapatkan jumlah skor nilai 4 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 1 dan tergolong belum berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang.

Fathur mendapatkan jumlah skor nilai 8 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong

berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Hafiz mendapatkan jumlah skor nilai 7 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Kamila mendapatkan jumlah skor nilai 4 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 1 dan tergolong belum berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang.

Kemudian Nabila mendapatkan jumlah skor nilai 7 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Naura mendapatkan jumlah skor nilai 3 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 1 dan tergolong belum berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang. Lalu Risa mendapatkan jumlah skor nilai 7 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Rizki mendapatkan jumlah skor nilai 2 dari tiap 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 2

dan tergolong mulai berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Yudha mendapatkan jumlah skor nilai 5 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 1 dan tergolong belum berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Dan terakhir Zifana mendapatkan jumlah skor nilai 3 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 1 dan tergolong belum berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang.

Hasil yang diperoleh dari data awal di atas kemudian diolah dengan menggunakan rumus: $P_i = \frac{f}{n} \times 100\%$ yaitu :

Tabel 4.1 Hasil Observasi Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Pra Tindakan

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	Aji	6	50	MB
2	Davi	4	33	BB
3	Fathiyah	4	33	BB
4	Fathur	8	66	BSH
5	Hafiz	7	58	MB
6	Kamila	4	33	BB
7	Nabila	7	58	MB
8	Naura	3	25	BB
9	Risa	7	58	MB
10	Rizki	6	50	MB
11	Yudha	5	41	MB

12	Zifana	3	25	BB
	Jumlah Nilai		530	
	Rata-rata		44	MB

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa data awal peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di peroleh nilai rata-rata 44%. Belum ada anak yang memperoleh peningkatan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Untuk lebih jelas lagi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

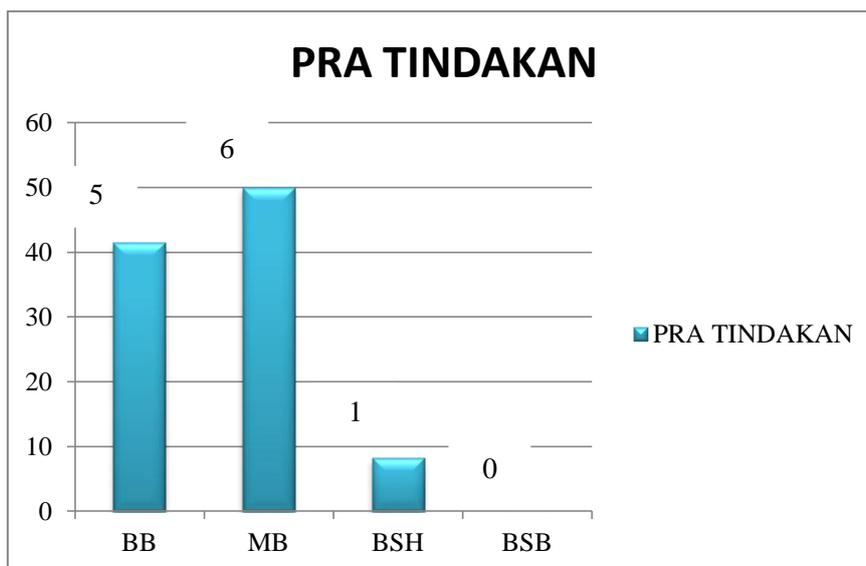
Tabel 4.2 Rangkuman Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Pra Tindakan

Persentase	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Keterangan
80%-100%	0	0	BSB
60%-79%	1	8.3%	BSH
40%-59%	6	50%	MB
0%-39%	5	41.6%	BB

Dari tabel 2 terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria belum berkembang sebanyak 5 orang (41.6%), sedangkan kriteria mulai berkembang sebanyak 6 orang anak (50%) dan yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 1 orang anak (8.3%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kreativitas anak belum meningkat dengan baik. Kemudian peneliti melaksanakan tahap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan media bermain balok kepada anak, karena dengan bermain balok menjadikan anak jadi tidak cepat mudah bosan.

Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Pra Tindakan



2. Hasil dan Pembahasan Siklus I

a. Perencanaan

Setelah mengetahui perkembangan kreativitas anak melalui bermain balok pada pra tindakan, maka disusun rencana tindakan untuk meningkatkan kreativitas anak menjadi lebih baik dari sebelumnya, kemudian pada siklus I ini digunakan media bermain balok yang digunakan kepada anak sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam perencanaan tindakan adalah:

- 1) Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema Lingkungan.
- 2) Mempersiapkan alat dan bahan untuk melaksanakan kegiatan bermain balok.
- 3) Peneliti memberikan arahan kepada anak agar anak dapat mengetahui aturan dan cara bermain balok yang sesuai dengan indikator kreativitas yang ingin ditingkatkan oleh peneliti.

- 4) Peneliti memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan bermain balok kepada anak, lalu anak meresponnya dengan menjawab pertanyaan yang diberikan peneliti sesuai dengan apa yang diciptakannya melalui bermain balok pada melakukan kegiatan pembelajaran.
- 5) Mempersiapkan Hasil observasi peningkatan kreativitas anak.

b. Pelaksanaan

Pemberian tindakan dilakukan dengan cara anak mempraktekkan langsung hal yang sesuai dengan apa yang ia lakukan sebelumnya menggunakan bermain balok. Kegiatan yang dilakukan merupakan tahap pengembangan dan pelaksanaan dari rencana yang telah disusun pada tahap perencanaan. Sebelum memulai kegiatan peneliti membuka pembelajaran, dengan mengucapkan salam pada anak, berdo'a sebelum pembelajaran, mengisi daftar hadir anak dan bernyanyi.

Kegiatan yang dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media bermain balok, yaitu:

- 1) Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan di lakukan pada anak.
- 2) Peneliti bertanya pada anak tentang cara menyusun balok yang benar.
- 3) Memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya pada peneliti.
- 4) Peneliti memberikan motivasi pada anak agar tertarik pada kegiatan yang akan dilakukan.
- 5) Kemudian peneliti membuat kelompok-kelompok kecil agar anak semakin bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung.

- 6) Peneliti dan guru kelas mengarahkan anak dalam melaksanakan bermain balok.

c. Hasil Pengamatan (Observasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dibantu dengan guru kelas dan guru bantu dengan menggunakan Hasil observasi peningkatan kreativitas anak. Dari observasi yang telah dilakukan diperoleh bahwa:

- 1) Anak terlihat masih malu-malu saat bermain balok dilaksanakan.
- 2) Anak lebih banyak diarahkan oleh guru dan peneliti.
- 3) Masih ada beberapa anak yang sibuk dengan aktivitasnya sendiri dan bahkan mengganggu temanya.

Selanjutnya paparan data pra tindakan sebelum dilakukannya tindakan dan data pada siklus I yang diperoleh dari hasil observasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3
Data Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus I

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	Aji	8	66.6	BSH
2	Davi	6	50	MB
3	Fathiyah	6	50	MB
4	Fathur	10	83	BSB
5	Hafiz	9	75	BSH
6	Kamila	6	50	MB
7	Nabila	9	75	BSH
8	Naura	5	41.6	MB
9	Risa	9	75	BSH
10	Rizki	8	66.6	BSH
11	Yudha	7	58	MB

12	Zifana	5	41.6	MB
Jumlah Nilai			732.4	
Rata-rata			61	BSH

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada siklus I di peroleh nilai rata-rata anak 61%. Belum ada anak yang memperoleh kriteria baik dan baik sekali.

Penjelasan tambahan berdasarkan tabel di atas yaitu Aji mendapatkan jumlah skor nilai 8 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Davi mendapatkan jumlah skor nilai 6 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Fathiyah mendapatkan jumlah skor nilai 6 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang.

Fathur mendapatkan jumlah skor nilai 10 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 4 dan tergolong berkembang sangat baik, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Hafiz mendapatkan jumlah skor nilai 9 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong

berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan. Kamila mendapatkan jumlah skor nilai 6 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang.

Kemudian Nabila mendapatkan jumlah skor nilai 9 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan. Naura mendapatkan jumlah skor nilai 5 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang. Lalu Risa mendapatkan jumlah skor nilai 9 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan. Rizki mendapatkan jumlah skor nilai 8 dari tiap 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya

mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Yudha mendapatkan jumlah skor nilai 7 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan. Dan terakhir Zifana mendapatkan jumlah skor nilai 5 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 1 yang tergolong belum berkembang.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4 Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus I

Persentase	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Ket
80%-100%	1	8.3	BSB
60%-79%	5	41.6	BSH
40%-59%	6	50	MB
0%-39%	0	0	BB

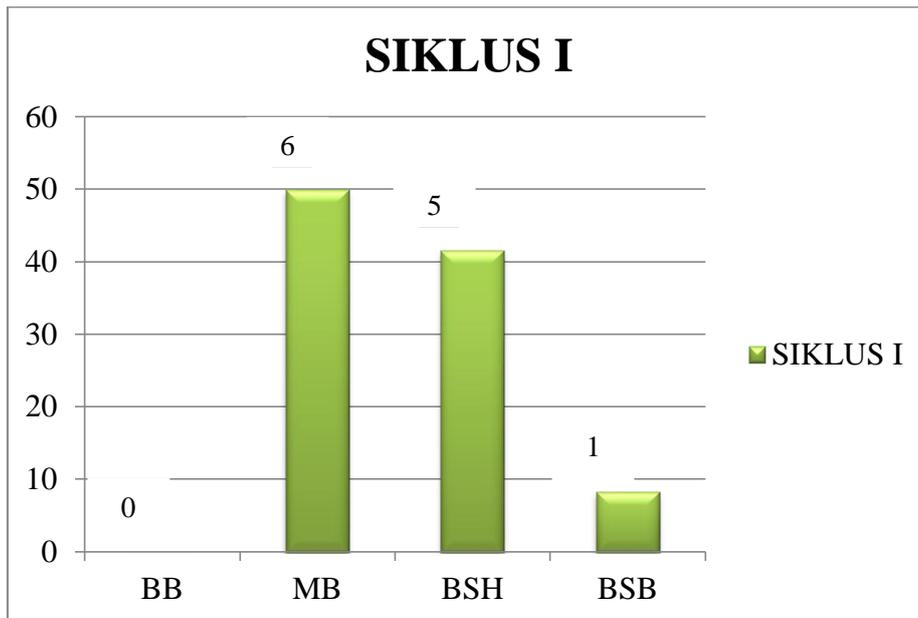
Pada tabel 4 terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik sebanyak 1 orang anak (8.3%), sedangkang kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 5 orang anak (41.6%). Anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 6 orang anak (50%) dan tidak ada anak yang memperoleh kriteria belum berkembang. Untuk mengetahui Persentase Kemampuan Klasikal (PKK) yaitu:

$$PKK = \frac{\sum \text{anak yang mengalami peningkatan} \geq 75}{\sum \text{anak}} \times 100 \%$$

$$PKK = \frac{4}{12} \times 100\% = 33\%$$

Dengan demikian dapat disimpulkan peningkatan kreativitasul karimah anak secara klasikal belum tercapai. Dari hasil observasi perkembangan kreativitas anak pada siklus I dapat digambarkan pada grafik berikut ini:

Gambar 4.2 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus I



Sedangkan untuk penilaian terhadap guru dalam menyampaikan pembelajaran yaitu :

Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru

No.	Aspek Kegiatan yang di Nilai	Uraian Kegiatan	Nilai
1.	Memulai kegiatan	Melakukan apersepsi	70
		Memotivasi anak untuk melibatkan diri dalam kegiatan belajar mengajar	70
2.	Mengelola kegiatan	Melakukan kegiatan pembelajaran secara sistematis	75
		Menggunakan media atau alat pembelajaran	75
		Media/alat pembelajaran digunakan secara aktif, efektif dan menyenangkan	80

		Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam urutan yang jelas	70
3.	Mengorganisasikan waktu dan fasilitas belajar	Mengatur penggunaan waktu secara efektif dan efisien	70
		Mengatur dan memanfaatkan fasilitas belajar	75
4.	Melakukan penilaian dan hasil proses	Melakukan penilaian selama proses belajar mengajar berlangsung	75
		Melakukan penilaian pada akhir pembelajaran	80
5.	Melibatkan anak dalam kegiatan	Memotivasi seluruh anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan	70
		Keterlibatan aktif dalam pembelajaran	75
		Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya	78
6.	Mengakhiri kegiatan	Memberikan tidak lanjut	80
Jumlah			1043
Rata-rata Nilai Hasil Penelitian			74,5
Kriteria			BSH

d. Refleksi

Dari pengamatan yang telah dilakukan, terlihat bahwa peningkatan kreativitas anak tergolong masih rendah. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan perbaikan-perbaikan yang nantinya diharapkan dapat meningkat kreativitas anak menjadi lebih baik. Hasil refleksi pada siklus I yaitu:

- 1) Pada kegiatan awal ini anak memiliki respon yang baik terhadap kehadiran peneliti.
- 2) Masih banyak anak yang malu-malu saat dilakukannya bermain balok.

- 3) Suasana kelas belum kondusif.

3. Hasil dan Pembahasan Siklus II

a. Perencanaan

Dilihat dari pelaksanaan siklus I maka dapat disimpulkan beberapa dari tindakan kegiatan perlu dilakukan perbaikan. Pelaksanaan pada siklus II dilakukan setelah peneliti mengidentifikasi berbagai kelemahan-kelemahan yang dialami anak selama proses pelaksanaan pada siklus I, yaitu:

- 1) Anak masih malu-malu saat melaksanakan permainan balok.
- 2) Ada beberapa anak yang masih sibuk dengan urusanya sendiri.
- 3) Suasana kelas belum kondusif.

Kegiatan pada siklus II tetap menggunakan media bermain balok, dengan melihat kelemahan-kelemahan di atas, maka upaya yang dilakukan peneliti adalah:

- 1) Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) dengan tema lingkungan juga.
- 2) Peneliti memberikan stimulus kepada anak, dengan cara memberikan motivasi kepada anak serta memberikan anak hal yang disenanginya. Dalam hal ini peneliti memberikan emoticon yang terbuat dari bahan origami, apabila anak bisa mengikuti pembelajaran dengan baik maka anak akan termotivasi dan semangat selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Peneliti menciptakan lagu-lagu ceria agar anak terangsang untuk melakukan kegiatan pembelajaran saat bermain balok.

- 4) Peneliti mempersiapkan bahan/alat untuk melaksanakan kegiatan bermain balok, dalam hal ini peneliti selalu melakukan pembelajaran saintifik dengan membawakan hal-hal yang anak sukai. Hal ini selalu dilakukan dari siklus I agar memancing rasa ingin tau dan semangat anak.
- 5) Mempersiapkan Hasil observasi peningkatan kreativitas anak.

b. Pelaksanaan

Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media bermain balok, peneliti mempersiapkan diri agar penelitian berlangsung lebih baik dari sebelumnya. Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan yang telah disusun pada RPPH untuk meningkatkan kreativitas anak, yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti membuka pelaksanaan kegiatan dengan memberikan salam dan nyanyian pada anak.
- 2) Peneliti memberikan motivasi pada anak agar anak lebih fokus dan semangat dalam melaksanakan permainan balok.
- 3) Peneliti menyiapkan emoticon senyum dan gerakan-gerakan yang akan membuat anak ceria dan bersemangat.
- 4) Peneliti menjelaskan tentang apa yang akan dipraktikkan, sesuai dengan indikator yang ingin ditingkatkan.
- 5) Peneliti memperagakan terlebih dahulu, sebelum akhirnya anak yang mempraktikanya.
- 6) Peneliti dan guru memantau berlangsungnya permainan balok yang dilaksanakan oleh anak.

c. Hasil Pengamatan (Observasi)

Pada siklus II ini peneliti dibantu dengan guru melakukan observasi untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak. Hasil yang diperoleh dari observasi yaitu:

- 1) Anak dapat merespon dengan baik apa yang disampaikan oleh peneliti.
- 2) Anak terlihat bersemangat dalam melakukan kegiatan bermain balok.
- 3) Anak dapat mempraktikkan dengan lebih baik dari siklus I.

Untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 Data Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus II

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	Aji	11	91.6	BSB
2	Davi	9	75	BSH
3	Fathiyah	9	75	BSH
4	Fathur	12	100	BSB
5	Hafiz	12	100	BSB
6	Kamila	9	75	BSH
7	Nabila	12	100	BSB
8	Naura	8	66.6	BSH
9	Risa	12	100	BSB
10	Rizki	11	91.6	BSB
11	Yudha	10	83.3	BSB
12	Zifana	8	66.6	BSH
Jumlah Nilai			1024.7	
Rata-rata			83.39	BSB

Sebagai penjelasan tambahan dari tabel di atas, bahwa Aji mendapatkan jumlah skor nilai 11 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 4 dan tergolong berkembang sangat baik, memberikan variasi bentuk yang diciptakan

mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sangat baik. Davi mendapatkan jumlah skor nilai 9 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sangat baik. Fathiyah mendapatkan jumlah skor nilai 9 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan.

Fathur mendapatkan jumlah skor nilai 12 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 4 dan tergolong berkembang sangat baik, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik. Hafiz mendapatkan jumlah skor nilai 12 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 4 dan tergolong berkembang sangat baik, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik. Kamila mendapatkan jumlah skor nilai 9 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan

menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan.

Kemudian Nabila mendapatkan jumlah skor nilai 12 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 4 dan tergolong berkembang sangat baik, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik. Naura mendapatkan jumlah skor nilai 8 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang. Lalu Risa mendapatkan jumlah skor nilai 12 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 4 dan tergolong berkembang sangat baik, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik. Rizki mendapatkan jumlah skor nilai 11 dari tiap 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 4 dan tergolong berkembang sangat baik, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan.

Yudha mendapatkan jumlah skor nilai 10 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan

nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik. Dan terakhir Zifana mendapatkan jumlah skor nilai 8 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 3 dan tergolong berkembang sesuai harapan, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sesuai harapan.

Dari tabel di atas terlihat pada siklus II di peroleh nilai rata-rata anak sebesar 75.8%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi pada kreativitas anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7 Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Siklus II

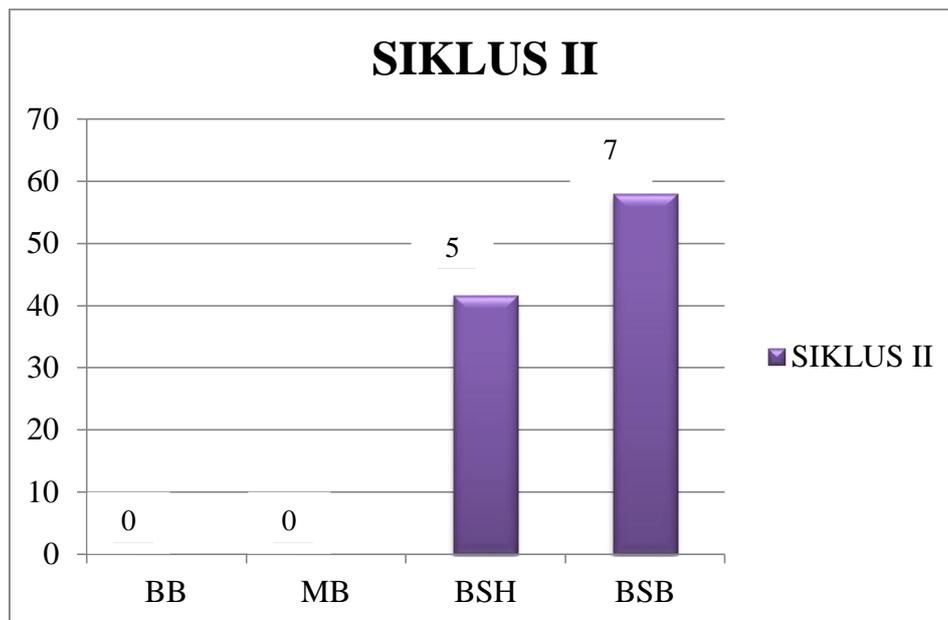
Persentase	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Keterangan
80%-100%	7	58	BSB
60%-79%	5	41.6	BSH
40%-59%	0	0	MB
0%-39%	0	0	BB

Dari tabel 6 di atas dapat dikatakan perkembangan kreativitas anak tergolong berkembang sangat baik. Dari 12 anak terdapat 7 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik (58%) sedangkan 5 orang anak memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (41.6%), serta tidak ada anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang dan belum berkembang.

Dari hasil observasi peningkatan kreativitas anak pada siklus II dapat digambarkan dengan grafik sebagai berikut:

Gambar 4.3 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Siklus II

II



Sedangkan untuk penilaian terhadap guru dalam menyampaikan pembelajaran yaitu :

Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Guru

No.	Aspek Kegiatan yang di Nilai	Uraian Kegiatan	Nilai
1.	Memulai kegiatan	Melakukan apersepsi	80
		Memotivasi anak untuk melibatkan diri dalam kegiatan belajar mengajar	80
2.	Mengelola kegiatan	Melakukan kegiatan pembelajaran secara sistematis	85
		Menggunakan media atau alat pembelajaran	85

		Media/alat pembelajaran digunakan secara aktif, efektif dan menyenangkan	90
		Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam urutan yang jelas	80
3.	Mengorganisasikan waktu dan fasilitas belajar	Mengatur penggunaan waktu secara efektif dan efisien	80
		Mengatur dan memanfaatkan fasilitas belajar	95
4.	Melakukan penilaian dan hasil proses	Melakukan penilaian selama proses belajar mengajar berlangsung	85
		Melakukan penilaian pada akhir pembelajaran	90
5.	Melibatkan anak dalam kegiatan	Memotivasi seluruh anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan	90
		Keterlibatan aktif dalam pembelajaran	95
		Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya	88
6.	Mengakhiri kegiatan	Memberikan tidak lanjut	89
Jumlah			1212
Rata-rata Nilai Hasil Penelitian			86,57
Kriteria			BSB

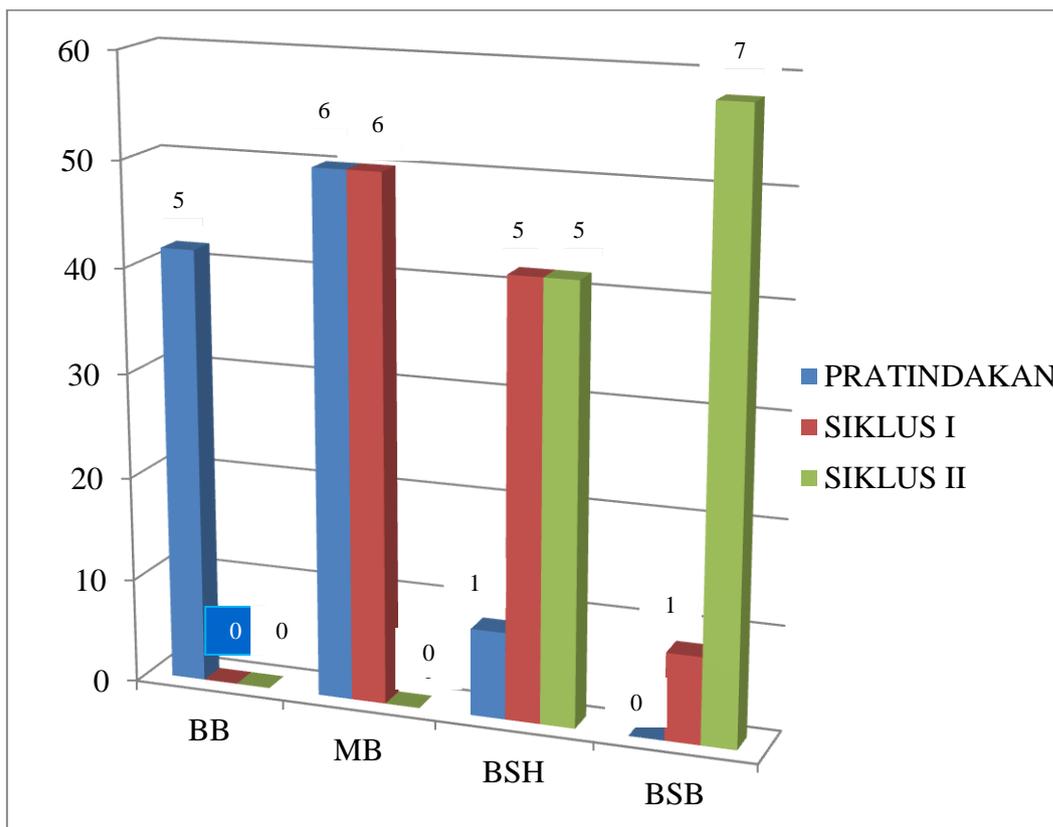
Jika dilihat dari hasil observasi guru pada siklus I mendapatkan nilai 74,5 yang tergolong berkembang sesuai harapan, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 86,75 yang tergolong berkembang sangat baik.

Kemudian untuk melihat jelas jumlah anak yang mengalami peningkatan kreativitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Rangkuman Anak Yang Mengalami Perkembangan

Keterangan	Jumlah Anak		
	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Berkembang Sangat Baik	0	1	7
Berkembang Sesuai Harapan	1	5	5
Mulai Berkembang	6	6	0
Belum Berkembang	5	0	0

Gambar 4.4 Grafik Kreativitas Anak Yang Mengalami Peningkatan



Jadi dapat di tarik kesimpulan bahwa persentase peningkatan kreativitas anak secara klasikal adalah:

$$PKK = \frac{\sum \text{anak yang mengalami peningkatan} \geq 75}{\sum \text{anak}} \times 100 \%$$

$$PKK = \frac{10}{12} \times 100\% = 83\%$$

d. Refleksi

Setelah mengamati hasil analisis data dapat dikatakan bahwa anak mengalami peningkatan lebih baik. Hal ini terlihat dari data observasi pada siklus I dengan rata-rata 61% dan data pada siklus II dengan rata-rata 83.39%. Oleh karena itu peneliti tak perlu melakukan kegiatan bermain menggunakan balok pada siklus berikutnya.

Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak dari pra tindakan dan selama siklus I dan II dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Kondisi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Nama Anak	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Aji	50	66.6	91.6	Meningkat
2	Davi	33	50	75	Meningkat
3	Fathiyah	33	50	75	Meningkat
4	Fathur	66	83	100	Meningkat
5	Hafiz	58	75	100	Meningkat
6	Kamila	33	50	75	Meningkat
7	Nabila	58	75	100	Meningkat
8	Naura	25	41.6	66.6	Meningkat
9	Risa	58	75	100	Meningkat
10	Rizki	50	66.6	91.6	Meningkat

11	Yudha	41	58	83.3	Meningkat
12	Zifana	25	41.6	66.6	Meningkat
Jumlah Nilai		530	732.4	1024.7	Meningkat
Nilai rata-rata		44	61	83.39	Meningkat

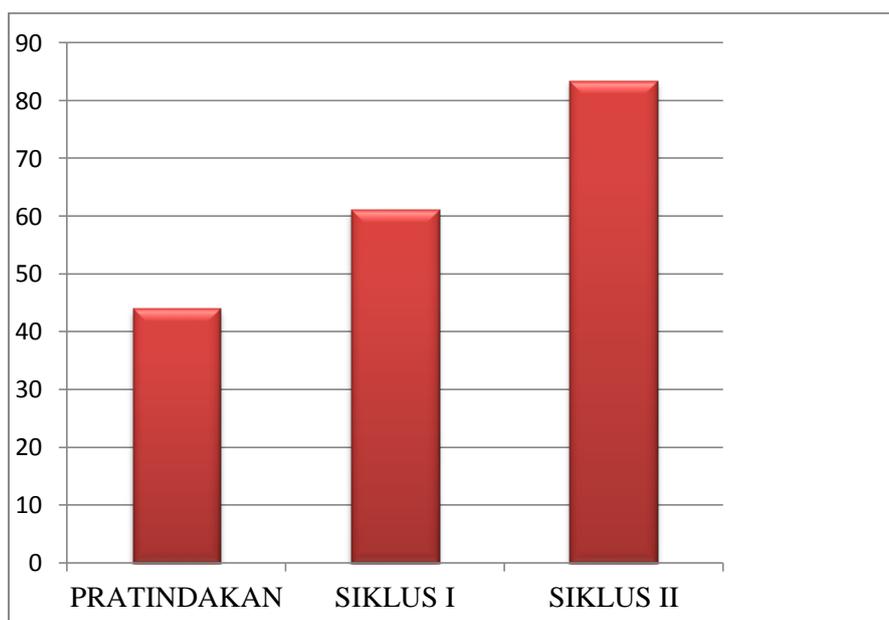
Berdasarkan tabel di atas memperlihatkan adanya peningkatan kreativitas pada anak mulai dari pra tindakan (44%), Siklus I (61%), dan siklus II (83.39%). Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.11 Rangkuman Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Keterangan	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	44	61	83.39

Untuk lebih jelas tentang perkembangan kreativitas anak dari data awal hingga siklus II dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.5 Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok



B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada siklus I dilakukan penelitian dengan menggunakan media bermain balok. Penelitian ini langsung melibatkan anak kelas B RA Nurul Hasanah. Bermain balok ini mengarahkan agar kreativitas anak usia 5-6 tahun meningkat menjadi lebih baik lagi. Hasil dari siklus I diperoleh data kreativitas anak masih rendah. Dari 12 anak, yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik sebanyak 1 orang anak (8.3%), sedangkang kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 5 orang anak (41.6%). Kemudian anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 6 orang anak (50%) dan tidak ada anak yang memperoleh kriteria belum berkembang. Untuk persentase klasikal di peroleh 33%.

Pada siklus II dilaksanakan penelitian dengan memperbaiki kesulitan yang dihadapi anak untuk memperoleh peningkatan yang maksimal. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, Dari 12 anak terdapat 7 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik (58%) sedangkan 5 orang anak memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (41.6%), serta tidak ada anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang dan belum berkembang. Untuk persentase klasikal di peroleh 83%.

Dari penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II didapat bahwa rata-rata anak mengalami peningkatan. Peningkatan kreativitas anak memperlihatkan bahwa dengan bermain balok menjadikan pembelajaran lebih efektif, jika digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak. Dengan demikian, bermain balok merupakan salah satu upaya yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada saat pra tindakan dari 12 orang anak usia 5-6 tahun yang memperoleh kriteria Belum Berkembang sebanyak 5 orang (41.6%), sedangkan kriteria Mulai Berkembang sebanyak 6 orang anak (50%) dan yang memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 1 orang anak (8.3%). Namun belum ada anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik .
2. Peningkatan kreativitas anak pada siklus I yaitu anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 1 orang anak (8.3%), sedangkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 5 orang anak (41.6%). Kemudian anak yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang sebanyak 6 orang anak (50%) dan tidak ada anak yang memperoleh kriteria Belum Berkembang. Pada siklus ini peningkatan secara klasikal diperoleh sebanyak 33%. Pada siklus II dari 12 anak terdapat 7 orang anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik (58%) sedangkan 5 orang anak memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan (41.6%), serta tidak ada anak yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang dan Belum Berkembang. Pada siklus ini kemampuan klasikal anak sudah tercapai yaitu sebesar 83%.
3. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain balok pada siklus I ke siklus II diperoleh peningkatan. inilah yang menunjukkan bahwa

peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun menjadi meningkat setelah menggunakan media bermain balok di RA Nurul Hasanah T.A.2017/2018.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka saran-saran yang dapat diberikan yaitu:

1. Kepada orang tua, hendaknya orang tua harus lebih jeli dalam memperhatikan setiap perkembangan anaknya. Selalu melatih dengan permainan-permainan yang mendidik kepada anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Orang tua harus ikut serta dalam membantu kegiatan bermain balok agar selalu ditingkatkan serta berlanjut, tidak hanya di sekolah akan tetapi dirumah juga diterapkan dengan tujuan agar anak kreatif dan inovatif hingga ia dewasa.
2. Kepada guru, Sebaiknya guru harus mulai lebih memperhatikan lagi tentang hal-hal yang berkaitan dengan segala yang bernilai baik guna di praktekkan serta dibiasakan kepada anak sejak dini dan dilakukan dengan berkelanjutan hingga anak menjadi mahir dan mampu berkreasi sendiri. Dalam hal ini guru maupun orang tua perlu bekerja sama membentuk komunikasi yang baik antara pihak sekolah dengan para wali murid untuk dapat memperoleh hasil yang maksimal terhadap perkembangan anak.
3. Kepada kepala sekolah/ ketua yayasan, perlu adanya menjalin kerja sama dengan pihak lain dalam upaya lebih meningkatkan kualitas, khususnya dalam penyediaan permainan balok guna membentuk kreativitas pada anak yang mencerminkan pribadi yang cerdas dan berkreasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Al-Qur'anul Karim, Surah Al-Kahfi:46.
- Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Howard E. Gruber and Katja Bodeker, *Creativity, Psychology and the History of Science*, Boston Studies In The Philosophy of Science: Springer, 2005.
- B.E.F. Montolalu, dkk., *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2007.
- David Campbell, *Mengembangkan Kreativitas*, Yogyakarta: Kanisius, 1986.
- Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana, 2010.
- Masganti Sit, dkk., *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*, Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Djamarah & Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Medan: Citapustaka Media Perintis, 2012.
- Mohammad Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima, 2008.
- Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Soemarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Tadkoroatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligence Pada Anak Usia Dini)*, Jakarta: Grasindo, 2008.
- John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Erlangga, 2002.
- Dimiyati Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Grafika Aditama.
- Masnipal, *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, Jakarta: Pijakan Mahasiswa, Guru & Pengelola TK/RA/KB/TPA, 2002.

LAMPIRAN 1

LEMBAR SURAT IZIN

PENELITIAN

LAMPIRAN 2

LEMBAR OBSERVASI DAN

RUBRIK

Lembar Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok

No	Nama Anak	Menciptakan Sesuatu Dengan Bervariasi serta Mampu Menceritakannya												Total Skor	Persen tasi (%)
		Menciptakan Bentuk dari Balok				Memberikan Variasi Pada Bentuk yang Diciptakan				Menceritakan Bentuk yang Dibuatnya					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
Jlh															
Rata-rata Total															

Rubrik Penilaian

Rubrik Penilaian Menciptakan Bentuk dari Balok

Indikator yang diamati	Skor	Deskripsi
Menciptakan Bentuk dari Balok	4	Anak sudah bisa menciptakan bentuk dari balok dengan rapi
	3	Anak sudah bisa menciptakan bentuk dari balok tapi belum rapi
	2	Anak mulai bisa menciptakan bentuk dari balok dengan bantuan guru
	1	Anak belum bisa menciptakan bentuk dari balok

Rubrik Penilaian Memberikan Variasi Pada Bentuk yang Diciptakan

Indikator yang diamati	Skor	Deskripsi
Memberikan Variasi Pada Bentuk yang Diciptakan	4	Anak sudah bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan dengan rapi dan indah
	3	Anak sudah bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan tapi belum rapi
	2	Anak mulai bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan
	1	Anak belum bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan

Rubrik Penilaian Menceritakan Bentuk yang Dibuatnya

Indikator yang diamati	Skor	Deskripsi
Menceritakan Bentuk yang Dibuatnya	4	Anak sudah bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya dengan lancar dan bahasa yang lugas
	3	Anak sudah bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya tapi belum lancar
	2	Anak mulai bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya dengan bimbingan guru
	1	Anak belum bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya

LAMPIRAN 3

HASIL OBSERVASI

LEMBAR OBSERVASI MENGENAI PROFIL SEKOLAH

Nama Lengkap Sekolah : RA Nurul Hasanah

Tahun Berdiri : 2007

Nomor SIOP : Kd.02.15/4/PP.00.4/176/2009/03 Agustus 2009

Nomor Statistik Sekolah : 101212710149

Alamat Sekolah : Jl. Lingk. VIII Andansari Kel. Terjun Kec. Medan
Marelan

Waktu Pelaksanaan Sekolah : 08.00-11.00 WIB

Jumlah Ruangan Di Sekolah : 4 Ruangan

Jumlah Permainan : 7 Permainan

Ukuran Luas Halaman : 13 m x 18 m

Ukuran Luas Tiap Kelas: 8 m x 6 m

Provinsi : Sumatera Utara

Kode Pos : 20

Telp. Sekolah : 085275823014

E-Mail Sekolah : nurulhasanah066@gmail.com

Jumlah Guru : 8 Orang

Data Siswa

Tahun Pelajaran	Kelompok		Jumlah Total	Keterangan
	Laki-laki	Perempuan		
2017/2018	9	10	12	TK A
	6	6	12	TK B
	3	4	7	Kelompok Bermain (KB)

Data Pendidikan PTK

No	Status Guru	Tingkat Pendidikan						Jlh
		SLTA	DI	DII	DIII	SI	SII	
1	Kepala Yayasan	-	-	-	-	1	-	1
2	Kepala Sekolah	-	-	-	-	1	-	1
3	Guru Tetap	1	1	1	1	3	-	7
Jumlah		1	1	1	1	4	1	9

PERSONIL PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN

1. Sri Widayati, M. Pd (Selaku Kepala Yayasan)
2. Fitria Rahma T. Srg, S.Pd.I (Selaku Kepala Sekolah)
3. Dra. Siti Asiah (Selaku Guru Tetap)
4. Suriani (Selaku Guru Tetap)
5. Ernawati (Selaku Guru Tetap)
6. Dahlia (Selaku Guru Tetap)
7. Yusnizar, S.Pd.I (Selaku Guru Tetap)
8. Zhuriah Artika, S.Pd.I (Selaku Guru Tetap)
9. Faizah S.Pd.I S.Pd (Selaku Guru Tetap)

VISI DAN MISI SEKOLAH

- VISI SEKOLAH

- Terwujudnya pendidikan berkualitas kreatif dan islami yang mampu menghasilkan lulusan beriman, bertaqwa, dan berakhlakul karimah, beriptek.

- MISI SEKOLAH

- Mewujudkan lembaga pendidikan anak yang unggul dan islami
- Menciptakan lingkungan belajar dan bermain yang menumbuhkan suasana belajar aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan
- Mencetak lulusan yang memiliki keshalehan pribadi, keshalehan sosial, dan keshalehan cendekia serta memiliki komitmen kebangsaan dan kemanusiaan

Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I

No	Aspek Kegiatan yang di Nilai	Uraian Kegiatan	Nilai
1.	Memulai kegiatan	Melakukan apersepsi	70
		Memotivasi anak untuk melibatkan diri dalam kegiatan belajar mengajar	70
2.	Mengelola kegiatan	Melakukan kegiatan pembelajaran secara sistematis	75
		Menggunakan media atau alat pembelajaran	75
		Media/alat pembelajaran digunakan secara aktif, efektif dan menyenangkan	80
		Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam urutan yang jelas	70
3.	Mengorganisasikan waktu dan fasilitas belajar	Mengatur penggunaan waktu secara efektif dan efisien	70
		Mengatur dan memanfaatkan fasilitas belajar	75
4.	Melakukan penilaian dan hasil proses	Melakukan penilaian selama proses belajar mengajar berlangsung	75
		Melakukan penilaian pada akhir pembelajaran	80
5.	Melibatkan anak dalam kegiatan	Memotivasi seluruh anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan	70
		Keterlibatan aktif dalam pembelajaran	75
		Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya	78
6.	Mengakhiri kegiatan	Memberikan tidak lanjut	80
Jumlah			1043
Rata-rata Nilai Hasil Penelitian			74,5
Kriteria			BSH

Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II

No	Aspek Kegiatan yang di Nilai	Uraian Kegiatan	Nilai
1.	Memulai kegiatan	Melakukan apersepsi	80
		Memotivasi anak untuk melibatkan diri dalam kegiatan belajar mengajar	80
2.	Mengelola kegiatan	Melakukan kegiatan pembelajaran secara sistematis	85
		Menggunakan media atau alat pembelajaran	85
		Media/alat pembelajaran digunakan secara aktif, efektif dan menyenangkan	90
		Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam urutan yang jelas	80
3.	Mengorganisasikan waktu dan fasilitas belajar	Mengatur penggunaan waktu secara efektif dan efisien	80
		Mengatur dan memanfaatkan fasilitas belajar	95
4.	Melakukan penilaian dan hasil proses	Melakukan penilaian selama proses belajar mengajar berlangsung	85
		Melakukan penilaian pada akhir pembelajaran	90
5.	Melibatkan anak dalam kegiatan	Memotivasi seluruh anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan	90
		Keterlibatan aktif dalam pembelajaran	95
		Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya	88
6.	Mengakhiri kegiatan	Memberikan tidak lanjut	89
Jumlah			1212
Rata-rata Nilai Hasil Penelitian			86,57
Kriteria			BSB

Lembar Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Saat Pra Tindakan

No	Nama Anak	Menciptakan Sesuatu Dengan Bervariasi serta Mampu Menceritakannya												Total skor	Persentasi (%)
		Menciptakan Bentuk dari Balok				Memberikan Variasi Pada Bentuk yang Diciptakan				Menceritakan Bentuk yang Dibuatnya					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Aji		√				√				√			6	50
2	Davi	√				√					√			4	33
3	Fathiyah	√				√					√			4	33
4	Fathur			√				√			√			8	66
5	Hafiz		√					√			√			7	58
6	Kamila	√				√					√			4	33
7	Nabila		√					√			√			7	58
8	Naura	√				√				√				3	25
9	Risa		√					√			√			7	58
10	Rizki		√				√				√			6	50

11	Yudha	√					√				√			5	41
12	Zifana	√				√				√				3	25
Jumlah		6	5	1	-	5	3	4	-	2	10	-	-	64	Secara Klasikal
Rata-rata Total														Belum Mencapai Target Capaian Perkembangan 75%	

Lembar Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Siklus I

No	Nama Anak	Menciptakan Sesuatu Dengan Bervariasi serta Mampu Menceritakannya												Total skor	Persentasi (%)
		Menciptakan Bentuk dari Balok				Memberikan Variasi Pada Bentuk yang Diciptakan				Menceritakan Bentuk yang Dibuatnya					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Aji			√				√			√			8	66.6
2	Davi		√				√				√			6	50
3	Fathiyah		√				√				√			6	50

4	Fathur				√				√			√		10	83
5	Hafiz			√				√				√		9	75
6	Kamila		√				√				√			6	50
7	Nabila			√				√				√		9	75
8	Naura		√				√			√				5	41.6
9	Risa			√				√				√		9	75
10	Rizki			√				√			√			8	66.6
11	Yudha		√				√					√		7	58
12	Zifana		√				√			√				5	41.6
Jumlah		-	6	5	1	-	6	5	1	2	5	5		88	Secara Klasikal
Rata-rata Total														PKK = $4/12 \times 100\% = 33\%$ Tergolong Belum Berkembang	

Lembar Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Siklus II

No	Nama Anak	Menciptakan Sesuatu Dengan Bervariasi serta Mampu Menceritakannya	Total skor	Persentasi (%)
----	-----------	---	------------	----------------

		Menciptakan Bentuk dari Balok				Memberikan Variasi Pada Bentuk yang Diciptakan				Menceritakan Bentuk yang Dibuatnya					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Aji				√				√			√		11	91.6
2	Davi			√				√				√		9	75
3	Fathiyah			√				√				√		9	75
4	Fathur				√				√				√	12	100
5	Hafiz				√				√				√	12	100
6	Kamila			√				√				√		9	75
7	Nabila				√				√				√	12	100
8	Naura			√				√		√				8	66.6
9	Risa				√				√				√	12	100
10	Rizki				√				√			√		11	91.6
11	Yudha			√				√					√	10	83.3
12	Zifana			√				√		√				8	66.6
Jumlah		-	-	6	6	-	-	6	6	-	2	5	5	123	Secara Klasikal
Rata-rata Total													PKK = $10/12 \times 100\% = 83\%$ Tergolong Berkembang Sangat Baik		

LAMPIRAN 4

RENCANA PELAKSANAAN

PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

TEMA : LINGKUNGANKU

KELOMPOK : B

SEMESTER/MINGGU : 1/5

KOMPETENSI DASAR : 2.10; 3.2; 3.3; 3.5; 3.6; 3.7; 3.8; 3.9; 3.11; 4.2; 4.3;
4.5; 4.6; 4.9; 4.11.

N O	SUB TEMA	MUATAN/MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	LINGKUNGANKU	3.6.1. Mengetahui nama sekolahku	1. Mewarnai gambar sekolah
	- Sekolahku	4.6.1. Menyebutkan nama sekolahku	2. Bermain balok membentuk bangunan sekolah
	- Lingkungan Sekitarku	3.6.1. Mengetahui fungsi sekolah	3. Menghubungkan garis putus-putus hingga membentuk kata sekolah
		3.2.2. dan 4.2.2. Mendengarkan penjelasan guru dan menceritakan kembali tentang fungsi sekolah	4. Mengerjakan maze = pergi ke sekolah
		3.6.2. dan 4.6.2. Mengetahui berbagai ruangan di sekolah, seperti: kantor, UKS, kelas, perpustakaan, kamar	5. Bermain balok membentuk lemari sekolah

		mandi, gudang, tempat permainan indoor, dsb.	
		3.9.1. dan 4.9.1. Menyebutkan dan menghitung benda-benda yang ada didalam ruangan kelas	6. Dapat mengikat tali sepatu sendiri
		3.7.1. Mengenal apa itu warung	7. Meniru bentuk huruf “k”
		4.11.1. Menyebutkan manfaat warung	8. Bermain balok membentuk benda-benda yang ada di ruangan kelas
		3.11.1. dan 4.11.1. Menceritakan pengalaman saat berada di pasar	9. Dapat ke kamar mandi dan buang air sendiri
		3.5.2. Mengetahui bahwa nabi Muhammad adalah seorang pedagang yang jujur	10. Menyebutkan sebanyak dua yang dijual di warung
		3.5.2. Mengetahui dan menyebutkan nama jalan menuju rumah dan berapa nomor rumah	11. Membuat mainan timbangan dari balok
		3.5.3. dan 4.5.3. Mengukur panjang jalan di halaman sekolah dengan langkah	12. Meniru bentuk huruf “w” = warung
		3.11.1. Menyebutkan orang-orang yang ada di sekolah	13. Mewarnai gambar pasar tradisional
		2.10.2. Bersikap hormat pada guru	14. Bermain balok dengan bebas membentuk sesuatu

			yang pernah dilihat saat berada di pasar
		3.11.2. dan 4.11.2. Dapat menjawab pealatan apa saja yang ada di sekolahmu?	15. Menyanyikan lagu “pasar minggu”
		3.11.4. Menyebutkan huruf-huruf hijaiyah	16. Menyebutkan jumlah ukuran panjang jalan di halaman sekolah dengan langkah
		3.7.1. Mengenal tata tertib dan mematuhi aturan sekolah	17. Membuat jalan dengan kepingan balok
		3.5.2. Menyusun bersama rencana tata tertib di kelas untuk dapat dipatuhi bersama	18. Meniru bentuk huruf “j” = jalan
		3.3.3. dan 4.3.3. Senam fantasi meniru gerakan pak tani mencangkul di sawah	19. Meniru bentuk huruf “m”
		3.3.3. dan 4.3.3. Menjelaskan tentang sawah	20. Mencari jejak pak Tono yang hendak pergi ke Sawah
		4.5.1. Menyebutkan buah-buahan ciptaan Allah SWT	21. Mewarnai gambar sawah
		3.8.1. dan 4.8.1. Senang merawat tanaman	22. Berhitung 26-30
		3.11.1. Menyebutkan nama-nama binatang yang diketahui	23. Menyanyikan pasar minggu
		3.11.1. dan 4.11.1. Menceritakan tentang kandang yang kamu ketahui	24. Menirukan kalimat “kebun”

			25.Menciptakan bentuk kandang dari balok
			26.Menyanyikan lagu Paman Datang
			27.Bergerak sesuai dengan irama musik
			28.Memberi angka pada bagian-bagian gambar kandang
			29.Memasangkan gambar sesuai dengan pasangannya
			30.Menirukan 3-4 urutan kata
			31.Mengurutkan bilangan
			32.Bercerita tentang peralatan di sekolah
			33.Menghubungkan titik-titik yang membentuk kata guru
			34.Mencocok bentuk gambar sekolah
			35.Menggambar bebas dengan krayon

Diketahui

Medan, 18 September 2017

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

(Fitria Rahma T.Srg, S.Pd.I)

(Dra. Siti Asiah)

(Hazlina Fauziah)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PADA SIKLUS I PERTEMUAN I

Semester/Bulan/Minggu ke- : I/September/I
Hari/Tanggal : Senin/18 September 2017
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/Sekolahku
Waktu : 08.00-10.30 WIB

❖ Materi :

- ✓ Mengenal nama sekolahku
- ✓ Menyebutkan nama sekolahku

❖ Alat dan Bahan :

- ✓ Pensil dan Penghapus
- ✓ Lembar kerja
- ✓ Majalah
- ✓ Balok
- ✓ Krayon

❖ Pembukaan :

- ✓ Baris-berbaris
- ✓ Upacara dan Periksa Kuku
- ✓ Bernyanyi
- ✓ Berdoa
- ✓ Salam
- ✓ Baca iqra'

❖ Inti :

- ✓ Mewarnai gambar sekolah
- ✓ Bermain balok membentuk bangunan sekolah
- ✓ Menghubungkan garis putus-putus hingga membentuk kata sekolah

❖ Istirahat :

- ✓ Bermain Bebas
- ✓ Berdoa sebelum dan sesudah makan
- ✓ Cuci tangan
- ✓ Makan bersama

❖ Penutup :

- ✓ Menanyakan apa yang dirasakan anak satu hari ini.
- ✓ Bernyanyi
- ✓ Evaluasi
- ✓ Berdoa
- ✓ Salam
- ✓ Persiapan pulang

❖ Penilaian :

NO	MATERI				
		BB	MB	BSH	BSB
1	Mewarnai gambar sekolah				
2	Bermain balok membentuk bangunan sekolah				
3	Menghubungkan garis putus-putus hingga membentuk kata sekolah				

Diketahui

Medan, 18 September 2017

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

(Fitria Rahma T.Srg, S.Pd.I)

(Dra. Siti Asiah)

(Hazlina Fauziah)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PADA SIKLUS I PERTEMUAN II

Semester/Bulan/Minggu ke- : I/September/I
Hari/Tanggal : Selasa/19 September 2017
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/Sekolahku
Waktu : 08.00-10.30 WIB

❖ Materi :

- ✓ Mengetahui fungsi sekolah
- ✓ Mendengarkan penjelasan guru dan menceritakan kembali tentang fungsi sekolah

❖ Alat dan Bahan :

- ✓ Pensil dan Penghapus
- ✓ Loudspeaker
- ✓ Lembar kerja
- ✓ Balok
- ✓ Sepatu bertali

❖ Pembukaan :

- ✓ Baris-berbaris
- ✓ Periksa Kerapian
- ✓ Bernyanyi
- ✓ Berdoa
- ✓ Salam
- ✓ Baca iqra'

❖ Inti :

- ✓ Mengerjakan maze = pergi ke sekolah
- ✓ Bermain balok membentuk lemari sekolah
- ✓ Dapat mengikat tali sepatu sendiri

❖ Istirahat :

- ✓ Bermain Bebas
- ✓ Berdoa sebelum dan sesudah makan
- ✓ Cuci tangan
- ✓ Makan bersama

❖ Penutup :

- ✓ Menanyakan apa yang dirasakan anak satu hari ini.
- ✓ Bernyanyi
- ✓ Evaluasi
- ✓ Berdoa
- ✓ Salam
- ✓ Persiapan pulang

❖ Penilaian :

NO	MATERI	 BB	 MB	 BSH	 BSB
1	Mengerjakan maze = pergi ke sekolah				
2	Bermain balok membentuk lemari sekolah				
3	Dapat mengikat tali sepatu sendiri				

Diketahui

Medan, 19 September 2017

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

(Fitria Rahma T.Srg, S.Pd.I)

(Dra. Siti Asiah)

(Hazlina Fauziah)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PADA SIKLUS I PERTEMUAN III

Semester/Bulan/Minggu ke- : I/September/I
Hari/Tanggal : Rabu/20 September 2017
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/Sekolahku
Waktu : 08.00-10.30 WIB\

❖ Materi :

- ✓ Mengetahui berbagai ruangan di sekolah, seperti: kantor, UKS, kelas, perpustakaan, kamar mandi, gudang, tempat permainan indoor, dsb.
- ✓ Menyebutkan dan menghitung benda-benda yang ada didalam ruangan kelas

❖ Alat dan Bahan :

- ✓ Pensil dan penghapus
- ✓ Balok
- ✓ Lembar kerja

❖ Pembukaan :

- ✓ Baris-berbaris
- ✓ Bernyanyi
- ✓ Berdoa
- ✓ Salam
- ✓ Baca iqra'

❖ Inti :

- ✓ Meniru bentuk huruf "k"
- ✓ Bermain balok membentuk benda-benda yang ada di ruangan kelas
- ✓ Dapat ke kamar mandi dan buang air sendiri

❖ Istirahat :

- ✓ Bermain Bebas
- ✓ Berdoa sebelum dan sesudah makan
- ✓ Cuci tangan dan makan bersama

❖ Penutup :

- ✓ Menanyakan apa yang dirasakan anak satu hari ini.
- ✓ Bernyanyi
- ✓ Evaluasi
- ✓ Berdoa
- ✓ Salam
- ✓ Persiapan pulang

❖ Penilaian :

NO	MATERI	 BB	 MB	 BSH	 BSB
1	Meniru bentuk huruf “k”				
2	Bermain balok membentuk benda- benda yang ada di ruangan kelas				
3	Dapat ke kamar mandi dan buang air sendiri				

Diketahui

Medan, 20 September 2017

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

(Fitria Rahma T.Srg, S.Pd.I)

(Dra. Siti Asiah)

(Hazlina Fauziah)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PADA SIKLUS II PERTEMUAN I

Semester/Bulan/Minggu ke- : I/September/I
Hari/Tanggal : Senin/25 September 2017
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/Lingkungan Sekitarku
Waktu : 08.00-10.30 WIB

❖ Materi :

- ✓ Mengetahui apa itu warung
- ✓ Menyebutkan manfaat warung

❖ Alat dan Bahan :

- ✓ Pensil dan Penghapus
- ✓ Lembar Kerja
- ✓ Balok

❖ Pembukaan :

- ✓ Baris-berbaris
- ✓ Upacara dan Periksa Kuku
- ✓ Bernyanyi
- ✓ Berdoa
- ✓ Salam
- ✓ Baca iqra'

❖ Inti :

- ✓ Menyebutkan sebanyak dua yang dijual di warung
- ✓ Membuat mainan timbangan dari balok
- ✓ Meniru bentuk huruf "w" = warung

❖ Istirahat :

- ✓ Bermain Bebas

- ✓ Berdoa sebelum dan sesudah makan
- ✓ Cuci tangan
- ✓ Makan bersama

❖ Penutup :

- ✓ Menanyakan apa yang dirasakan anak satu hari ini.
- ✓ Bernyanyi
- ✓ Evaluasi
- ✓ Berdoa
- ✓ Salam
- ✓ Persiapan pulang

❖ Penilaian :

NO	MATERI				
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menyebutkan sebanyak dua yang dijual di warung				
2	Membuat mainan timbangan dari balok				
3	Meniru bentuk huruf "w" = warung				

Diketahui

Medan, 25 September 2017

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

(Fitria Rahma T.Srg, S.Pd.I)

(Dra. Siti Asiah)

(Hazlina Fauziah)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PADA SIKLUS II PERTEMUAN II

Semester/Bulan/Minggu ke- : I/September/I
Hari/Tanggal : Selasa/26 September 2017
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/Lingkungan Sekitarku
Waktu : 08.00-10.30 WIB

❖ Materi :

- ✓ Menceritakan pengalaman saat berada di pasar
- ✓ Mengetahui bahwa nabi Muhammad adalah seorang pedagang yang jujur

❖ Alat dan Bahan :

- ✓ Majalah
- ✓ Krayon
- ✓ Balok
- ✓ Loudspeaker

❖ Pembukaan :

- ✓ Baris-berbaris
- ✓ Periksa Kerapian
- ✓ Bernyanyi
- ✓ Berdoa
- ✓ Salam
- ✓ Baca iqra'

❖ Inti :

- ✓ Mewarnai gambar pasar tradisional
- ✓ Bermain balok dengan bebas membentuk sesuatu yang pernah dilihat saat berada di pasar
- ✓ Menyanyikan lagu "pasar minggu"

❖ Istirahat :

- ✓ Bermain Bebas
- ✓ Berdoa sebelum dan sesudah makan
- ✓ Cuci tangan
- ✓ Makan bersama

❖ Penutup :

- ✓ Menanyakan apa yang dirasakan anak satu hari ini.
- ✓ Bernyanyi
- ✓ Evaluasi
- ✓ Berdoa
- ✓ Salam
- ✓ Persiapan pulang

❖ Penilaian :

NO	MATERI				
		BB	MB	BSH	BSB
1	Mewarnai gambar pasar tradisional				
2	Bermain balok dengan bebas membentuk sesuatu yang pernah dilihat saat berada di pasar				
3	Menyanyikan lagu "pasar minggu"				

Diketahui

Medan, 26 September 2017

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

(Fitria Rahma T.Srg, S.Pd.I)

(Dra. Siti Asiah)

(Hazlina Fauziah)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PADA SIKLUS II PERTEMUAN III

Semester/Bulan/Minggu ke- : I/September/I
Hari/Tanggal : Kamis/28 September 2017
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Lingungkanku/ Lingkungan Sekitarku
Waktu : 08.00-10.30 WIB

❖ Materi :

- ✓ Mengetahui dan menyebutkan nama jalan menuju rumah dan berapa nomor rumah
- ✓ Mengukur panjang jalan di halaman sekolah dengan langkah

❖ Alat dan Bahan :

- ✓ Lembar kerja
- ✓ Pensil dan Penghapus
- ✓ Balok

❖ Pembukaan :

- ✓ Baris-berbaris
- ✓ Senam Pagi
- ✓ Bernyanyi
- ✓ Berdoa
- ✓ Salam
- ✓ Baca iqra'

❖ Inti :

- ✓ Menyebutkan jumlah ukuran panjang jalan di halaman sekolah dengan langkah
- ✓ Membuat jalan dengan kepingan balok
- ✓ Meniru bentuk huruf "j" = jalan

❖ Istirahat :

- ✓ Bermain Bebas
- ✓ Berdoa sebelum dan sesudah makan
- ✓ Cuci tangan
- ✓ Makan bersama

❖ Penutup :

- ✓ Menanyakan apa yang dirasakan anak satu hari ini.
- ✓ Bernyanyi
- ✓ Evaluasi
- ✓ Berdoa
- ✓ Salam
- ✓ Persiapan pulang

❖ Penilaian :

NO	MATERI				
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menyebutkan jumlah ukuran panjang jalan di halaman sekolah dengan langkah				
2	Membuat jalan dengan kepingan balok				
3	Meniru bentuk huruf "j" = jalan				

Diketahui

Medan, 28 September 2017

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

(Fitria Rahma T.Srg, S.Pd.I)

(Dra. Siti Asiah)

(Hazlina Fauziah)

LAMPIRAN 5

JADWAL PELAKSANAAN

PENELITIAN

Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1.	April 2017	Pengajuan Judul Skripsi
2.	Senin/31 Juli 2017	Meminta izin kepada kepala sekolah RA NURUL HASANAH untuk melakukan observasi awal sebelum penelitian
3.	Rabu/02 Agustus 2017	Observasi awal dan menyusun Proposal
4.	Selasa/22 Agustus 2017	Seminar Proposal
5.	Rabu/13 September 2017	Membuat Surat Permohonan Izin Penelitian dari Fakultas
6.	Kamis/14 September 2017	Surat izin Penelitian dari Fakultas keluar
7.	Jum'at/15 September 2017	Menghantarkan surat izin penelitian dari Fakultas kepada kepala sekolah RA NURUL HASANAH agar penelitian dapat dilakukan dengan segera mungkin
8.	Senin/18 September 2017	Melakukan Siklus I Pertemuan I
9.	Selasa/19 September 2017	Melakukan Siklus I Pertemuan II
10.	Rabu/20 September 2017	Melakukan Siklus I Pertemuan III beserta analisis data refleksi Siklus I
11.	Senin/25 September 2017	Melakukan Siklus II Pertemuan I
12.	Selasa/26 September 2017	Melakukan Siklus II Pertemuan II
13.	Kamis/28 September 2017	Melakukan Siklus II Pertemuan III beserta analisis data refleksi Siklus II
14.	Jum'at/29 September 2017	Penulisan Hasil Laporan Skripsi

LAMPIRAN 6

DOKUMENTASI FOTO

KEGIATAN

PRATINDAKAN











Tindakan Siklus I

































Tindakan Siklus II







































DAFTAR GURU YAYASAN PERGURUAN NURUL HASANAH

NO	NAMA	TEMPAT TANGGAL LAHIR	ALAMAT	TMT
1	Dra SITI ASIAH	Ig Morawa, 05 Juni 1965	Lingk 17 Andansari	1 JULI 2004
2	SURIANI	Guning Tas, 04 Oktober 1968	Lingk 19 Andansari	1 JULI 2004
3	ERNAWATI	Belawan, 20 Agustus 1975	Lingk 17 Andansari	1 JULI 2008
4	DAHLIA	Medan, 08 September 1985	Lingk 18 Andansari	1 JULI 2008
5	PITRIA RAHMA T Srg, Spd, YUSNIZAR, Spd	Medan, 01 Januari 1988	Lingk 17 Andansari	1 JULI 2008
	ZHURIAH ARTIKA, Spd	Medan, 22 Oktober 1991	Lingk. 16 Andansari	
	FAIZAH, Spd, Spd			

I. VISI DAN MISI

VISI RA NURUL HASANAH

Terwujudnya pendidikan berkualitas kreatif dan islami yang mampu menghasilkan lulusan beriman, bertaqwa dan berakhlak karimah, beriptek.

MISI RA NURUL HASANAH

- Mewujudkan lembaga pendidikan anak yang unggul dan islami
- Menciptakan lingkungan belajar dan bermain yang menumbuhkan suasana belajar aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan
- Mencetak lulusan yang memiliki kesalehan pribadi, kesalehan sosial, dan kesalehan cendekia serta memiliki komitmen kebangsaan dan kemanusiaan.

Medan, Juli 2009

Kepala RA NURUL HASANAH



Fitria Rahma T. Srg, S.pdl



**DEPARTEMEN AGAMA
KANTOR DEPARTEMEN AGAMA
KOTA MEDAN**

PIAGAM NOMOR STATISTIK MADRASAH

Berdasarkan Keputusan Kepala Kantor Departemen Agama Kota Medan Nomor Kd.02.15/4/PP.00.4/176/2009 Tanggal 03 Agustus 2009.

Diberikan Kepada :

Nama Madrasah : RA Nurul Hasanah
Alamat : Jl. Lingk. XVIII Andan Sari
Kelurahan/Desa : Terjun
Kecamatan : Medan Marelan
Kota : Medan
Provinsi : Sumatera Utara
Penyelenggara Madrasah/
Yayasan :
Berdiri Sejak Tahun : 2007

NOMOR STATISTIK MADRASAH (NSM)

1	0	1	2	1	2	7	1	0	1	4	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---