

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI
METODE BERMAIN DENGAN PERMAINAN BALOK
DI TAMAN KANAK- KANAK SABRINA
SUKARAME BANDAR LAMPUNG**



SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**PEBRIA SUHARTINI
NPM.1211070027**

Jurusan: Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

**Pembimbing I : Dr. Hj. Rifda El Fiah, M.Pd
Pembimbing II : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1437 H / 2016 M**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN DENGAN PERMAINAN BALOK DI TAMAN KANAK-KANAK –KANAK SABRINA SUKARAME BANDAR LAMPUNG

Oleh :

PEBRIA SUHARTINI

Anak merupakan pembelajar yang sejati yang penuh kejujuran dalam merealisasikan kejujuran dan mengekspresikan perasaannya. Semua orang tua tentu ingin membahagiakan anak-anaknya, melihat mereka tumbuh sehat, cerdas, dan sukses dalam kehidupannya. Oleh sebab itu dalam rangka mencerdaskan anak tentu harus menggunakan strategi yang handal, seperti menggunakan permainan. Bermain pada prinsipnya merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam priode perkembangan diri anak, intinya bermain sangat erat kaitannya dengan perkembangan anak. Pembelajaran bermain di harapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak, daya kreativitas, dan berbagai aspek perkembangan anak, terutama kecerdasan kognitif pada kreativitas anak.

Oleh karena itu penyelenggaraan pendidikan anak pra sekolah telah diatur dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) dengan menemukan cara pandangbaru tentang pendidikan anak yaitu konsep Pendidikan Anak Usia Dini(PAUD) pada tahun 2003. Gagasan PAUD pada dasarnya ingin mempertajam kembali konsep pendidikan anak pra sekolah sebagai pandanganawal sesuai dengan konteks jaman. Oleh sebab itu , berangkat dari anak sebagai pijakan awal untuk mengenalkan pendidikan kepada anak usia dini, diharapkan melalui permainan balok mampu meningkatkan perkembangan kreativitas anak khususnya pada anak usia dini di Taman Kanak- kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung. Sehingga penulis mengangkat judul penelitian ini : **Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain dengan Permainan Balok di Taman Kanak- kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung.**

Penelitian ini bersifat penelitian lapangan, adapun jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang di fokuskan area berhitung atau lazim disebut dengan Classroom Action Research (Penelitian Tindakan Kelas). Dalam mengumpulkan data yang diperlukan penulis menggunakan sumber data yang terdiri dari dua sumber yang pertama sumber data primer yaitu jenis datanya diambil dari observasi langsung di lapangan dan interview dengan guru kelas di BI.

Berdasarkan hasil analisis data, maka hasil penelitian ini dapat penulis tunjukkan ada peningkatan dari setiap siklus, dari siklus I, dan siklus II. Dapat penulis simpulkan bahwa Metode Bermain dengan Permainan Balok dapat meningkatkan Perkembangan Kreativitas pada anak di Taman Kanak- kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung.

Kata kunci : *Pendidikan Anak Usia Dini, Kreativitas, Bermain*

Balok

MOTTO

﴿فَأَنْصَبْ فَرَعْتَ فَإِذَا يُسْرًا أَلْعَسْرِمَعِ إِنَّ﴾

Artinya : Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu Telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain Q.S (Alamnasrah6-7)



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, saya persembahkan karya tulis yang sederhana ini kepada orang yang selalu mencintai dan memberi makna dalam hidupku, terutama bagi:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Mustangirun dan Ibunda Suryati yang telah mengasuh, membesarkanku serta mendidikku dengan kasih sayang yang tak mungkin terbalas dengan apapun dan senantiasa mendo'akan serta menanti keberhasilanku.
2. Abangku Hendra Hasri, beserta kakak sepupuku dan kakak iparku Yeni Fitri, S.Pd, Gandhi Liyorba Indra S.Ag. MAg, kepada adik-adikku Kurnia Jaya, Riska Shafira, dan Nurul Miftahul Fitri yang selalusenantiasa memberiku dukungan, semangat dan motivasi, sehingga studiku dapat terselesaikan.
3. Sahabat-Sahabatku seperjuangan Jurusan PGRA khususnya Angkatan 2012, salah satunya Trisinta Trisnawati, Yuliani, RiskaDwi Nurul Hikmah, Endang Sugiarti, yang selalu memberi semangat, nasehat, motivasi dan dorongan hingga studiku dapat terselesaikan.
4. Almamaterku Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Pebria Suhartini lahir di Ulu Belu Kab Tanggamus pada tanggal 27 Februari 1992. Merupakan anak kedua dari lima bersaudara dari pasangan ayahanda Mustangirun dan Ibunda Suryati.

Penulis menyelesaikan Sekolah Dasar Negeri I Negeri Agung Talang Padang Kab Tanggamus selesai tahun 2004. Setelah itu penulis melanjutkan Sekolah Madrasah Tsanawiyah NU Negara Batin Kota Agung Barat Kab Tanggamus selesai tahun 2007 dan melanjutkan Sekolah Madrasah Aliyah Negeri Kotaagung Kab. Tanggamus Selesai pada tahun 2010

Pada tahun 2012 penulis melanjutkan pada program S1 IAIN Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Raudathul Atfhal (PGRA). Tahun 2013-2015 penulis mulai mengajar di TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung. Kemudian awal 2016 penulis pindah mengajar di Yayasan RA Ismaria Al-qur'aniyyah Rajabasa Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan ilmu pengetahuan, kekuatan dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul: “Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Metode dengan Permainan Balok di Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung”. Shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan pengikutnya yang taat menjalankan syariat-Nya.

Penulis menyusun skripsi ini, sebagai bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung dan Alhamdulillah telah dapat penulis selesaikan sesuai dengan rencana. Dalam upaya penyelesaian ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta dengan tidak mengurangi rasa terima kasih atas bantuan semua pihak, maka secara khusus penulis ingin menyebutkan beberapa sebagai berikut :

1. Dr.H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Hj. Meriyati, M.Pd selaku ketua jurusan PGRA beserta Dosen dan Asisten Dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah banyak membantu dan mendidik serta memberikan bimbingan kepada penulis selama

menempuh pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung.

3. Dr. Hj. Rifda El Fiah, M.Pd selaku pembimbing I beserta Prof. Dr. Hj. Nirva Diana M.Pd selaku pembimbing II, yang telah menyediakan waktu dan bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memotivasi penulis.
4. Susi Marlianti, S.E. Ak selaku Kepala Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung yang telah menyediakan waktu dan fasilitas dalam rangka pengumpulan data penelitian ini.
5. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantukelancaran penyelesaian skripsi ini. *Jazakallah Khoiron Katsir.*

Demikian mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penuliskhususnya dan pembaca pada umumnya. Semoga Allah berkenan melimpahkan balasan pahala yang berlipat ganda atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Amin YaRobbal Alamin.

Bandar Lampung, 15 Desember 2016
Penulis

Pebria Suhartini
NPM. 1211070027

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| ABSTRAK | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| RIWAYAT HIDUP | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| | |
| BAB I. PENDAHULUAN | |
| A. Penegasan Judul | 1 |
| B. Alasan Memilih Judul | 2 |
| C. Latar Belakang Masalah..... | 3 |
| D. Rumusan Masalah | 12 |
| E. Hipotesis Tindakan..... | 12 |
| F. Tujuan dan Manfaat Penelitian | 12 |
| | |
| BAB II. Landasan Teori | |
| A. Metode Bermain dan Permainan Balok | 14 |
| 1. Pengertian Metode Bermain..... | 14 |
| 2. Tujuan Bermain Bagi Anak Usia Dini | 15 |
| 3. Fungsi Bermain Bagi Perkembangan Anak | 16 |
| 4. Ciri-Ciri Metode Bermain | 20 |
| 5. Prinsip-Prinsip Metode Bermain..... | 20 |
| 6. Karakteristik Metode Bermain | 21 |
| 7. Bentuk Permainan Anak Menurut Jenis nya | 26 |
| 8. Permainan Balok | 30 |
| 9. Peran dan Tanggung Jawab Guru dalam Permainan Balok | 38 |
| B. Kreativitas Anak Usia Dini | 41 |
| 1. Pengertian Kreativitas Anak | 41 |
| 2. Ciri-ciri Kreativitas Anak..... | 42 |
| 3. Potensi Kreativitas Anak..... | 45 |
| 4. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas..... | 46 |

| | |
|---|----|
| 5. Bentuk Kreativitas pada Anak Usia Dini | 48 |
| 6. Manfaat Kreativitas Pada Anak | 50 |
| C. Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Balok Pada Anak Usia Dini..... | 51 |

BAB III . METODOLOGI PENELITIAN

| | |
|--------------------------------------|----|
| A. Metodologi Penelitian | 56 |
| 1. Pengertian Metode Penelitian..... | 56 |
| 2. Tempat dan Waktu Penelitian | 63 |
| 3. Subjek dan Objek Penelitian | 63 |
| 4. Teknik Pengumpulan Data | 64 |
| 5. Teknik Analisa Data..... | 66 |

BAB IV. LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|--|----|
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian | 69 |
| 1. Sejarah Singkat Berdirinya TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung ... | 69 |
| 2. Visi dan Misi TK Sabrina Sukarame | 70 |
| 3. Letak Geografis TK Sabrina Sukarame | 71 |
| 4. Keadaan Sarana dan Prasarana TK Sabrina Sukarame | 72 |
| 5. Keadaan Tenaga Pendidik TK Sabrina Sukarame | 73 |
| 6. Struktur Organisasi TK Sabrina Sukarame | 74 |
| 7. Keadaan Peserta Didik TK Sabrina Sukarame..... | 76 |
| B. Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain dengan Permainan Balok di TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung..... | 76 |
| 1. Pelaksanaan Tindakan Pada Siklus I..... | 76 |
| 2. Pelaksanaan Tindakan Pada Siklus II | 85 |
| C. Pembahasan..... | 91 |

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

| | |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan | 96 |
| B. Saran..... | 97 |
| C. Penutup..... | 98 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| | | |
|---------|---|----|
| Tabel 1 | Indikator Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini..... | 7 |
| Tabel 2 | Hasil Observasi Awal Pencapaian Indikator Perkembangan Kreativitas Di Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung..... | 9 |
| Tabel 3 | Keadaan Sarana dan Prasarana Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung..... | 73 |
| Tabel 4 | Keadaan Tenaga Pendidik Di Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung..... | 74 |
| Tabel 5 | Jumlah Peserta Didik Di Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung..... | 76 |
| Tabel 6 | Hasil Perkembangan Kreativitas Anak Didik Kelas B TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung Pada Siklus I..... | 83 |
| Tabel 7 | Hasil Perkembangan Kreativitas Anak Didik TK Sabrina Bandar Lampung Pada Siklus II..... | 89 |
| Tabel 8 | Persentase Perkembangan Kreativitas Anak Didik pada Pra Siklus, dan Siklus I Di Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung..... | 92 |
| Tabel 9 | Persentase Perkembangan Kreativitas Anak Didik pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II Di Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung..... | 93 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penjelasan Judul

Pada bagian ini penulis menjelaskan terlebih dahulu istilah-istilah yang ada pada judul skripsi, hal ini bertujuan agar dapat memberikan pemahaman terhadap pembaca. Untuk itu berikut uraian dari istilah-istilah tersebut:

1. Metode Bermain: “suatu bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak dan bersifat non serius, lentur, dan bahan bermain terkandung dalam kegiatan secara imajinatif ditransformasi sependan dengan dunia orang dewasa”.¹
2. Kreativitas adalah: “Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya”.²
3. 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

¹Moeslichatoen,R. *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-kanak* (Jakarta:Renika Cipta,2004) hlm.24

² Rachmawati dkk, *Strategi Perkembangan Kreativitas Pada Anak (Usia Taman Kanak-Kanak)*, (Jakarta: kecana Prenada Media Group, 2010),h.13

perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.³

4. Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung Merupakan subjek penelitian.

Berdasarkan hasil penjelasan istilah-istilah yang digunakan dalam judul diatas, sehingga dapat penulis uraikan lagi bahwa maksud dari judul tersebut adalah melalui metode bermain diharapkan mampu memberikan kontribusi pada anak dalam mengembangkan kreativitas anak. Artinya dalam pembelajaran anak tidak hanya menekankan pada konteks akademis saja, melainkan mengembangkan kecerdasan berimajinasi.

B. Alasan Memilih Judul

Penulis memilih judul skripsi ini dengan mengemukakan alasan sebagai berikut:

1. Pada jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan kondisi usia emas (Golden Age) untuk mengembangkan segala potensi anak, untuk itu perlunya mengembangkan kreativitas anak, sehingga potensi yang dimiliki untuk dapat berkembang secara optimal.
2. Dari segi potensi pada anak, guru sebagai pembimbing dan pengarah dalam kegiatan belajar berfungsi dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap kebutuhan hidup dan mengenal lingkungan sekitar.

³ Imam, Musbikin, *Buku Pintar PAUD*, (Jogjakarta: Laksana, 2010), h.35

C. Latar Belakang Masalah

Anak Usia Dini (AUD) adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan Prilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.⁴

Pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagai sumber belajar merupakan salah satu komponen penting dalam menemukan keberhasilan program PAUD karena pendidik terlibat langsung dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Dalam Undnag-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Dinas pasal 1 ayat 60 disebutkan bahwa pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualitas sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.⁵

⁴ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm.88

⁵Iva, Noorlaila, *Panduan Lengkap mengajar PAUD*, (Jakarta: PT. Indeks, 2010), hlm.138

Dalam al-quran di jelaskan anak adalah hiasan hidup di dunia bagi manusia .Sebagai firman Allah dalam surat Al-kahfi ayat 46 berbunyi sebagai berikut

﴿أَمْلاً وَخَيْرُ ثَوَابٍ أَرْبَابِكَ عِنْدَ خَيْرِ الصَّالِحِينَ وَالْبَقِيَّةُ الدُّنْيَا الْحَيَوَةُ زِينَةٌ وَالْبُنُونَ أَمْالٌ﴾

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 (Q.S.Al-Kahfi : 46.)⁶

Pembelajaran anak usia dini seharusnya lebih diarahkan pada 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.

Usia dini merupakan usia yang paling kritis atau paling menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang. Perolehan kesempatan untuk dapat mengoptimalkan tugas-tugas perkembangan pada usia dini sangat menentukan keberhasilan perkembangan anak. Setiap manusia pada dasarnya

⁶ Departemen Agama RI, *A-Qur'an dan Terjemahannya*, Dipenogoro ;Bandung, 2005, hlm, 88

memiliki potensi kreatif sejak lahir tanpa kecuali, walaupun setiap manusia berbeda dalam macam potensi yang di miliki.

Berdasarkan dari pada uraian di atas dapat dikatakan bahwa potensi pada diri anak (kreativitas) kemampuan yang di miliki nya di tandai dengan senang meniru, karena salah satu proses pembentukan tingkah laku mereka adalah di peroleh dengan cara meniru. Dengan demikian, agar potensi tersebut mampu berkembang sesuai dengan harapan, tentulah dalam proses pembelajaran, seorang guru harus mampu menggunakan metode dan strategi yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Kreativitas merupakan suatu proses mental yang di lakukan individu berupa gagasan atau produk baru atau mengombinasikan antara kedua nya yang akhir nya akan melekat pada diri nya. "Sementara itu Supriadi menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadi nya ekalasi dalam kemampuan berfikir, di tandai oleh suksesi, di kontinuitas, diferensiasi, integrasi antara setiap tahap perkembangan.⁷ Kreativitas, di samping bermakna baik untuk pengembangan diri juga merupakan salah satu kebutuhan pokok, manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia.

Adapun dalam pengembangan kreativitas anak, ada beberapa hal yang harus di lakukan oleh seorang guru yaitu :

⁷. Yeni Rachmawati,,*Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta : kencana.2010.hlm.13

1. Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya.
2. Mengakui dan menghargai gagasan- gagasan anak.
3. Menjadi pendorong bagi anak untuk mengomunikasikan dan mewujudkan gagasan-gagasannya.
4. Membantu anak memahami di vergensinya dalam berfikir dan bersikap dan bukan untuk menghukumnya.
5. Memberikan peluang untuk mengomunikasikan gagasan-gagasannya.
6. Memberikan informasi mengenai peluang-peluang yang tersedia.⁸

Untuk menumbuh kembangkan kreativitas tersebut, maka diperlukan ada nya stimulus dengan menggunakan strategi atau metode pengajaran. Adapun metode merupakan bagian dari strateg kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan di tetapkan. Metode juga merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan.

Dalam mengembangkan kreativitas anak, metode yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasinya. Dalam mengembangkan kreativitas anak metode yang di pergunakan juga mampu mendorong anak dan mencari serta menemukan jawabannya, membuat pertanyaan yang membantu memecahkan masalah, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan ide-ide baru.

Indikator untuk kreativitas yang meliputi ciri-ciri antara lain memiliki rasa ingin tahu yang mendalam dan sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan gagasan atau usul terhadap suatu masalah juga bebas menyatakan pendapat kemudian mempunyai rasa keindahan yang dalam dan menonjol dalam bidang seni serta mampu

⁸Muhammad Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, Wacana prima, Bandung, 2008, hlm 79

melihat suatu masalah dari berbagai segi atau sudut pandang, mempunyai rasa humor yang luas juga orisinal dalam ungkapan gagasan dan pemecahan masalah.⁹

Adapun beberapa indikator kreativitas anak usia dini yang perlu dikembangkan, berdasarkan teori perkembangan kreativitas anak yaitu : Mampu menghasilkan suatu bentuk, Mempunyai rasa ingin tahu yang besar, Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan, Menjawab pertanyaan sederhana, dan Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Adapun indikator perkembangan kreativitas berdasarkan Kemendiknas

Tabel : 1
Pedoman indikator kreativitas di TK Sabrna Sukarame
Bandar Lampung

| Kompetensi inti | Indikator Pencapaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun |
|---|---|
| Memiliki rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan teman | <ol style="list-style-type: none"> 1. Memecahkan masalah secara kreatif 2. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh) 3. Menunjukkan sikap kemandirian 4. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar 5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. 6. Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media |

Sumber: Kemendiknas. *Acuan Penyusunan Kurikulum PAUD*. Jakarta: Depdiknas. 2013

Dalam kemampuan kreativitas pada anak usia dini termasuk TK, adalah pembelajaran yang didalamnya memiliki kekhasan tersendiri. Kegiatan pada usia

⁹ Munandar, Utami, *Perkembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineke, 2009), hlm.71

dini mengutamakan bermain sambil belajar, dan belajar sambil bermain. Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan mengembangkan kemampuannya. Hal ini dapat di simpulkan bahwa pembelajaran yang paling efektif untuk anak Usia Dini adalah melalui sesuatu kegiatan yang berorientasi bermain, bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di TK adalah bermain kreatif dan menyenangkan.¹⁰

Dengan demikian di pahami bahwa pengembangan kreativitas anak dapat di kembangkan melalui metode bermain, karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, Bermain juga tidak ada paksaan timbul dari dalam diri anak dan juga merupakan kegiatan yang utama, bersifat pura-pura, mengutamakan cara dari pada tujuan, tidak mengutamakan hasil, dan bersifat lentur. Misal nya saja jenis permainan balok¹¹. Karena balok merupakan jenis alat Permainan Edukatif yang dapat mengembangkan berbagai aspek kreatif khususnya terhadap anak usia dini.

Permainan Balok merupakan sebuah alat bermain yang sangat berarti bagi anak di Taman Kanak-kanak bahkan untuk semua anak dengan berbagai tingkat tingkat usia. Dengan balok anak dapat membangun berbagai jenis gedung.

¹⁰Sumiati,dkk *Jurnal Penigkatan Kreativitas AUD Melalui Bermain Balok* .PG-PAUD.FKIP UNTAN : Pontianak 2014

¹¹.Hidayani,Rinidayani,dkk. *Psikologi Perkembangan Anak*.(Tanggerang Selatan : Universitas Terbuka,2013). Hlm 4.24

Logo/lego merupakan pengembangan dari balok yang dibuat menjadi berbagai bentuk yang diinginkan anak, seperti mobil, kapal terbang, gerobak.¹²

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan, di ketahui bahwa jumlah anak didik B1 di Taman Kanak-Kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung adalah 15 anak. Dari jumlah anak didik tersebut di ketahui bahwa mayoritas anak mempunyai kreativitas masih rendah. Dari hasil wawancara dengan guru kelas kelompok B1 TK Sabrina Sukarame pada umumnya tingkat kreativitas anak terutama dalam menyusun balok boleh di katakana anak-anak masih memiliki kreativitas yang masih rendah. Hasil observasi tentang perkembangan kreativitas anak di TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung.

Tabel : 2

Hasil Observasi Awal Perkembangan Aspek-aspek Kreativitas Anak yang dia Amati di TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung

| No | Indikator Pencapaian | | | | | Keterangan | | |
|----|----------------------|---|---|---|---|------------|----|-----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | BB | MB | BSB |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | | |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 11 | | |
| 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 12 | | |
| 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | | |
| 5 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 11 | | |
| 6 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | | |
| 7 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 12 | | |
| 8 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 11 | | |
| 9 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | | 13 | |
| 11 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | | 13 | |
| 12 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 12 | | |
| 13 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 12 | | |
| 14 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | | |

¹² Ibid, hlm 5.22

| | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|-----|-----|---|
| 15 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 13 | | |
| Jumlah anak | | | | | | 12 | 3 | 0 |
| $\frac{\text{Jumlah anak}}{\text{Jumlah anak keseluruhan}} \times 100\%$ | | | | | | 80% | 20% | |

Sumber: Hasil Observasi di taman kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung

Keterangan Indikator Pencapaian Kreativitas :

1. Mampu menghasilkan suatu bentuk
2. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
3. Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan
4. Menjawab pertanyaan sederhana
5. Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang di berikan

Keterangan penilaiain :

- BB** : Belum Berkembang
 Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal prilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 59-69 (*) atau 0,1-2
- MB** : Mulai Berkembang
 Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 69-80 (***) atau 2,0-3
- BSB** : Berkembang Sangat Baik
 Apabila peserta didik terus - menerus memperlihatkan prilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudayakan skor 80-100 (***) atau 3,0- 4

Dari table persentase diatas menunjukkan bahwa dari ke- 5 indikator perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun sesuai dengan Standar Pendidikan Anak Usia Dini masih rendah dari perkembangan yang diharapkan. Anak mampu

menghasilkan suatu bentuk yang di capai oleh anak BB 80%, MB 20 %, BSB 0%, pada indikator ini..

Dari tabel presentasi tersebut menunjukkan bahwa tingkat perkembangan kreativitas anak belum menunjukkan perkembangan yang baik, sebagaimana yang di harapkan. Oleh sebab itu diperlukan adanya tindakan untuk memecahkan permasalahan yang ada.

Diketahui dari hasil pengamatan dan observasi di TK Sabrina Sukarame dalam pengembangan kreativitas, belum menggunakan strategi pengajaran yang sesuai. Karena selama ini pihak sekolah belum menerapkan metode bermain balok dalam mengembangkan kreativitas anak. Dalam mengembangkan kreativitas anak, pihak sekolah hanyamelakukan kegiatan dalam kelas saja, , seperti mewarnai, melipat, menulis,dan hanya bermain bebas seperti ayunan, dan perosotan, sehingga kreativitas anak belum berkembang sesuai yang diharapkan,

Dari beberapa permasalahan tersebut penulis mengajukan salah satu metode pembelajaran yang sesuai untuk pengembangan kreativitas Anak. Adapun metode yang penulis gunakan adalah metode bermain dengan permainan balok.

Bentuk kegiatan yang dapat memberi kesenangan dan kepuasan bagi anak adalah bermain. Begitu besar nilai bermain dalam kehidupan anak karena pemanfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan program kegiatan bagi anak TK merupakan

syarat mutlak yang sama sekali tidak bisa dibatalkan, karena bagi anak TK belajar adalah bermain, dan bermain adalah belajar.¹³

Aktivitas permainan balok merupakan aktivitas bermain yang di gemari anak-anak dan banyak sekali manfaat nya bagi perkembangan anak secara totalitas. Variasi bentuk, ukuran, warna dan berat balok, menunjang pembelajaran anak usia dini. Saat bermain Balok anak-anak bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginannya untuk menemukan gagasan- gagasan baru serta dapat bermain dengan kreatif.¹⁴

Dengan menggunakan pendekatan penelitian Tindakan Kelas, untuk itu penulis berinisiatif untuk menggali bagaimana potret pembelajaran dengan menggunakan Permainan Balok dalam rangka mengembangkan kreativitas anak. Dengan menuangkan dalam sebuah judul penelitian. ”Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain dengan Permainan Balok di Taman Kanak-Kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut: “Apakah metode bermain dengan permainan balok dapat mengembangkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung ?”

¹³*Ibid*, hlm.1.2

¹⁴Sumiatiati dkk. *Jurnal PG-PAUD FKIP UNTAN* . Pontianak .2014

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah dugaan yang mungkin benar atau salah yang bersifat sementara, dia akan di tolak jika salah,dan akan di terima jika fakta-fakta membenarkannya.¹⁵ Berdasarkan teori tersebut,maka dapat diajukan hipotesis dalam penelitian ini adalah “Penggunaan metode bermain dengan permainan balok dapat mengembangkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

F. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan Metode Bermain dengan Permainan Balok, dapat mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a) Manfaat secara teoritis:

Secara teoritis penelitian ini akan memberikan sumbangan pemikiran tentang teori penggunaan metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak

b) Manfaat secara praktis:

1. Bagi Guru

¹⁵ Alinis Iiyas,*Buku Ajar Metodologi Penelitian*,Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Intan Banrdar Lampung,2006,hlm.20

Dapat dijadikan acuan bagi guru, umumnya dalam kegiatan pembelajaran di kelas dalam rangka mengembangkan hasil belajar.

2. Bagi peserta didik

Dapat menumbuhkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam pelaksanaan proses belajar.

3. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan dampak positif terhadap peningkatan proses pengembangan kreativitas dalam pembelajaran.

DiTaman Kanak-Kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung.

4. Bagi penulis

Dapat menambah pengetahuan, wawasan berpikir penulis dan mendapatkan pengalaman langsung dari penggunaan metode bermain dengan permainan balok pada anak usia dini.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Metode Bermain dan Permainan Balok

1. Pengertian Metode Bermain

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya manerupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan.¹⁶ Bermain merupakan tuntunan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntunan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup.

Melalui metode bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya

Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan ; memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri; kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksprimen dengan bermacam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap- cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerja sama dalam kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

2. Tujuan bermain bagi anak Usia Dini

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. *Vygotsky* menggambarkan empat prinsip bermain yaitu.

- 1) Dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mengetahui tujuan yang kompleks
- 2) Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan – aturan dan menegosiasikan aturan bermain.

¹⁶ Moeslichaton R.. *Metode pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta : PT RINEKA CIPTA, 2004) hlm 7

- 3) Anak menggunakan suatu replika untuk menggantikan prodak nyata lalu mereka menggantikan suatu prodak yang berbeda, kemampuan menggunakan simbol termasuk kedalam perkembangan berfikir abstrak dan imajinatif.
- 4) Kehati –hatian dalam bermain mungkin terjadi karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah di tentukan bersama teman lain nya.

Untuk mendukung hal tersebut seorang anak mampu melakukan pembelajaran yang situasinya merupakan khayalan anak tersebut atau yang bisa di sebut dengan bermain sosiodrama bermain pura – pura atau bermain drama.

Beberapa tujuan dari bermain dan permainan anak sebagai berikut

- a. Menanamkan kebiasaan disiplin dan tanggungjawab dalam kehidupan sehar
- b. Melatih sikap ramah dan suka bekerja sama dengan teman, menunjukkan kepedulian.
- c. Menanamkan budipekerti yang baik.
- d. Melatih anak untuk berani dan menantang ingin mempunya rasa ingin tahu yang besar.
- e. Melatih anak untuk menyayangi dan mencintai lingkungan dan ciptaan tuhan.

Melatih anak untuk mencari berbagai konsep moral yang mendasar seperti salah, benar, jujur, adil dan fair.¹⁷

3. Fungsi bermain bagi perkembangan anak

Sigmund Freud mengemukakan bahwa kegiatan bermain memungkinkan tersalurkan dorongan – dorongan instingtual anak dalam meringankan anak pada beban mental. Kegiatan bermain merupakan sarana yang aman yang dapat digunakan untuk mengulang pelaksanaan dorongan – dorongan itu dan juga reaksi – reaksi mental yang mendasarinya .

Wolfgang dan wolfgang berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai-nilai dalam bermain (*the value of play*) yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, kognitif .dalam pembelajaran terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak dalam perkembangan anak, sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain antara lain:

- a. Berfungsi untuk mencerdaskan otot pikiran.
- b. Berfungsi untuk mengasah panca indra.
- c. Berfungsi sebagai media terapi.
- d. Berfungsi untuk memacu kreatifitas.
- e. Berfungsi untuk melatih intelektual.
- f. Berfungsi untuk menemukan sesuatu yang baru.
- g. Berfungsi untuk melatih empati.

Beberapa hal untuk mengetahui tentang proses perkembangan anak adalah proses *pertumbuhan dan perkembangan anak* berlangsung secara teratur, saling terkait dan berkesinambungan. Secara umum karakteristik perkembangan anak adalah:

Pertumbuhan dan perkembangan terjadi secara bersamaan dan berkorelasi. Sebagai contoh: pertumbuhan anak seraf otak dan akan disertai oleh perubahan fungsi dari suatu perkembangan intelegensianya. Pembangunan ini memiliki pola yang teratur dan urutan. Pertumbuhan dan perkembangan pada tahap awal akan menentukan tahap berikutnya dari pertumbuhan dan perkembangan. Sebagai contoh: sebelum anak bisa berjalan, ia harus mampu bangun pertama.

Dalam bermain, anak belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan dan orang yang ada di sekitarnya. Dari interaksi dengan lingkungan dan orang di sekitarnya maka kemampuan untuk ber sosialisasi anak pun akan semakin bertambah dan berkembang.pada usia 2 hingga 5 tahun, anak memiliki perkembangan bermain dengan teman bermainnya.

Berikut ini ada enam tahapan perkembangan permainan pada anak menurut *Parten dan Rogers dalam Docket dan Fler* (1992) yang menjelaskan:

- a. *Unoccupied* atau tidak menetap.

Anak hanya melihat anak yang lain lagi bermain akan tetapi anak tidak ikut bermain. Anak pada tahap ini hanya mengamati sekeliling dan berjalan jalan, tetapi tidak terjadi interaksi dengan anak yang lagi bermain.

- b. *Unlooker* atau penonton

Pada tahap ini anak belum mau terlibat untuk bermain akan tetapi anak sudah memulai untuk mendekati dan bertanya pada teman yang sedang bermain dan anak sudah mulai muncul ketertarikan untuk bermain setelah mengamati anak mampu mengubah caranya untuk bermain..

- c. *Solitary independent play* atau bermain sendiri.

Tahap ini anak sudah mulai untuk bermain ,akan tetapi seorang anak bermain sendiri dengan mainannya, terkadang anak berbicara dengan temannya yang sedang bermain, tetapi tidak terlibat dengan permainan anak lain.

- d. *Parallel activity* atau kegiatan paralel.

Anak sudah mulai bermain dengan anak yang lain tetapi belum terjadi interaksi dengan anak yang lainnya dan anak cenderung menggunakan alat yang ada di sekelilingnya. Pada tahap ini ,anak juga tidak mempengaruhi dalam bermain dengan permainannya anak masih senang memanipulasi benda daripada bermain dengan anak lain. Dalam tahap ini biasanya anak anak memainkan alat permainan yang sama dengan anak yang lainnya. Apa yang dilakukan anak yang satu tidak mempengaruhi anak yang lainnya.

- e. *Associative play* atau bermain dengan teman.

Pada tahap terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak. Terjadi tukar menukar mainan antara anak yang satu dengan yang lainnya dan cara bermain anak sudah saling mengingatkan. Meskipun anak dalam satu kelompok melakukan kegiatan yang sama, tidak terdapat aturan yang mengikat dan belum memiliki tujuan yang khusus atau belum terjadi diskusi untuk mencapai satu tujuan yang sama seperti menyusun bangunan bangunan yang bermacam-macam akan tetapi masing masing anak dapat sewaktu-waktu meninggalkan bangunan tersebut dengan semauanya tidak terikat untuk merusaknya kembali.

- f. *Cooperative or organized supplementary play* atau kerja sama dalam bermain.

Saat anak bermain bersama dan lebih terorganisir dan masing masing menjalankan sesuai dengan job yang sudah mereka dapat yang saling

mempengaruhi satu sama yang lain. Anak bekerja sama dengan anak yang lain nya untuk membangun sesuatu terjadi persaingan memmbentuk permainan drama dan biasanya terpengaruh oleh anak yang memimpin permainan.

Dari keenam tahap diatas tampak bahwa dalam suatu permaian akan timbul rasa ingin tahu rasa ingin berinteraksi dan rasa untuk ber sosialisasi dengan anak yang lain nya.

Bermain juga mengalami perkembangan kemampuan yang berbeda bagi masing masing anak yatu sesuai dengan usia antara lain dari umur 0-2, 1-2, 2-3, 3-4, 4-5, 5-7, dan 7.¹⁸

4. Ciri-Ciri Metode Bermain

- a. Siswa dalam kelompok secara bermain menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah. jika mungkin anggota kelompok berasal
- c. Dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender.

Penghargaan lebih menekankan pada kelompok dari pada masing-masing individu

5. Prinsip-prinsip Metode Bermain

- a. Permainan yang dikembangkan hendaknya permainan yang terkait langsung dengan konteks keseharian peserta didik.
- b. Permainan diterapkan untuk merangsang daya pikir, mengakses informasi dan menciptakan makna-makna baru.

¹⁸ Yudha nia new, [blogspot-.co.id/2014.11.Makalah. Bermain dan Permainan Bagi anak-28 hlm](http://blogspot-.co.id/2014.11.Makalah.Bermain%20dan%20Permainan%20Bagi%20anak-28%20hlm)

- c. Permainan yang dikebangkan haruslah menyenangkan dan mengasyikan bagi peserta didik.
- d. Permainan dilaksanakan dengan landasan kebebasan menjalin kerja sama dengan peserta didik lain.
- e. Permainan hendaknya menantang dan mengandung unsur kompetisi yang memungkinkan peserta didik semakin termotivasi menjalani proses tersebut

6. Karakteristik Metode Bermain

Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan sekaligus memiliki unsure pendidikan bagi anak. Sejalan dengan devinisi sederhana ini bermain memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut.

1) Motivasional

Bermain dilakukan atas motivasi intrinsik dari seorang anak atau berdasarkan keinginan sendiri serta untuk kepentingan sendiri.

2) Emosional

Bermain adalah kegiatan yang melibatkan emosi-emosi pada diri seorang anak. Hal ini tercermin seperti ketika meluncur dari tempat yang tinggi secara berulang-ulang tanpa rasa takut.

3) Fleksibilitas

Kegiatan bermain biasanya di tandai dengan mudah melakukan permainan yang berbeda-beda atau beralih dari satu permainan ke permainan dengan menyenangkan.

4) Terbuka

Anak bebas memilih permainan atas kehendaknya tanpa ada yang menyuruh atau memaksa. ketika seorang anak menyusun balok akan disebut bermain seandainya aktivitas tersebut atas kehendak sendiri tanpa ada yang menyuruh atau memaksa.

5) Imjinasi

Bermain mempunyai daya imajinasi yang tinggi. seorang anak yang mempunyai daya imajinasi tinggi akan memungkinkan anak bereksperimen pada hal-hal yang baru. Biasanya realitas internal lebih diutamakan dari pada realitas eksternal" karena anak akan memberikan makna baru terhadap obyek yang dimainkan" dan mengabaikan keadaan obyek yang sesungguhnya misalnya : anak yang pura-pura membakar satetapi yang sebenarnya hanya mengipasi kepingan gambar yang berbentuk ayam" sapi" kuda" bebek" atau menganggap guling sebagai seekor kuda.



6) Bebas

Bermain bebas dari aturan-aturan yang ditetapkan dari luar dan hanya menuntut keterlibatan aktif dari sang anak.

7) dimensional

Bermain mempunyai batasan tertentu dan tanpa mengabaikan kebebasan dalam bermain "bermain memiliki dimensi sebagai barometer. Se jauh mana aktivitas yang dilakukan anak bisa dikategorikan kedalam aktivitas bermain atau bukan aktivitas bermain. Seandainya aktivitas tersebut dianggap bukan aktivitas bermain lagi "biasanya anak tidak lagi bisa menikmati aktivitas yang dilakukannya.

Bermain harus dilakukan berdasarkan keinginan sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain" sehingga anak akan bermain tanpa ada rasa takut untuk melakukan aktivitas bermain apapun dan melakukan aktivitas – aktivitas bermain yang berbeda - beda setiap saat dan berganti – ganti secara fleksible. Karakteristik bermain anak akan menentukan perkembangan anak di masa datang. Dalam bermain "anak-anak harus mempunyai batasan dengan tidak mengabaikan kebebasan pada anak untuk bermain. Bermain bukan bejerjatapi bermain adalah berpura-pura. Bermain juga bukan suatu kegiatan yang sungguh – sungguh " dan juga bukan melakukan kegiatan yang produktif. Namun demikian dalam bermain" anak-anak akan mengalami atau melakukan hal-hal yang produktif. Mereka juga dapat membentuk dunianya sendiri sehingga seringkali dianggap nyata. Itulah sejalan dengan pendapat di atas " Dockett menyatakan bawa suatu aktivitas dikatakan bermain jika ia memiliki karakteristik sebagai berikut.

a) Simbolik

Bermain pada dasarnya adalah aktivitas yang dilakukan anak untuk mengemukakan berbagai ide dan gagasannya ke dalam bentuk-bentuk simbolik yang mewakili berbagai benda" orang atau pun aktivitas yang diketahuinya. Karakteristik ini terlihat ketika anak memainkan balok yang diibaratkan sebagai kereta api" anak berperan sebagai seorang ibu yang sedang memasak " bahkan sebagai ibu dari boneka yang dinggap sebagai anaknya.

b) bermakna

Bermain pada hakikatnya adalah kegiatan memainkan berbagai pengalaman "keterampilan" dan pemahaman yang dapat dilakukannya sejalan dengan apa yang telah diketahui anak.

c) Aktif

"kegiatan bermain adalah kegiatan aktif yang dilakukan anak dengan melibatkan berbagai jenis aktivitas baik fisik " psikis" maupun imajinasinya.



d) Menyenangkan

Bermain adalah segala sesuatu yang dilakukan yang dapat memberikan rasa senang" kegembiraan" dan keceriaan pada anak.

e) Motivasional

Bermain adalah segala jenis kegiatan yang dilakukan atas dasar dorongan dari dalam diri anak sehingga anak melakukannya dengan penuh semangat.

f) peraturan

Segala bentuk permainan memiliki aturan-aturan" baik dalam hal waktu" lingkungan" maupun peralatannya. inilah yang menyebabkan anak dapat melakukan berbagai jenis permainan jika waktunya ada" lingkungannya mendukung" dan peralatannya tersedia.

g) berepisode

Selayaknya sebuah cerita bermain pun memiliki tahapan yakni tahapan awal" tengah" dan akhir dalam satu tema tertentu yang dipilih anak. jika sebuah permainan telah memasuki tahap akhir" biasanya anak akan memainkan permainan baru. Seluruh karakteristik tersebut berhubungan dengan bermain" walaupun dalam kenyataannya tidak semua karakteristik berada pada satu permainan yang sama. Namun demikian " perlu dicatat bahwa seluruh karakteristik tersebut bukanlah seperangkat aksi yang dapat membuat sesuatu dikatakan bermain. Bruner menyatakan bahwa karakteristik utama dari bermain bukanlah terletak pada isinya melainkan pada jenisnya. Bermain adalah sebuah pendekatan untuk beraksi" bukan bentuk sebuah aktivitas.¹⁹

7. Bentuk Permainan Anak Menurut Jenis Permainan

Umumnya permainan aktif lebih menonjol pada awal masa kanak-kanak dan permainan hiburan ketika anak anak mendekati masa puber, namun hal yang demikian tidak selalu benar . Dalam hal ini Elizabeth B.Hurlock mengemukakan permainan sepanjang masa kanak-kanak. permainan sangat mempengaruhi penyesuaian pada tatanan pribadi dan sosial anak.²⁰ Berikut uraian tentang bermain aktif dan pasif (hiburan) :

¹⁹

²⁰ Elizabeth B.Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, et.al.hlm,322.

a) Bermain Aktif

Bermain aktif adalah yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri.²¹ Kebanyakan anak melakukan berbagai bentuk permainan dan banyaknya kegembiraan yang akan diperoleh dari setiap permainan sangat bervariasi. Variasi ini disebabkan oleh sejumlah faktor, faktor itu diantaranya adalah faktor *pertama* adalah kesehatan, kesehatan merupakan sangat mempengaruhi permainan aktif.

Anak yang aktif menghabiskan lebih banyak waktu untuk memperoleh kepuasan dari permainan itu sendiri, ketimbang anak yang kesehatannya buruk sehingga bermain aktif cepat melelahkan. *Kedua* teman, bermain aktif merupakan permainan yang membutuhkan teman, pada masa anak melewati bermain sendiri ketika bayi dan beralih ke bermain sosial di masa kanak-kanak, tingkatan penerimaan sosial yang mereka nikmati akan menentukan banyaknya waktu yang di habiskan dalam bermain aktif dan banyaknya kegembiraan yang mereka peroleh.

Ketiga yang menimbulkan variasi dalam bermain aktif adalah tingkatan intelegensi anak. Pada umumnya, anak yang sangat pandai dan yang sangat bodoh lebih sedikit menghabiskan waktunya dalam bermain aktif ketimbang mereka yang tingkat intelegensi rata-rata. Terutama karena perhatian tidak sejalan dengan mereka yang mempunyai intelegensi rata-rata akibatnya mereka menganggap permainan seperti itu kurang menarik ketimbang anak yang perhatian bermainnya sesuai dengan tingkatan intelegensi.

Keempat, peralatan, kebanyakan permainan aktif membutuhkan peralatan untuk merangsangnya. *Kelima*, lingkungan, lingkungan merupakan tempat anak tumbuh mempengaruhi jenis dan jumlah bermain aktif yang dilakukannya. Berdasarkan dari faktor-faktor yang mempengaruhi permainan aktif, maka permainan aktif ini dapat dikelompokkan dalam beberapa bentuk, seperti seperti bermain bebas, spontan drama, dan bermain musik.²²

Sementara itu dalam referensi lain permainan aktif dapat dikelompokkan dalam tiga kelompok yaitu bermain sosial, bermain dengan benda dan bermain sosio drama. Permainan sosial, peran bermain yang mengamati cara bermain anak, akan memperoleh kesan bahwa anak dalam bermain dengan teman-temannya masing-masing akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda.

Menurut Parten dalam Brewer yang dikutip Soemarti Patmonodewo mengungkapkan berbagai derajat partisipasi anak dalam bermain dapat

²¹*Ibid*, hlm, 328

²²*Ibid*, hlm, 326

bersifat bermain sendiri, bermain parallel, bermain asosiatif dan bermain bersama.

- 1) Bermain sendiri, maksudnya adalah anak bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan anak lain disekitar. Mungkin anak menyusun balok menjadi menara, dan ia tidak menghiraukan apa yang dilakukan oleh anak lain yang berada disekitar ruangan yang sama.
- 2) Bermain parallel, kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri-sendiri. Apa yang dilakukan anak tidak bergantung dengan anak lainnya.
- 3) Bermain asosiatif, bermain ini dimana beberapa orang anak bermain bersama, tetapi tidak ada suatu organisasi / pengaturan. Beberapa anak mungkin memilih bermain sebagai penjahat, dan lari-lari mengitari halaman, sedang anak yang lain mengejar anak yang menjadi penjahat secara bersama.
- 4) Bermain kooperatif, pada permainan ini masing-masing anak memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan kegiatan bermain. Misalnya anak bermain toko-tokoan.²³

Dengan demikian dapat penulis ambil sebuah kesimpulan bahwa, Proporsi waktu bermain yang di curahkan dalam masing-masing jenis permainan itu tidak bergantung pada usia, tetapi pada kesehatan, dan kesenangan yang di peroleh dari masing-masing kategori.

b) Bermain Fasif

²³Soemarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta : Rineka Cipta, 2003, hlm 103

Bermain pasif merupakan istilah dari hiburan, yang merupakan tempat anak memperoleh kegembiraan dengan usaha minimum dari kegiatan orang lain.²⁴ Bagi beberapa anak hiburan dapat di nikmati bersama dengan kelompok teman sebaya, seperti menonton film atau televisi, namun kebanyakan hiburan dilakukan sendiri. Kurang hubungan sosial tidak menghilangkan kegembiraan yang di peroleh dari hiburan sebagaimana bermain aktif.

Banyak orang tua atau orang dewasa menganggap waktu yang di habiskan anak dengan hiburan sebagai pemborosan waktu dan menegaskan bahwa mereka akan lebih banyak memperoleh keuntungan dari pada bermain aktif.

Elizabeth B. Hurlock, mengemukakan ada beberapa macam permainan yang tergolong permainan pasif atau hiburan, diantaranya adalah membaca (membaca merupakan suatu bentuk hiburan). Menonton film ,mendengarkan radio, mendengarkan musik menonton televis.²⁵

Namun dalam pembahasan ini penulis mengamati pengembangan kreativitas anak melalui permainan aktif, salah satunya permainan Balok pada anak Usia Dini (5- 6 tahun) di TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung.

8. Permainan Balok

Balok merupakan salah satu bentuk alat permainan Edukatif (APE) sebagaimana yang telah di tetapkan oleh Dewan Kesejahteraan Nasional sejak tahun 1972.²⁶ Alat permainan edukatif yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak.²⁷

Balok adalah alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar dengan menyerupai potongan- potongan yang menyerupai kayu yang sama tebalnya dan sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya, ada yang berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan balok juga di sediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar.²⁸

Balok-balok tersebut ada yang berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan balok juga di sediakan .Permainan balok juga sudah tidak asing lagi bagi dunia bermain anak-anak. Di setiap lembaga pendidikan bagi anak

²⁴ Elizabeth B. Hurlock, Op Cit, h,335.

²⁵ Elizabeth B. Hurlock, Op Cit, hlm,335

²⁶ Suryadi, *Psikologi Belajar PAUD, Pedagogia*, Jakarta, 2010, hlm 285.

²⁷ Departemen Pendidikan Nasional, *Alat Permainan Edukatif untuk kelompok Bermain*, 2003, hlm 4.

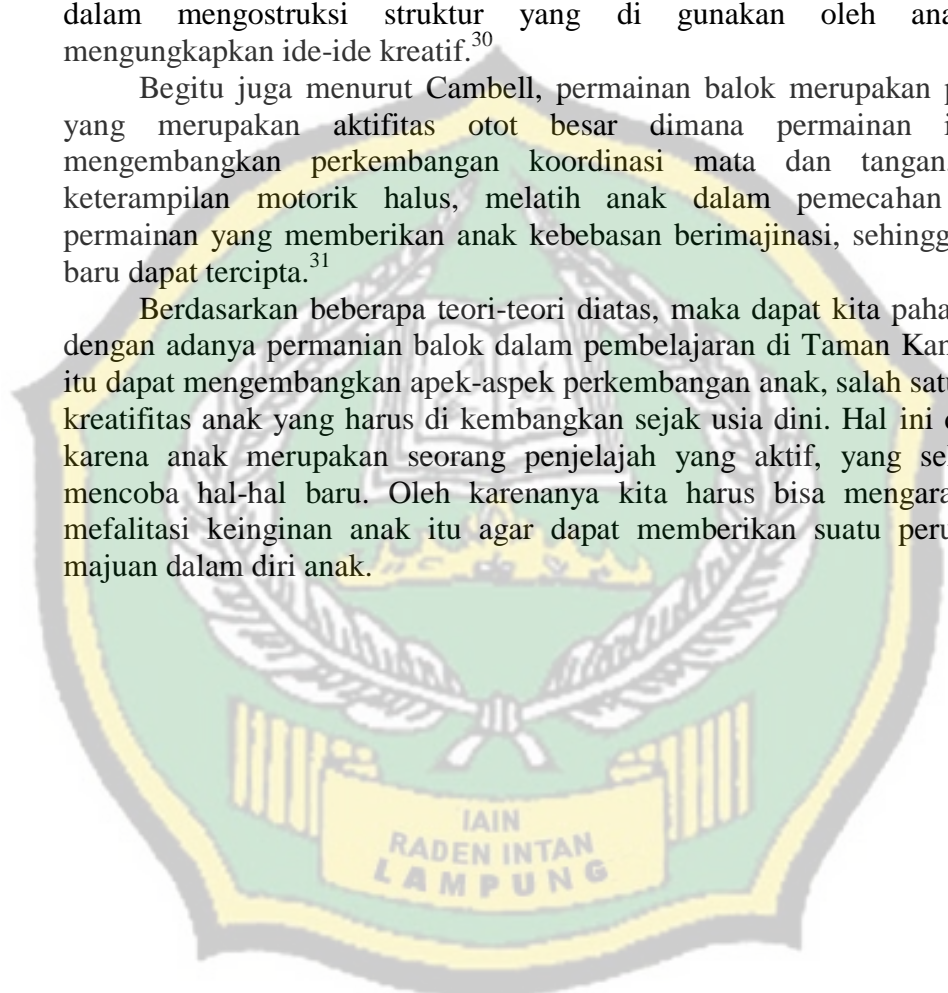
²⁸ Ibid, hlm 5

usia dini pastinya memiliki balok dengan berbagai variasi bentuk dan warna. Baik itu yang terbuat dari kayu ataupun plastik.

Mulyadi menjelaskan bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah disediakan.²⁹ Hal ini senada dengan pendapat Chandra menyebutkan bahwa keterampilan bermain balok adalah kemampuan dalam mengonstruksi struktur yang di gunakan oleh anak untuk mengungkapkan ide-ide kreatif.³⁰

Begitu juga menurut Cambell, permainan balok merupakan permainan yang merupakan aktifitas otot besar dimana permainan ini dapat mengembangkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam pemecahan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga hal-hal baru dapat tercipta.³¹

Berdasarkan beberapa teori-teori diatas, maka dapat kita pahami bahwa dengan adanya permainan balok dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak, itu dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, salah satunya yaitu kreatifitas anak yang harus di kembangkan sejak usia dini. Hal ini di lakukan karena anak merupakan seorang penjelajah yang aktif, yang selalu ingin mencoba hal-hal baru. Oleh karenanya kita harus bisa mengarahkan dan memfasilitasi keinginan anak itu agar dapat memberikan suatu perubahan ke majuan dalam diri anak.



²⁹ M,S.kreatifitas dan bermain, fakultas Psikologi Universitas Indonesia, 1993, hlm.59

³⁰ Chandra. *Sentra Balok*. (Materi Work Shop Guru PAUD, Pusat program pembangunan anak Indonesia) Jakarta. 2008, hlm.5

³¹ . Cambell, D. 1997. *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius, hlm. 31

a. Jenis- Jenis Balok

Balok-balok yang di gunakan sebagai alat permainan dapat terbuat dari kayu maupun dari pelastik. Agar anak-anak dalam peroes belajar merasa senang ataupun merasa tidak jenuh sehingga hasil belajar anak bisa seoptimal mungkin. Maka dalam bermain, balok harus bermacam-macam dan aktifitas yang di gunakan berfariasi, di harapkan pelaksanaan bermain balok dengan metode bermain akan membantu anak mengenal dan memahami bentuk, warna, dan ukuran. Selain itu, hal ini akan memudahkan anak untuk membuat berbagai fariasi bentuk bangunan dan membuat anak untu mengenal berbagai bentuk dalam geometri. Menurut Soemetri, ada pun bentuk-bentuk balok yang dapat di gunakan dalam kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sebagai berikut :³²

Gambar 1. Tipe-Tipe Unit Balok

Keterangan

1. ½ unit
2. Satu unit
3. Unit dobel
4. Unit Ukuran 4x
5. Pilar
6. Silinder kecil
7. Silender besar
8. Kurve Sirkuler
9. Kurva ellip
10. Segitiga Kecil
11. Segitiga besar
12. Papan Lantai
13. Bentuk Jakur Yang Lundai



³² Soemiarti Patmodewo, *Pendidikan Pra Sekolah*, Rineka Cipta, Jakarta, 2003, hlm

14. Bentuk sudut

15. Bentuk Y

b. Tahapan Bermain Balok

Dalam suatu permainan tentunya melalui berbagai tahapan. Adapun cara anak memainkan dengan menggunakan media balok-balok melalui tahapan sebagai :

- a. Anak sambil berjalan sambil membawa balok di tangannya.
- b. Balok di letakkan dalam susunan ke atas seperti menara, menyusun memanjang, atau diletakkan saling berjejer atau berdampingan.
- c. Anak akan mulai membuat jembatan , yaitu meletakkan dua balok secara terpisah, kemudian meletakkan satu balok diantara kedua balok tersebut.
- d. Anak mulai menyusun balok dengan berbagai variasi, membuat berbagai pola dan menyusun balok-balok dengan keseimbangan.
- e. Anak-anak menggunakan balok- balok dan membuat bangunan sesuai dengan dunia realitas, seperti bangunan sekolah, kota, jalan raya.
- f. Anakl-anak juga diperkenankan untuk berimajinasi menggunakan balok-balok tersebut sebagai benda lain, seperti mobil- mobilan, robot-robotan, kapal laut dan sebagainya.³³

Dari tahapan di atas, dapat kita ketahui bahwa pembelajaran menggunakan permainan balok, dapat mengembangkan kemampuan kreatifitas anak, maka sudah seharusnya seorang guru atau pendidik bisa melaksanakan tahapan-tahapan permainan balok tersebut dengan baik dan benar. Agar ketika

³³Soemiarti *Patmodewo*, Op Cit, hlm. 115

anak didik kita bermain balok, anak-anak bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginan untuk menemukan hal-hal yang baru dengan kreatif.

Menurut Alpelman dalam Montolalu, menyatakan bahwa ada tujuh tahapan bermain balok yang di buat oleh Harriet Johnsen sebagai berikut :

1. Perkenalkan terlebih dahulu balok tersebut sebagai media pembelajaran
2. Anak-anak mulai membangun menggunakan permainan Balok
3. Membangun jembatan
4. Membuat pagar untuk memagari suatu ruang
5. Membangun bentuk bentuk dekoratif
6. Mulai memberi nama pada bangunan
7. Bangunan –bangunan yang di buat anak- anak sering menirukan atau melambangkan bangunan yang sebenarnya yang mereka ketahui.³⁴

Dengan adanya tahapan- tahapan tersebut,pada tahapan permulaan membuat bangunan dari balok, seorang anak hanya menggunakan balok dalam jumlah yang terbatas dan hanya menggunakan ruangan yang terbatas juga. Tetapi setelah kemampuan kreativitasnya berkembang ia akan melakukan elaborasi dalam bentuk bangunan yang di buatnya. Dengan demikian makin banyak balok yang dipakai dan menggunakan ruangan yang lebih luas dibandingkan saat anak berada pada tahap awal.

Adapun dari permainan balok terdapat 4 aspek nilai perkembangan bagi anak, yaitu sebagai berikut ini.

a. Fisik Motorik

- 1) Melalui bermain mengangkat, membawa balok, membungkuk untuk mengambil balok, mendorong dan menarik balok-balok dari dalam rak, menyusun balok demi balok menjadi satu bangunan. Disini otot-otot besar dan otot-otot kecil memperoleh latihan untuk berkembang. Selain itu juga melatih koordinasi tangan dan mata.

³⁴ Montolalu,dkk,*Bermain Permainan Anak*, UT,Jakarta,2009,hlm 7.11-7,12

- 2) Anak-anak belajar tentang seimbang dan simetris melalui menyusun, memancangkan (mendirikan) dan menyeimbangkan balok-balok
- 3) Anak-anak mengembangkan koordinasi motorik dengan memindah – mindahkan balok
- 4) Anak-anak mengerti hubungan objek ruang melalui penempatan balok-balok

b. Perkembangan Kognitif

- 1) Anak-anak belajar mengenal warna, bentuk jarak, proporsi dan ukuran (berat, - ringan, besar - kecil)
- 2) Anak – anak mengenal konsep- konsep matematika, seperti lebih banyak, lebih sedikit, sama dan tidak sama, lebih besar - lebih kecil, konsep angka dan bilangan serta sains, seperti menghitung, klasifikasi, prediksi, gravitasi dan stabilitas.
- 3) Bahasa anak berkembang ketika mereka mendiskusikan bangunan mereka.
- 4) Membangun took, rumah airport, sekolah, kantor pos, jalan tol dalam satu kota, membantu anak-anak dalam memahami keterampilan membuat peta.

c. Perkembangan sosial

- 1) Anak- anak bekerja sama melalui pengalaman menyusun balok membuat satu proyek yang sama.

- 2) Anak-anak belajar untuk menunggu giliran berbagi alat (sharing) dan menghargai hak-hak orang lain.
- 3) Melatih kekompakan dan bertoleransi serta melatih untuk rukun dengan teman.
- 4) Keberhasilan dalam menyelesaikan suatu bangunan dapat meningkatkan percaya diri dan harga diri anak-anak sekalipun bentuk bangunan yang di buat anak-anak masih belum baik, namun anak akan merasa puas dan bangga akan hasil ciptaannya dan hal itu mempunyai arti baginya.

d. Perkembangan emosional

- 1) Aktivitas dengan balok- balok merangsang berkembangnya daya fantasi dan memberi stimulus pada imajinasi, kreativitas serta kesenangan anak.
- 2) Meningkatkan kemandirian anak ingin membangun sendiri bangunan yang telah ia bangun rencanakan sebelumnya.
- 3) Melatih kesabaran ketika anak membangun balok bersama-sama

9. Peran dan Tanggung Jawab Guru dalam Permainan Balok

Beberapa petunjuk yang dapat membantu guru mengotimalkan pembelajaran dalam permainan balok.

- a. Letakkan balok dalam rak terbuka dan dapat di jangkau oleh anak-anak sehingga dapat dikeluarkan dan dimasukkan kembali dengan mudah
- b. Sediakan unit balok yang cukup, sesuai jumlah anak yang menggunakannya.

- c. Alokasikan arena di lantai yang cukup untuk bermain balok yang jauh dari lalu lalang. Sebaiknya area balok diletakkan berdekatan dengan area bermain peran atau area keluarga dan jangan berdekatan dengan area kegiatan yang memerlukan ketenangan
- d. Sediakan waktu yang cukup untuk bermain lebih kurang 45- 60 menit.
- e. Tambahkan peralatan dan aktivitas yang sesuai, seperti mobil-mobilan binatang-binatang tiruan.
- f. Usahan kehadiran secara periodic dalam area balok untuk menarik anak-anak bermain disana.
- g. Beri label (sesuai bentuk balok) pada kotak atau rak untuk membantu anak-anak menempatkan kembali dengan cepat.
- h. Gunakan balok dengan berbagai cara (multifungsikan), balok dapat juga digunakan untuk bermain klasifikasi atau latihan mengukur.
- i. Usahakan untuk bermain balok di lantai yang rata dengan alas karpet agar balok tidak rusak atau menimbulkan suara yang keras mengganggu.
- j. Membereskan balok-balok sesudah bermain, memberikan waktu yang cukup lama untuk menyusun kembali di rak, tidak perlu tergesa-gesa. Perlu diubuat kesepakatan bersama tentang tanda- tanda yang digunakan ketika waktu membereskan tiba. Sebaiknya tanda di bunyikan / di berikan 10 menit sebelum waktu membereskan.
- k. Anak-anak perlu di berikan kegiatan selanjutnya sesudah bermain balok. Menunggu di masa transisi (Pergantian dari satu kegiatan kegiatan yang

lain) dapat menyebabkan kekacaun dalam kelas. Agar tidak terjadi anak-anak harus di beritahu sebelumnya mengenai kegiatannya.

- l. Keberadaan guru untuk membantu membereskan balok sering di perlukan.
- m. Bimbingan harus di perlukan dengan bijaksana. Bantuan atau bimbingan di berikan bila diperlukan dengan memperhatikan taraf perkembangan dan kemampuan anak.
- n. Guru dapat memberikan stimulasi yang menantang anak untuk mencipta dengan balok-balok, diantaranya adalah dengan menyediakan. Alat-alat dan perlengkapan yang cukup dan menarik minat anak dan jelas untuk memberikan intruksi.

Selain peran dan tanggung jawab tersebut, terdapat beberapa saran yang membantu guru ketika membereskan balok-balok sesudah digunakan.

- a. Membereskan merupakan aktivitas yang bertujuan dan memuaskan anak jika diberi waktu yang cukup agar tidak tergesa-gesa.
- b. Anak membutuhkan orientasi kedepan artinya mereka perlu tahu kegiatan selanjutnya sesudah mereka selesai beres-beres.
- c. Kebingungan dan kerusakan dalam bermain perlu di hilangkan atau dikurangi dengan cara mengetahui tempat menyimpan balok-balok dan alat-alat bermain lainnya. Ketika membantu membereskan operkan balok kepada anak sehingga akan menghindari balok-balok jatuh kelantai dan menghindari kerusakan.
- d. Harapan dari aktivitas yang dituju dan di ikuti harus jelas keterlibatan anak secara aktif akan menghilangkan rasa tak berdaya

e. Sebaiknya balok di simpan di tempat penyimpanan sesuai bentuknya.

Hal ini akan memberikan anak-anak keterampilan menolong diri sendiri, klasifikasi dan ketertiban menaati peraturan.

B. Kreativitas anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas anak

James J.Gallagher dalam Yeni Rachmawaty mengatakan bahwa “kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru atau mengombinasikan antara keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya.”

Sementara itu Supardi mengungkapkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada, dan merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir yang ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, integrasi antara setiap tahap perkembangan.³⁵

Dalam referensi lain juga dijelaskan oleh SC. Utami Munandar bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada.³⁶ Dalam hal ini biasanya orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru.

Sementara itu dalam referensi lain lebih lanjut Munandar menjelaskan bahwa kreativitas merupakan perubahan variabel yang menjemuk meliputi faktor sikap, motivasi dan temperamen di samping kemampuan kognitif.³⁷

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa potensi pada diri anak (kreativitas) kemampuan yang dimilikinya ditandai dengan senang meniru, karena salah satu proses pembentukan tingkah laku mereka adalah di peroleh dengan cara meniru. Oleh sebab itu guru dituntut untuk bisa memberikan contoh – contoh ide yang nyata akan hal-hal yang baik.

2. Ciri-ciri kreativitas anak

³⁵ Ibid, hlm 13

³⁶ S.C Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah –Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua*, Jakarta: Gramedia Widiasarana, 1992, hlm 47

³⁷ Utami Munandar, *Pengembangan kreativitas anak berbakat*, Jakarta, Rinika Cipta, 2009, hlm 10

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami cirri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreatifitas yang hanya mungkin di lakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreativitas dan lingkungan yang turut mempengaruhinya.

Supriadi mengatakan bahwa cirri-ciri kreativitas dapat di kelompokkan dalam kategori kognitif, dan nonkognitif. Ciri-ciri kognitif diantaranya arisininalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan cirri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian berkreaitiv. Kedua ciri - ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak menunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun³⁸. Artinya kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang yang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variable emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali menghasilkan karya kreatif.

Selanjutnya Ayan mengungkapkan kepribadian orang yang kreatif ditandai dengan beberapa karakteristik, diantaranya adalah “sebagai berikut:

- 1) Antusias,
- 2) Banyak akal,
- 3) Berpikiran terbuka,
- 4) Bersikap spontan
- 5) Cakap
- 6) Dinamis,
- 7) Giat dan rajin,
- 8) Idealis,
- 9) Ingin tahu,
- 10) . kritis dan lain sebagainya³⁹.”

Sedangkan menurut Utami Munandar menyebutkan bahwa cirri-ciri karakteristik kreativitas antara lain :

1. Senang mencari pengalaman baru
2. Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit
3. Memiliki Inisiatif
4. Memiliki ketekunan yang tinggi
5. Cenderung kritis terhadap orang lain
6. Berani menyatakan pendapat
7. Selalu ingin tahu
8. Peka atau perasa
9. Energi dan ulet
10. Menyukai tugas- tugas yang majemuk

³⁸ *Ibid*, hlm, 15.

³⁹ Elizabeth B. Hurlock, *Op Cit*, hlm, 322.

11. Percaya kepada diri sendiri
12. Mempunyai rasa humor
13. Memiliki rasa keindahan
14. Berwawasan masa depan dan penuh Imajinasi.⁴⁰

Dari karakteristik tersebut dapat kita pahami bahwa betapa beragamnya kepribadian orang yang kreatif. Dimana orang yang kreatif memiliki potensi kepribadian diri yang positif dan negative. Oleh karena itu di sinilah peran penting kehadiran guru sebagai pembimbing yang turut membantu anak dalam menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya melalui eksplorasi dengan pembelajaran sains, sehingga anak kreatif dan berkembang secara optimal, tidak hanya berkembang pada inteleklegensi tetapi juga perkembangan sosial emosinya.



⁴⁰ Muhammad Asrori, *Op. Cit.*, hlm 72

3. Potensi Kreativitas Pada Anak

Melalui pandangan secara psikologi pada dasarnya setiap manusia telah dikaruniai potensi sejak dilahirkan di atas muka bumi. Hal ini dapat kita lihat pada perilaku bayi ataupun anak yang secara alamiah gemar bertanya, gemar mencoba, gemar memperhatikan hal baru, gemar berkarya melalui benda apa saja yang ada dalam jangkauannya termasuk di dalamnya gemar berimajinasi. Potensi kreativitas ini dapat kita lihat melalui keajaiban alamiah seorang bayi dalam mengeksplorasi apapun yang ada di sekitarnya. Secara alamiah juga seorang bayi selalu ingin tahu serta antusias dalam menjelajahi dunia di sekitarnya.

Sementara itu Devito dalam Supriadi yang dikutip oleh Yeni Rachmawati mengemukakan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif.⁴¹ Dengan demikian dapat penulis ambil sebuah kesimpulan bahwa setiap manusia lahir adalah kreatif, persoalannya tinggal bagaimana potensi ini dapat dikembangkan dengan baik oleh guru dan orang tua sebagai ujung tombak dan sebagai sekolah yang pertama bagi kehidupan anak tersebut.

Untuk itu, seorang guru ataupun orang tua hendaknya harus mengetahui tahapan-tahapan perkembangan kreativitas anak. Walaupun tahap kreativitas itu berlangsung mengikuti tahap-tahap tertentu. Tidak mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah suatu proses itu sedang berlangsung. Apa yang harus di amati ialah gejalanya berupa perilaku yang dapat ditampilkan oleh individu.

Menurut Muhammad Asrori, ada empat tahapan proses kreatif yaitu :

a. Persiapan (preparation)

Pada tahap ini, Individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang di hadapi

b. Inkubasi (incubation)

Pada tahap ini, proses memecahkan masalah “dierami” dalam pra sadar ; individu seakan-akan melupakannya.

c. Iluminasi (illumination)

Tahap ini sering di sebut sebagai tahap timbulnya “insigh”. Pada tahap ini sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses Psikologis yang mengawali dan mengikuti timbulnya inspirasi atau gagasan- gagaan baru itu.

d. Verifikasi (Verification)

⁴¹Yeni Rachmawati, *Op. Cit.*, hlm.7

Pada tahap ini, gagasan –gagasan yang telah muncul itu di evaluasi secara kritis dan Konvergen serta menghadapkannya kepada realitas .⁴²

Dengan memahami tahapan –tahapan tersebut di atas, maka seorang guru atau pendidik akan lebih mudah dalam mengembangkan kreativitas anak didiknya. Karena guru tersebut memahami bagaimana seharusnya mengembangkan kreatif yang sesuai dengan usia atau umur anak didiknya.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Faktor yang mempengaruhi kreativitas anak ada dua macam, yaitu faktor yang mendukung dan factor yang menghambat. Adapun factor-faktor yang dapat mendukung kreativitas anak adalah sebagai berikut :

- a. Situasi yang menghadirkan ketidاكلengkapan serta keterbukaan
- b. Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan
- c. Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu
- d. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian
- e. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa mengklasifikasi, mencatat, menterjemahkan, mempraktikkan, menguji hasil perkiraan, dan mengkomunikasikan.
- f. Kedwibahasaan yang kemungkinan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dalam cara berbeda dari umumnya orang lain yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya .
- g. Urutan kelahiran (berdasarkan tes kreativitas ,anak sulung laki-laki lebih kreatif dari pada anak laki-laki yang lahir kemudian)
- h. Perhatian dari orang tua terhadap minat anak nya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri.

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat berkembang nya kreativitas adalah sebagai berikut :

- a. Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum di ketahui
- b. Kompromitas terhadap teman- teman kelompok dan tekanan sosial
- c. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan
- d. Stereotif peran seks /jenis kelamin
- e. Diferensiasi antara bekerja dan bermain
- f. Otoritarianisme

⁴²Muhammad Asrori, *Op. Cit*, hlm. 71

- g. Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayaran.⁴³

Dengan adanya faktor- faktor pendorong dan penghambat kreativitas anak tersebut diatas,maka seorang guru harus pandai dalam memilah dan memilih situasi dan kondisi atau keadaan anak agar bisa menerima pembelajaran kreativitas ini dengan baik. Sehingga ia dapat memungkinkan munculnya kreativitas, memupuknya, dan merangsang pertumbuhannya.

5. Bentuk kreativitas Pada Anak Usia Dini

Berdasarka betuk nya kreativitas dapat ditinjau dari empat aspek, yaitu :

- a) Kreativitas dari aspek pribadi, muncul dari keunikan pribadi individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Setiap anak mempunyai bakat kratif, namun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda.Kreativitas sebagai kemampuan berpikir meliputi kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan elaborasi. Kelancaran disini berkaitan dengan kemampuan untuk membangkitkat sejumlah besar ide-ide.

Seseorang yang kreatif dapat memiliki banyak ide, dengan hal tersebut akan semakin besar kesempatan untuk menemukan ide-ide yang baik. Kelenturan atau fleksibilitas adalah mampu melihat masalah dari beberapa sudut pandang. Orang yang kreatif memiliki kemampuan untuk membangkitkan banyak ide. Fleksibilitas secara tidak langsung, menunjukkan kemudahan mendapatkan informasi tertentu atau berkurangnya kepastian dan kekakuan.

Fleksibilitas merupakan basis keaslian, kemurnian, dan penemuan. Orisinalitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide luar biasa, memecahkan problem dengan cara yang luar biasa, atau menggunakan hal-hal atau situasi dalam cara yang luar biasa. Individu yang kreatif membuahkn tanggapan yang luar biasa, membuat asosiasi jarak jauh, dan membuahkn tanggapan yang cerdas serta mempunyai gagasan-gagasan yang jarang diberikan orang lain.

⁴³ *Ibid., hlm. 74-75*

Elaborasi adalah dapat merinci dan memperkaya suatu gagasan. Orang yang kreatif dapat mengembangkan gagasan-gagasannya secara luas. Penilaian merupakan kemampuan dalam mengapresiasi sebuah ide. Orang yang kreatif memiliki cara-cara sendiri dalam menilai sebuah ide dan hal itu berbeda dengan orang-orang pada umumnya.

- b) Kreativitas ditinjau dari aspek Pendorong menunjuk pada perlunya dorongan dari dalam individu (berupa minat, hasrat, dan motivasi) dan dari luar (lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat) agar bakat kreatif dapat diwujudkan. Sehubungan dengan hal ini pendidik diharapkan dapat memberi dukungan, perhatian, serta sarana prasarana yang diperlukan.
- c) Kreativitas sebagai proses ialah proses bersibuk diri secara kreatif. Pada anak usia prasekolah hendaknya kreativitas sebagai proses yang diutamakan, dan jangan terlalu cepat mengharapakan produk kreatif yang bermakna dan bermanfaat. Jika pendidik terlalu cepat menuntut produk kreatif yang memenuhi standar mutu tertentu, hal ini akan mengurangi kesenangan dan keasyikan anak untuk berkreasi.
- d) Kreativitas sebagai produk, merupakan suatu ciptaan yang baru dan bermakna bagi individu dan /atau bagi lingkungannya. Pada seorang anak, hasil karyanya sudah dapat disebut kreatif, jika baginya hal itu baru, ia belum pernah membuat itu sebelumnya, dan ia tidak meniru atau mencontoh pekerjaan orang lain. Produk kreativitas anak perlu dihargai agar merasa puas dan semangat berkreasi

6. Manfaat Kreativitas Pada Anak Usia Dini

Pentingnya pengembangan kreativitas ini memiliki empat alasan, yaitu: a. Dengan berkreasi, orang dapat mewujudkan dirinya, perwujudan diri tersebut termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Menurut Maslow kreativitas juga merupakan manifestasi dari seseorang yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya.

a) Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-

kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal. Siswa lebih dituntut untuk berpikir linier, logis, penalaran, ingatan atau pengetahuan yang menuntut jawaban paling tepat terhadap permasalahan yang diberikan. Kreativitas yang menuntut sikap kreatif dari individu itu sendiri perlu dipupuk untuk melatih anak berpikir luwes (*flexibility*), lancar (*fluency*), asli (*originality*), menguraikan (*elaboration*) dan dirumuskan kembali (*redefinition*) yang merupakan ciri berpikir kreatif yang dikemukakan oleh Guilford (Supriadi, 2001).

b) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.

c) Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.⁴⁴

C. Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain dengan Permainan Balok pada Anak Taman Kanak-kanak

Bermain merupakan aktivitas yang di lakukan oleh anak setiap hari. Sepanjang waktu, anak memanfaatkannya untuk kegiatan bermain untuk kegiatan bermain. Menurut Hurlock, arti yang tepat untuk bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang di timbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil. Dengan kata lain, bermain dilakukan oleh anak memiliki tujuan untuk

⁴⁴ Zain.Studens. ac./2013/04/08.Pernmainan dan Kreativitas Anak Usia Dini

kegiatan bermain itu sendiri agar anak merasa gembira.⁴⁵ Dengan demikian, bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar yang mewajibkan anak untuk melakukan kegiatan bermain.

Sementara itu dalam refesensi lain Takdiroutun Musfiroh mengungkapkan bahwa bermain merupakan bentuk belajar yang aktif, yang melibatkan seluruh pikiran, tubuh, dan spirit.⁴⁶ Tidak semua kegiatan yang dilakukan oleh anak merupakan bermain dan tidak semua pengalaman yang bermakna melibatkan bermain.

Oleh karena itu, Fromberg dalam Dockett mendefinisikan bermain pada anak sebagai kegiatan yang mencakup kombinasi dari enam elemen, yaitu : simbolik, bermakna, aktif, menyenangkan, sukarela, aturan main yang di tentukan sendiri dan evisodik. Ciri khas simbolik dapat terlihat ketika seorang anak berpura- pura memainkan unit balok sebagai kereta.⁴⁷

Berdasarkan beberapa teori yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang penting untuk dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, tanpa ada paksaan ataupun tekanan dari luar, serta mampu mengembangkan berbagai potensi pada anak, secara khusus potensi afektif yang dimiliki anak tersebut.

Dalam konteks ini yang perlu diperhatikan atau digarisbawahi adalah suasana dan rasa senang pada diri anak. Artinya bahwa ketika rasa senang itu sudah tidak ada atau anak sudah tidak dapat menikmati kegiatan yang di lakukannya maka kegiatan tersebut tidak dapat lagi dikatakan sebagai kegiatan bermain

Oleh karenanya bermain sangat efektif untuk digunakan sebagai suatu pendekatan dalam kegiatan belajar suatu pendidikan pra sekolah. Atau biasa kita kenal dengan pendekatan “ Bermain Sambil Belajar.” Bermain merupakan suatu kegiatan yang inhern pada setiap anak yang normal. Sering kali anak bermain tanpa harus melihat tujuan dari kegiatan ini. Bahkan ada juga teori yang mengatakan bahwa bermain salah satu bentuk aktualisasi diri dari energy yang berlebih dalam diri anak, atau yang di kenal dengan teori “ Suplus Energy” ini menunjukkan bahwa bermain dapat membantu anak dalam mengembangkan potensi- potensi yang masih tersembunyi menjadi lebih teraktualisasikan.

Permainan memiliki banyak manfaat, permainan juga memiliki arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Permainan meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah dan memberi tempat berteduh yang aman bagi prilaku yang secara potensial berbahaya. Permainan meningkatkan kemungkinan bahwa anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama

⁴⁵Elizabeth B. Hurlock, *Op Cit*, hlm,322.

⁴⁶Takdiroutun Musfiroh, *Op Cit*, hlm, 45

⁴⁷[http://ebekunt.wordpress.com/2010/07/27strategipembelajaran untuk anak usia dini](http://ebekunt.wordpress.com/2010/07/27strategipembelajaran%20untuk%20anak%20usia%20dini) diakses 3.03.2011

lain. Selama interaksi ini, anak-anak memprakrekan peran- peran yang mereka akan laksanakan dalam hidup masa depannya.

Menurut Elizabeth B Hurluck, aktivitas bermain memiliki pengaruh yang besar terhadap beberapa hal, diantaranya yaitu :

2. Dorongan berkomunikasi. Agar dapat bermain dengan baik bersama anak lain, anak harus belajar berkomunikasi, dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya, mereka harus mengerti apa yang di komunikasikan oleh orang lain.
3. Penyaluran bagi energy emosional yang terpendam. Permainan merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh batasan lingkungan terhadap prilaku mereka.
4. Perkembangan wawasan diri. Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan teman bermainnya. Dengan bermain memungkinkan anak untuk mengembangkan konsep dirinya dengan pasti dan nyata
5. Belajar bermasyarakat atau bersosialisasi. Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial, bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan mereka.
6. Standar moral. Walaupun anak belajar dirumah dan disekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.

7. Perkembangan ciri kepribadian yang di inginkan. Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan di sukai orang.⁴⁸

Kreativitas dapat di ekspresikan dalam berbagai bentuk. Terutama untuk anak- anak, segala jenis media dapat digunakan untuk mengembangkan potensi kreatif yang dimilikinya.

Bersumber dari imajinasi tersebut, kreativitas memerlukan pengungkapan melalui keterampilan tertentu yang dapat berupa apa saja. Bagi anak-anak keterampilan yang berkaitan dengan bermain dan kegiatan rupa (terutama menggambar,menyusun suatu bangunan dari berbagai jenis balok) sangat menyenangkan.

Oleh karena itu asumsi tentang adanya potensi kecerdasan pada anak muncul berdasarkan paradig bahwa setiap anak yang dilahirkan telah memiliki potensi genius. Dalam mengembangkan potensi tersebut perlu memberikan stimulus melalui bermain, salah satunya menggunakan alat permainan yang bisa membantu mengembangkan kreativitas anak seperti permainan balok, dan jenis permainan lainnya.



⁴⁸ Andang ismail, *Education Game, Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta : Pilar Media.2007, hlm 29.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono, metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.⁴⁹ Dalam pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menurut Suharsimi Arikunto Penelitian Tindakan Kelas yaitu : “ sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan dikelas ”.⁵⁰

Tujuan dari penelitian tindakan ini yaitu untuk menyelesaikan masalah melalui suatu perbuatan nyata, bukan hanya mencermati fenomena tertentu kemudian mendeskripsikan apa yang terjadi dengan fenomena tertentu kemudian mendeskripsikan dengan fenomena yang bersangkutan. Adapun cara atau langkah-langkah penelitian ilmiah yang peneliti lakukan, meliputi :

1. Jenis Penelitian

Penelitian Tindakan kelas, yaitu sebuah kegiatan penelitian ilmiah yang dilakukan secara rasionalitas, sistematis, dan empiris reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh pendidik, kolaborasi yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2010), h. 3

⁵⁰ Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Sinar Grafika, 2008), h. 2

sampai penilaian terhadap tindakan nyata didalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar, untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi pembelajaran yang dilakukan.⁵¹ Adapun kelebihan PTK adalah kerjasama dengan teman sejawat dalam penelitian tindakan kelas dapat menimbulkan rasa memiliki, mendorong berkembangnya pemikiran kritis dan kreativitas guru, dan meningkatkan kemampuan guru untuk membawa kepada kemungkinan untuk berubah.⁵² Kekurangannya adalah kurang mendalamnya pengetahuan, tidak mudah mengelola waktu, dan keengganan atau bahkan kesulitan untuk melakukan perubahan.⁵³

Penelitian tindakan ini menggunakan model siklus Kemmis & Mc Taggart yang dikembangkan oleh Kurt Lewin dalam pendapat Suharsimi Arikunto mengemukakan secara garis besar terdapat 4 tahapan yang dilalui yaitu : (1) perencanaan (*plan*), (2) Pelaksanaan (*act*), (3) Pengamatan (*observe*), dan (4) Refleksi (*reflect*). Menurut Suharsimi Arikunto, dkk “ model Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) atau PTK, desain dapat digambarkan sebagai berikut⁵⁴:

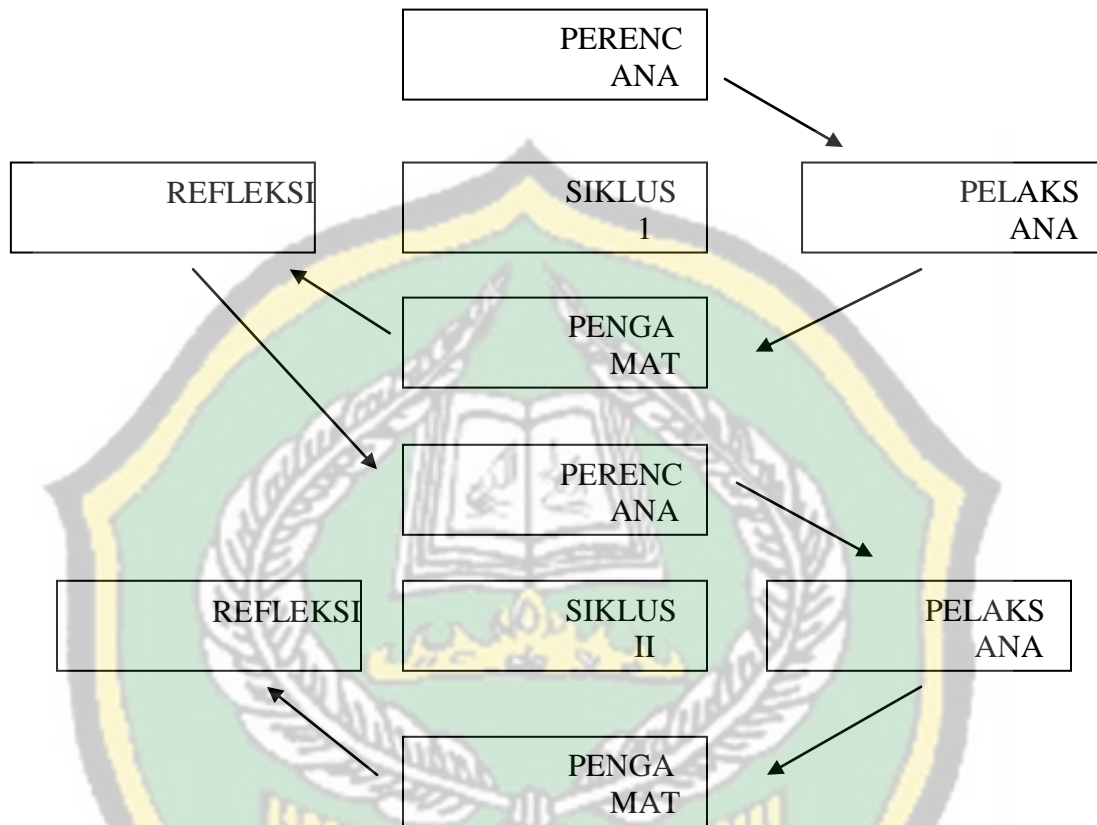
⁵¹ Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta Selatan : GP Press Group, 2012), h. 21

⁵² Suharsimi Arikunto, dkk, *Op-Cit*, h. 69-70

⁵³ Mohammad Ashori, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung : CV Wacana Prima, 2007), h. 52-53

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, dkk, *Op-Cit*, h. 16

Gambar 1
Tahapan dalam Siklus Penelitian Tindakan Kelas



Sumber : Model siklus *Classroom Action Research* dari Suharsimi Arikunto.
Rancangan Penelitian Tindakan Model Kemmiss & Mc Taggart

Berdasarkan alur penelitian tindakan kelas (PTK) tersebut diatas, dapat dijelaskan hal-hal sebagai berikut:

1. Perencanaan

Menurut Wahidmurni dan Nur Ali “ perencanaan adalah kegiatan perancangan untuk pemecahan masalah.” Dalam tahapan ini peneliti

menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.⁵⁵

Perencanaan dalam penelitian dibuat berdasarkan realita yang ada saat ini, bahwa banyak anak belum mampu mengembangkan kreativitasnya. Dalam hal ini peneliti menggunakan alat evaluasi berupa lembar tes aktivitas belajar siswa dan lembar pengamatan untuk siswa dan guru.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah tahap inti dari penelitian tindakan. Pelaksanaan adalah implementasi dari rencana yang sudah dibuat.

3. Observasi/ pengamatan

Pengamatan adalah suatu proses mencermati jalannya pelaksanaan tindakan. Peneliti melakukan observasi secara langsung terhadap aktivitas kelas, yaitu suatu pengamatan langsung terhadap anak dengan memperhatikan tingkah lakunya dalam proses belajar mengajar yang sesuai dengan RKH yang telah dibuat oleh peneliti.

4. Refleksi

Menurut Latief, dalam bukunya Wahid Murni dan Nur Ali, mengatakan bahwa : refleksi adalah kegiatan menganalisis hasil pengamatan untuk menentukan sudah sejauh mana pengembangan metode yang sedang dikembangkan telah berhasil memecahkan masalah dan

⁵⁵ *Ibid*, h. 17

apabila belum berhasil, fokus apa saja yang menjadi penghambat kekurangan keberhasilan tersebut.⁵⁶

Penelitian ini direncanakan terdiri dari 2 siklus tiap siklus dilaksanakan tiga kali pertemuan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai, hasil observasi dan tes atau penilaian dalam setiap siklus sebagai dasar untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka meningkatkan prestasi belajar. Adapun langkah-langkah penelitian ini sebagai berikut :

a. Siklus 1

1) Perencanaan

Peneliti melakukan orientasi lapangan (penelitian awal).

- a) Pengamatan kondisi lingkungan, guru, dan siswa kelompok B.1 TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung. Mengidentifikasi masalah tentang kendala-kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran.
- b) Merencanakan pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan kompetensi dasar yang ditentukan.
- c) Guru mempersiapkan media yang akan digunakan.

2) Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti menerapkan tindakan mengacu pada pembelajaran sesuai dengan RKH.

⁵⁶ Wahidmurni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Malang : UM PRESS, 2008), h. 101 - 102

- a) Merumuskan Spesifikasi alternatif sementara dalam bermain Balok untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung.
- b) Menyusun rancangan pelaksanaan tindakan berdasarkan pembelajaran kelompok, mencakup pembatasan materi, menentukan strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran.
- c) Menjelaskan kepada guru cara pengembangan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Sukarame Sukarame Bandar Lampung.

Observasi / Pengamatan

- a) Melakukan pengamatan dalam proses pembelajaran dengan permainan Balok.
 - b) Guru meneliti kemampuan masing-masing peserta didik dalam melakukan permainan Balok
 - c) Peneliti mengisi lembar pengamatan dalam keseluruhan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus 1.
- 4) Refleksi
 - a) Dalam kegiatan refleksi dilakukan diskusi mengenai temuan-temuan yang menjadi kendala atau masalah saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
 - b) Memperbaiki pelaksanaan tindakan I pada siklus berikutnya.

b Siklus II

1) Perencanaan

- a) Melakukan penyempurnaan tindakan dalam pembelajaran.
- b) Pengamatan program tindakan 2.
- c) Perencanaan pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan kompetensi dasar yang ditentukan.
- d) Menyiapkan media yang akan digunakan.

2) Pelaksanaan

- a) Pelaksanaan program tindakan II meningkatkan tindakan dengan memperbaiki kelemahan-kelemahan yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran.

3) Observasi / Pengamatan

- a) Peneliti mengumpulkan data tindakan 2 dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan Balok.
- b) Meneliti kemampuan peserta didik dalam melakukan permainan Balok pada siklus II yang diberikan oleh guru.
- c) Peneliti mengisi lembar pengamatan pada proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II.

4) Refleksi

Refleksi pada pelaksanaan siklus II ini merupakan refleksi akhir yang dilakukan untuk mengevaluasi, meinterview, dan menegaskan apakah penelitian berlangsung dengan baik. Selanjutnya dari

pelaksanaan siklus II ini juga diharapkan dapat diambil data yang akurat tentang hasil penelitian ini akan dipergunakan dan dibahas dalam bagian-bagian selanjutnya dalam penelitian ini.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan agustus sampai dengan bulan september dengan mengambil lokasi yakni di TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung.

3. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam penelitian Tindakan Kelas, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang disiapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan.⁵⁷

Dengan demikian, maka subjek dalam penelitian adalah peserta didik dari kelas B.1 (15 anak) dan guru. Sedangkan objek penelitian adalah masalah yang diteliti apakah melalui permainan Balok dapat meningkatkan Pengembangan Kreativitas anak di TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung.

⁵⁷ Kunandar, *Op-Cit*, h. 298

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi / Pengamatan

Observasi atau pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Adapun macam-macam observasi menurut pendapat Sutrisno Hadi dapat dibedakan menjadi dua jenis observasi diantaranya : Observasi Berperanserta (*Participant Observation*), dan Observasi Nonpartisipan

Observasi Berperanserta (*Participant Observation*) adalah suatu proses pengamatan bagian dalam oleh observer dengan ikut mengambil bagian dalam kehidupan orang-orang yang akan diobservasi. Dalam penelitian ini, peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data peneliti. Dengan observasi ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap dan mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak.

Sedangkan Observasi Nonpartisipan peneliti tidak terlibat langsung dan hanya sebagai pengamat independen. Peneliti menggunakan observasi berperanserta (*Participant observation*). Observasi ini digunakan untuk memperoleh data dan informasi tentang aktivitas pembelajaran di TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung. Aktivitas pembelajaran diamati dengan menggunakan

lembar pengamatan atau lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya oleh peneliti dan ditujukan kepada guru kelas.

b. Interview / Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan.

Peneliti menggunakan wawancara semi struktur, artinya peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara bebas dan leluasa, tanpa terkait oleh suatu susunan pertanyaan yang paduan itu telah dipersiapkan sebelumnya. Meski begitu peneliti juga menggunakan paduan wawancara yang berisi butir-butir pertanyaan yang diajukan kepada informan (guru kelas) yang berkaitan dengan kegiatan permainan balok untuk meningkatkan kreativitas anak.

- a) Dimana untuk memperoleh data dan informasi tentang gambaran proses belajar mengajar yang meliputi tujuan, bahan/materi, metode, media, dan evaluasi serta prestasi peserta didik di TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi sebagai metode bantu atau pelengkap untuk memperoleh data sekunder yang berbentuk catatan atau

dokumen.⁵⁸ Adapun data-data yang peneliti bisa peroleh dengan metode dokumentasi adalah data yang berbentuk tulisan seperti: buku-buku nilai, data siswa dan guru serta dokumen yang berkaitan dengan tempat penelitian yakni Taman Kanak-Kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung, seperti sejarah berdirinya, keadaan geografis, sarana dan prasarana dan sebagainya

d. Tes Unjuk Kerja

Tes adalah pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁵⁹ Instrumen ini digunakan untuk menjaring data mengenai peningkatan pengembangan kreativitas anak khususnya mengenai penguasaan terhadap materi yang dibelajarkan dengan menggunakan permainan balok. Hasil tes yang digunakan yaitu hasil tes secara objektif menggunakan tes latihan setelah materi selesai dijelaskan. Adapun bentuk tesnya adalah tes perbuatan.

5. Teknik Analisa Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini secara umum dianalisis melalui deskriptif kualitatif. Data kualitatif dianalisis dengan membuat penilaian kualitatif (kategori). Data yang berupa

⁵⁸ *Ibid*, hlm. 34

⁵⁹ Suharsimi Arikunto, dkk, *Op-Cit*, h. 193

kata-kata atau kalimat dari catatan lapangan diolah menjadi kalimat-kalimat yang bermakna dan dianalisis secara kualitatif.

Teknik analisis kualitatif adalah memperoleh kedalaman pernyataan terhadap interaksi antar konsep yang sedang dikaji secara empiris. Data digambarkan, diuraikan dan dipresentasikan dengan kata-kata untuk ditarik menjadi kesimpulan. Menurut Milles dan Hubberman, teknik analisis data terdiri dari tiga tahap pokok, yaitu reduksi data, paparan data, dan penarikan kesimpulan.

a) Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan data yang relevan, penting, bermakna, dan data yang tidak berguna untuk menjelaskan tentang apa yang menjadi sasaran analisis. Langkah yang dilakukan adalah menyederhanakan dengan membuat jalan fokus, klasifikasi dan abstraksi data kasar menjadi data yang bermakna.⁶⁰

b) Penyajian Data / Display Data

Display data atau penyajian data yaitu kegiatan penyajian data inti atau data pokok, semua data disajikan tanpa mengabaikan data-data pendukung, yaitu mencakup proses pemilihan, pemuatan, penyederhanaan, dan transformasi data

⁶⁰ Miles, Matthew B. Dan Hubberman, *Analisis Data Kualitatif*, (Jakarta : Universitas Indonesia, 1992), h. 16

kasar yang diperoleh dari catatan lapangan. Bentuk penyajian data adalah teks naratif pengungkapan secara tertulis atau kata-kata. Hal ini sesuai dengan masalah penelitian yang bersifat deskriptif. Display data memiliki tujuan untuk memudahkan dalam mendeskripsikan suatu peristiwa, sehingga memudahkan untuk mengambil kesimpulan.⁶¹

e. Penarikan Kesimpulan.

Pada saat kegiatan analisis data yang berlangsung secara terus menerus selesai dikerjakan, baik yang berlangsung dilapangan, maupun setelah selesai dilapangan, langkah selanjutnya adalah melakukan penarikan kesimpulan. Kesimpulan merupakan inti sari dari analisis yang memberikan pernyataan tentang dampak dari penelitian tindakan kelas.

Sedangkan data yang dikumpulkan berupa angka atau data kuantitatif, dianalisis secara kuantitatif / menggunakan rumus-rumus statistik. Dalam hal ini peneliti menghitung nilai rerata (mean) dan prosentase ketuntasan belajar peserta didik. Data kuantitatif adalah nilai hasil unjuk kerja peserta didik dalam menggunakan permainan Balok.

⁶¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h . 201

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Sejarah Singkat Berdirinya Taman Kanak- Kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung.

Taman Kanak- kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung merupakan salah satu lembaga pendidikan non formal yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia dini (0-6 tahun). Taman kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung beralamatkan di Jl. Durian 1, Kelurahan Waydadi, kecamatan Sukarame Bandar Lampung, didirikan pada tanggal 20 juni 2014 dengan akte notaris TK, 77 tanggal 12-agustus 2016.

Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung didirikan atas usulan pengelola dan pihak warga masyarakat sekitar yang melihat betapa pentingnya pendidikan bagi anak usia dini dan atas kesepakatan bersama pengelola pihak yayasan beserta warga setempat mendirikan lembaga pendidikan anak usia dini yang diberinama Taman kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung.

Adapun tujuan berdirinya Taman kanak-kanak Sabrina sukarame Bandar lampung adalah untuk membantu terbentuknya perilaku anak dalam bersosialisasi, mengembangkan kemampuan anak, membantu tumbuh kembang

anak sehingga menjadi sehat dan ceria serta menyiapkan anak dalam memasuki sekolah dasar. Sedangkan dasar didirikannya Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung adalah untuk memenuhi hak anak untuk tumbuh kembang dan perlindungan dengan menghindarkan kekosongan rawatan, asuhan, bimbingan dan pembinaan dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Mendorong peran keluarga dalam memenuhi fungsi keluarga, membantu ibu pekerja untuk mengembangkan produktivitas kerja yang optimal, membantu program pemerintahan dalam bidang pendidikan, kesehatan, sosial dan dalam bidang jasa.

b. Visi dan Misi TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung

Agar lebih jelas tentang arah ke depan suatu lembaga pendidikan, maka perlu adanya Visi dan Misi yang menjadi panduan dalam rangka mencapai tujuan.

Adapun Visi Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung yaitu

- a. Membentuk generasi yang sehat jasmani dan rohani.
- b. Membentuk generasi yang cerdas.
- c. Membentuk generasi yang kreatif, inovatif, dan berkualitas.
- d. Membentuk generasi yang ceria, dan berakhlak mulia.

Sedangkan Misi Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung, yaitu:

- i. Terwujudnya kerjasama orang tua dan guru demi masa depan anak didik
- ii. Membangun pembiasaan yang mandiri dan disiplin.

c. Letak Geografis TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung

Taman kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung terletak pada lokasi yang terbilang strategis, yaitu terletak diantara perumahan penduduk dan di pinggir jalan, sarana keluar masuknya masyarakat yang bertempat tinggal di Jl. Durian 1 kel Waydadi, Sukarame Bandar Lampung, sehingga mudah dijangkau masyarakat pada umumnya.

Taman kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung didirikan di atas tanah seluas 1000m². Lokasi tersebut sudah mencukupi untuk kebutuhan lokasi pendidikan anak usia dini. Segala kegiatan pendidikan dan pengajaran sudah dapat dilaksanakan di lokasi sekolah dan juga digunakan sebagai sarana bermain anak untuk pengembangan kemampuan diri anak.

Adapun luas tanah tersebut digunakan untuk beberapa kepentingan sekolah, yaitu:

1. Digunakan untuk ruang guru atau kantor
2. Digunakan untuk ruang kelas
3. Digunakan untuk lapangan area bermain
4. Digunakan untuk area terbuka bahan alam
5. Digunakan untuk kamar mandi anak dan guru dll

Adapun batasan-batasan Taman kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung adalah dengan dikelilingi rumah warga di sekitarnya. Penduduk disekitar taman kanak-kanak Sabrina sukarame Bandar Lampung, mayoritas

berprofesi sebagai buruh dan wiraswasta, dengan suku yang berbeda-beda seperti, suku Lampung, suku Jawa, dan suku Palembang.

d. Keadaan Sarana dan Prasarana TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung

Bila dikaitkan dengan proses belajar mengajar, sarana prasarana adalah faktor penting dalam suatu pendidikan untuk menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan dengan sarana dan prasarana yang baik tentu akan mendukung terciptanya kondisi yang baik dan akan tercipta kegiatan belajar yang baik pula.

Taman kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung secara fisik telah memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai dan lengkap seperti halnya lembaga pendidikan anak usia dini lainnya. Memiliki gedung untuk mendukung proses belajar mengajar, alat-alat permainan, lokasi yang luas untuk kegiatan bermain anak. Untuk lebih jelasnya penulis sajikan dalam tabel sebagai berikut:



Tabel:4
Sarana dan Prasarana Taman kanak-kanak Sabrina Sukarame
Bandar Lampung

| | Nama Ruang | Jumlah | Ket e r a n g a n |
|--|--------------------------|-----------|--|
| | Ruang Kelas | 2 ruangan | Bai k |
| | Ruang Kepsek | 1 ruangan | Bai k |
| | Ruang Guru | 1 ruangan | Bai k |
| | Area parker | 1 ruangan | Bai k |
| | Area Bermain | 1 ruangan | Bai k |
| | Cuci Tangan Untuk KBM | 1 ruangan | Bai k |
| | Kamar Mandi/WC | 1 ruangan | Bai k |

Sumber: Dokumentasi Sarana Prasarana TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016 / 2017.

Berdasarkan sarana dan prasarana pendidikan yang dimiliki TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung, keadaan sarana fisik maupun pendukung yang lainnya sudah memenuhi syarat dalam pembelajaran yang berlangsung. Sehingga tercipta suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.

e. Keadaan Tenaga Pendidik TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung

Secara umum guru-guru yang memberikan materi pengajaran di TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung adalah yang telah memiliki kelayakan dan

klasifikasi mengajar atau yang sedang melaksanakan pendidikan anak usia dini. Jumlah pendidik TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung berjumlah 4 pendidik. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel:5
Data Tenaga Kependidikan TK Sabrina Sukarame
Bandar Lampung.

| N | Nama | Pendidikan | Jabatan |
|----------|----------------------------|-------------------|----------------|
| 1 | Susi Marlianti, SE.Ak | S1 | Kepala Sekolah |
| 2 | Sulastri Handayani, S. Kom | S1 | Guru |
| 3 | Mery Sartika | SMA | Guru |
| 4 | Zahratul Fakhrihah | SMA | Guru |

Sumber: Dokumentasi TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan pendidikan belum ada guru TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung yang memiliki derajat pendidikan yang sesuai dengan jurusan yaitu S1 pendidikan anak usia dini. Dengan demikian keadaan guru menggambarkan keidealan sebuah

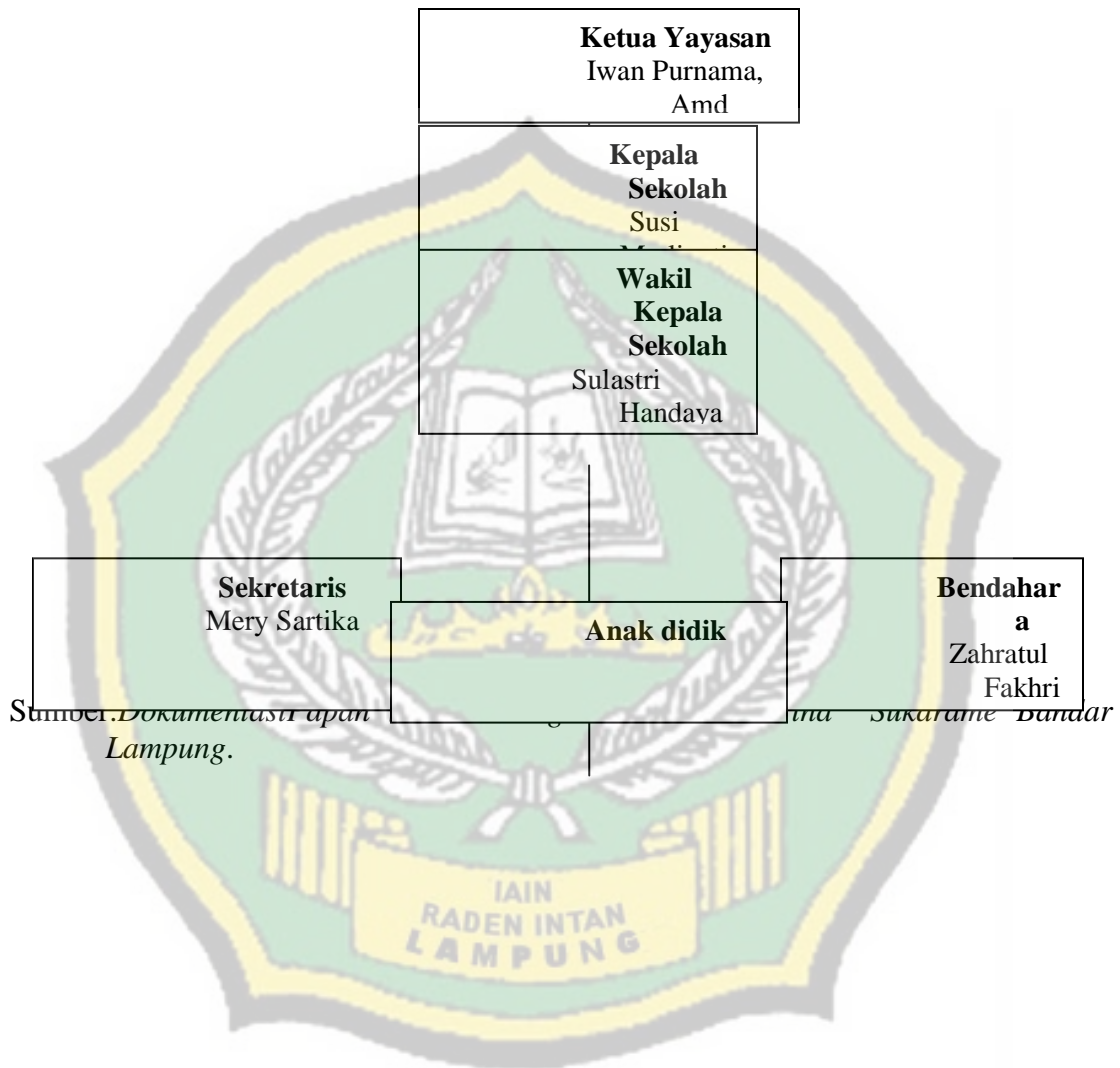
lembaga, oleh karenanya diperlukan adanya peningkatan derajat pendidikan Strata Satu (S1) agar bisa memberikan kualitas pengajaran yang lebih baik.

f. Struktur Organisasi TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung

Dalam instansi atau lembaga perlu adanya struktur organisasi yang jelas. Dengan adanya struktur organisasi yang jelas, maka semua anggota mengetahui kedudukan dan tanggung jawab masing-masing. Berkaitan dengan hal tersebut untuk memperlancar jalannya pendidikan di TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung membentuk struktur yang tersusun sebagai terlampir dengan rincian sebagai berikut:



Adapun Struktur Organisasi TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung, sebagaimana diagram di bawah ini :



g. Keadaan Anak Didik TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung

Kondisi umum anak didik TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung aktivitasnya tidak jauh berbeda dengan anak didik di lembaga pendidikan anak usia dini lainnya. Sehari-hari belajar dari pagi hingga menjelang siang hari. Selain kegiatan belajar di dalam ruangan, anak didik juga dibimbing dan dibina oleh tenaga pengajar di halaman bermain. Keadaan anak didik di TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung tahun ajaran 2016 /2017 terdiri dari 25 anak didik, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel:6
Keadaan Anak Didik TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung
Tahun Ajaran 2016/2017.

| No | Kelas | Jumlah Anak didik |
|-------------------|--------------|--------------------------|
| 1 | A | 10 |
| 2 | B | 15 |
| Jumlah Seluruhnya | | 25 Anak didik |

Sumber: Dokumentasi Data Anak didik TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

1. Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain dengan Permainan Balok di TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung

Berdasarkan pra survey yang peneliti lakukan anak didik di Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung memiliki keterampilan kreativitas masih rendah, hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas keterampilan, masih banyak terlihat anak yang hanya mencontoh dan tidak berani / tidak mau mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada. Selain itu anak didik banyak yang terlihat bosan, mengantuk, kurang tertarik dan bahkan ada

yang main sendiri saat di beri tugas untuk mengerjakan keterampilan, hasil kegiatan atau prakarya anak dapat mengembangkan kreativitas anak. Dengan ketrampilan anak dapat memanipulasi bahan, kreativitas dan bahan imajinasi anakpun terlatih karenanya.

Berbagai upaya telah dilakukan guru dalam mengembangkan kreativitas anak didik seperti menggambar pemandangan alam, menjiplak bentuk suatu gambar, maupun kegiatan menggunting atau keterampilan lainnya. Akan tetapi belum didapat perkembangan kreativitas pada anak didik secara signifikan. Dari 15 anak didik hanya 3 anak didik saja yang dapat mengerjakan tugas menggambar bebas yang di perintahkan guru, sedangkan yang lain masih bingung hendak menggambar apa dan masih menyontek kepada temannya. Ini berarti hanya 20 % anak didik saja yang memiliki kemampuan kreativitas mulai berkembang, sedangkan 80 % anak lainnya, tingkat kreativitasnya belum berkembang dan perlu di kembangkan lagi dengan model dan metode pembelajaran yang lebih aktif, kreatif dan inovatif, agar anak tidak merasa bosan dan senangtiasa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan permasalahan yang ada pada masalah diatas, maka sebagai peneliti bekerja sama dengan guru untuk mengambil langkah sebagai upaya mengembangkan kreativitas anak agar menjadi lebih baik dengan menggunakan metode pembelajaran yaitu metode bermain dengan permainan balok. Peneliti mencoba mencari jalan keluar masalah dengan upaya perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada anak didik yang berusia 5-6 tahun atau kelas B Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I, dan II masing-masing dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari Senin sampai dengan Rabu, tanggal 25-27 Juli 2016. Siklus II dilaksanakan pada hari Senin sampai dengan Rabu, tanggal 1-6 Agustus 2016. Hasil dari penelitian tersebut dapat peneliti jelaskan dari data yang didapatkan dalam setiap siklusnya. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a) Pelaksanaan Penelitian Pada Siklus I

Pada siklus 1 ini sesuai pada metode penelitian yang telah di paparkan pada bab sebelumnya, bahwa pelaksanaan penelitian PTK ini melakukan beberapa siklus dan setiap siklusnya terdiri dari beberapa tahapan yaitu : tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi (pengamatan) dan refleksi. Tahap-tahap penelitian tindakan kelas pada siklus I pertemuan pertama adalah sebagai berikut :

1. Tindakan 1

1.1. Perencanaan

- a) Tahap Pelaksanaan Pada tindakan ini penulis bekerjasama dalam menetapkan urutan materi pembelajaran kemudian membuat rencana kegiatan harian dan cakupannya dengan tema rekreasi dengan subtema kendaraan.

- b) Membuat dan merencanakan metode pembelajaran dengan permainan balok, seperti menghitung, dan menyusun bentuk kendaraan dari balok, dan menara.
- c) Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan metode bermain dengan permainan balok.
- d) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik, aktivitas guru dan kegiatan pembelajaran.
- e) Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengelola proses belajar mengajar atau proses pengajaran dengan memberikan pengalaman langsung kepada anak didik. Dalam proses ini kegiatan yang dilakukan pada tahap tindakan akan dilaksanakan berdasarkan rencana kegiatan harian yang telah dirancang sebelumnya.

1. Tahap pelaksanaan Awal :

- a) Guru mengucapkan salam dan mengondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran serta mengabsennya.
- b) Guru memimpin doa sebelum kegiatan .
- c) Guru menyampaikan apersepsi penyampaian sarana belajar.
- d) Guru mengajak anak didik untuk bercakap-cakap tentang kendaraan.

2. Tahap Pelaksanaan inti :

- a) Guru menyebutkan macam-macam alat transportasi.
- b) Guru mengenalkan nama dan jenis kendaraan.
- c) Guru menyampaikan contoh imajinasi dengan balok sebagai bentuk dari suatu kendaraan seperti mobil, pesawat terbang, dan kapal laut.
- d) Guru mengajak anak untuk mengelompokkan balok dan menyusunnya seperti bentuk kendaraan.
- e) Guru mengamati kegiatan anak-anak dalam bermain balok.
- f) Selesai bermain, guru mengajak anak mengkolase gambar yang telah di sediakan, (unjuk kerja)

3. Tahap pelaksanaan akhir :

- a) Guru mengajak anak didik untuk bercerita tentang kendaraan.
- b) Guru mengulas, bertanya jawab dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan.
- c) Guru mengajak anak-anak untuk berdoa bersama setelah kegiatan, Kemudian ditutup dengan salam.

1.2. Pengamatan/Observasi

Pada saat yang bersamaan peneliti melakukan observasi/pengamatan dengan mengisi instrument yang sudah disiapkan,

yaitu lembar observasi terhadap kesiapan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung dan menilai kemampuan kreativitas anak melalui metode pemberian tugas dengan menyusun dan menghitung jumlah balok berdasarkan perintah.

Setelah diadakan pengamatan terhadap metode pemberian tugas menyusun dan menghitung jumlah balok berdasarkan perintah seperti: menyusun balok menjadi bentuk mobil-mobilan dan menghitung banyak balok yang digunakan telah. Dari 15 siswa diketahui perkembangan kreativitas anak dapat dinyatakan bahwa anak yang mampu menunjukkan hasil yang berkembang sangat baik (BSB) hanya 2 anak (10%), mulai berkembang (MB) 5 anak (40%) dan anak yang lainnya belum berkembang (BB) 8 anak (60%).

1.3. Refleksi

Pada tahap refleksi, guru dan peneliti mencari solusi dan jalan keluar bagi kekurangan dan hambatan-hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung, yaitu dalam setiap kegiatan yang dilakukan guru mencoba lebih menarik perhatian anak didik dengan mulai bercerita terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan bermain balok, kemudian balok – balok diberikan dalam jumlah yang lebih agar anak didik dapat berimajinasi lebih luas lagi, sehingga merasa puas dan tidak bosan karena mereka dapat membuat materi yang ditentukan tersebut dengan penuh semangat sehingga perkembangan kreativitas anak meningkat dengan lebih baik lagi. Hasil

Sumber : Hasil Observasi di Taman Kanak-kanak Sukarame Bandar Lampung.

Keterangan Indikator Pencapaian Kreativitas :

1. Mampu menghasilkan suatu bentuk.
2. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar.
3. Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan.
4. Menjawab pertanyaan sederhana .
5. Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang di berikan.

Keterangan Penilaian :

BB : Belum Berkembang.

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 59-69 (*). Atau 0,1-2

MB : Mulai Berkembang.

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanyatanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 69-79 (**).atau 2,0 - 3

BSB: Berkembang Sangat Baik.

Apabila peserta didik terus - menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudayakan skor 79-100 (***). 3,0-4

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

Keterangan:

P= Angka presentasi.

F= Frekuensi nilai siswa.

N= Jumlah anak dalam satu kelas.

Tabel 8
Presentasi hasil Penilaian sementara pada
Perkembangan Kreativitas Anak Didik Kelas B1 Taman Kanak Kanak
Sabrina Sukarame Bandar Lampung pada pertemuan kesatu tindakan I

| | | Indikator Pencapaian | | | | | |
|--|--|----------------------|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

Dari tabel tindakan awal di ketahui bahwa hasil kegiatan tindakan ke 1, belum menunjukkan perkembangan kreativitas pada anak didik di TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung, observasi awal perkembangan anak yang berkembang sangat baik yaitu hanya terdapat 2 anak (10%) yang menunjukkan perkembangan kreativitas berkembang sangat baik (BSB), mulai berkembang (MB) 5 anak (30%) dan anak yang lainnya belum berkembang (BB) 8 anak (60%) untuk mendapatkan hasil yang sesuai penulis harapkan,,maka penulis melanjutkan tindakan ke dua.

2. Tindakan II

2.1. Perencanaan

- a) Pada tindakan ke II penulis masih bekerjasama dalam menetapkan urutan materi pembelajaran kemudian membuat rencana kegiatan yang berbeda serta tema dan subtema yang sama. Yaitu dengan tema dan subtema tempat berhenti kendaraan kereta api (mengenal tempat berhenti kendaraan)
- b) Membuat dan merencanakan metode pembelajaran dengan permainan balok, seperti: membuat bentuk kereta api dari balok.
- c) Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini masih menggunakan metode bermain dengan permainan balok.
- d) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik, aktivitas guru dan kegiatan pembelajaran.

- e) Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2.2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan II adalah mengelola proses belajar mengajar atau proses pengajaran dengan memberikan pengalaman langsung kepada anak didik. Dalam proses ini kegiatan yang dilakukan pada tahap tindakan akan dilaksanakan berdasarkan rencana kegiatan harian yang telah dirancang namun berbeda pada tindakan I

Tahap Pelaksanaan awal :

- a) Peneliti mengucapkan salam dan mengondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran serta mengabsennya.
- b) Peneliti memimpin doa sebelum kegiatan.
- c) Peneliti menyampaikan apersepsi penyampaian sarana belajar.
- d) Peneliti mengajak anak didik untuk bercakap-cakap tentang tema yang akan di sampaikan

Tahap pelaksanaan inti :

- a) Guru menceritakan alat transportasi kereta api.
- b) Guru mengenalkan sebutan pengendara dan tempat berhentinya kereta api.
- c) Guru memberikan contoh imajinasi dengan balok sebagai bentuk dari kendaraan kereta.

- d) Guru mengajak anak bermain dengan balok untuk membuat berbagai jenis kendaraan, guru mengamati hasil karya mereka.

Tahap pelaksanaan akhir :

- a) Peneliti mengajak anak didik untuk bercerita tentang kendaraan.
- b) Peneliti mengulas, bertanya jawab dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan dalam sehari.
- c) Peneliti mengajak anak berdoa bersama setelah kegiatan kemudian ditutup dengan salam.

2.3.Pengamatan/Observasi

Pada pengamatan/observasi tindakan II penulis mengisi instrument yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi terhadap kesiapan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung dan menilai kemampuan kreativitas anak melalui metode pemberian tugas yang berbeda pada tindakan sebelumnya yaitu dengan menyusun balok berbentuk kereta api, dan menyebutkan nama tempat berhenti kendaraan tersebut.

Setelah diadakan pengamatan terhadap metode pemberian tugas menyusun bentuk kereta api dari balok dan menyebutkan tempat berhenti kendaraan tersebut. Maka diketahui dari 15 siswa perkembangan kreativitas anak dapat dinyatakan bahwa anak yang

mampu menunjukkan hasil yang berkembang sangat baik (BSB) pada tindakan ke II hanya meningkat menjadi 3 anak (15%), mulai berkembang (MB) 7 anak (55%) dan anak yang lainnya masih belum berkembang (BB) 5 anak (30%).

2.4. Refleksi

Pada tahap refleksi pada tindakan ke II guru dan peneliti terus mencari solusi dan jalan keluar bagi kekurangan dan hambatan-hambatan yang terjadi pada saat tindakan I dan tindakan II yaitu dalam setiap kegiatan yang dilakukan. Guru merancang kegiatan yang berbeda dari kegiatan tindakan I dan II, yaitu menarik perhatian anak didik dengan mengajak anak untuk bermain bebas dengan menggunakan balok di luar ruangan, kemudian balok – balok dibagikan pada anak diluar ruangan (dihalaman sekolah) dalam jumlah yang lebih agar anak didik dapat berimajinasi dengan cepat, sehingga anak merasa bebas dan tidak tertekan supaya mereka dapat membuat materi yang ditentukan tersebut dengan penuh semangat sehingga perkembangan kreativitas anak meningkat dengan lebih baik lagi. Hasil refleksi pada tindakan II ini akan dilakukan guru dan peneliti pada tindakan berikutnya dengan harapan dapat memperbaiki kegiatan pada tindakan I dan II.

Setelah dilakukan pengamatan pada tindakan II mendapatkan hasil observasi seperti yang tertera pada tabel di bawah ini yaitu

tentang perkembangan kreativitas, Adapun hasilnya dapat di lihat sebagai berikut :

Tabel:9
Hasil Perkembangan Kreativitas Anak Didik Kelas B1
Taman Kanak Kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung
Pada tindakan keduasiklus 1

| Nama | Indikator Pencapaian Kreativitas | | | | Keterangan | | |
|---------------------|----------------------------------|---|---|---|------------|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | A | B | C |
| Yana | | | | | | | |
| Ka | | | | | | | |
| Sanjaya | | | | | | | |
| Ya | | | | | | | |
| Ulana | | | | | | | |
| Fero | | | | | | | |
| Di | | | | | | | |
| Zam | | | | | | | |
| Afira | | | | | | | |
| It | | | | | | | |
| Ria | | | | | | | |
| Lian | | | | | | | |
| M | | | | | | | |
| Awa | | | | | | | |
| Jumlah anak | | | | | | | |
| Jumlah anak x 100% | | | | | % | % | % |
| Jumlah Seluruh anak | | | | | | | |

Sumber : Hasil Observasi di Taman Kanak-kanak Sukarame

Bandar Lampung

Keterangan Indikator Pencapaian Kreativitas :

1. Mampu menghasilkan suatu bentuk.
2. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar.
3. Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan.

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

Dari tabel diatas belum menunjukkan perkembangan kreativitas pada anak didik di TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung, observasi tindakan II perkembangan kreativitas anak yang berkembang sangat baik (BSB) yaitu hanya meningkat menjadi 3 anak (20%), mulai berkembang (MB) meningkat 7 anak (60%) dan anak yang belum berkembang (BB) berkurang menjadi 5 anak (30%). Dari perkembangan tersebut belum mendapatkan hasil yang sesuai penulis harapkan, maka penulis melanjutkan tindakan ke tiga.

3. Tindakan ke III

3.1. Perencanaan

- a) Pada tindakan ke III penulis pun masih bekerjasama dalam menetapkan urutan materi pembelajaran kemudian membuat

rencana kegiatan harian dan cakupannya dengan tema dan subtema yang berbeda dari tindakan I dan II namun masih menggunakan permainan balok.

- b) Membuat dan merencanakan metode pembelajaran dengan permainan balok yang berbeda dari kegiatan tindakan I dan II, seperti: membuat berbagai jenis alat transportasi darat, dan udara (pesawat).
- c) Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini masih menggunakan metode bermain dengan permainan balok.
- d) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik, aktivitas guru dan kegiatan pembelajaran.
- e) Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3.2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengelola proses belajar mengajar atau proses pengajaran dengan memberikan pengalaman langsung kepada anak didik. Dalam proses ini kegiatan yang dilakukan pada tahap tindakan akan dilaksanakan berdasarkan rencana kegiatan harian yang berbeda dari tindakan I dan II.

Tahap pelaksanaan Awal :

- a. Guru mengucapkan salam dan mengondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran serta mengabsennya.

- b. Guru memimpin doa sebelum kegiatan .
- c. Guru menyampaikan apersepsi penyampaian sarana belajar.
- d. Guru mengajak anak didik untuk bercakap-cakap tentang tema yang akan di sampaikan.

Tahap pelaksanaan Inti

- a. Guru menceritakan berbagai macam alat transportasi (transportasi darat, laut dan alat transportasi udara).
- b. Guru menceritakan sebab dan akibat jika tidak ada alat transportasi.
- c. Guru memberikan contoh imajinasi dengan balok sebagai bentuk dari salah satu jenis alat transportasi udara, darat, laut.
- d. Guru mengajak anak bermain dengan balok untuk membuat berbagai jenis alat transportasi yang bereda- beda seperti yang telah di ceritakan.
- e. Guru mengamati hasil karya anak.

Tahap Pelaksanaan akhir :

- a) Peneliti mengajak anak didik untuk bercerita tentang kendaraan.
- b) Peneliti mengulas, bertanya jawab dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan dalam sehari.
- c) Peneliti mengajak anak berdoa bersama setelah kegiatan kemudian ditutup dengan salam.

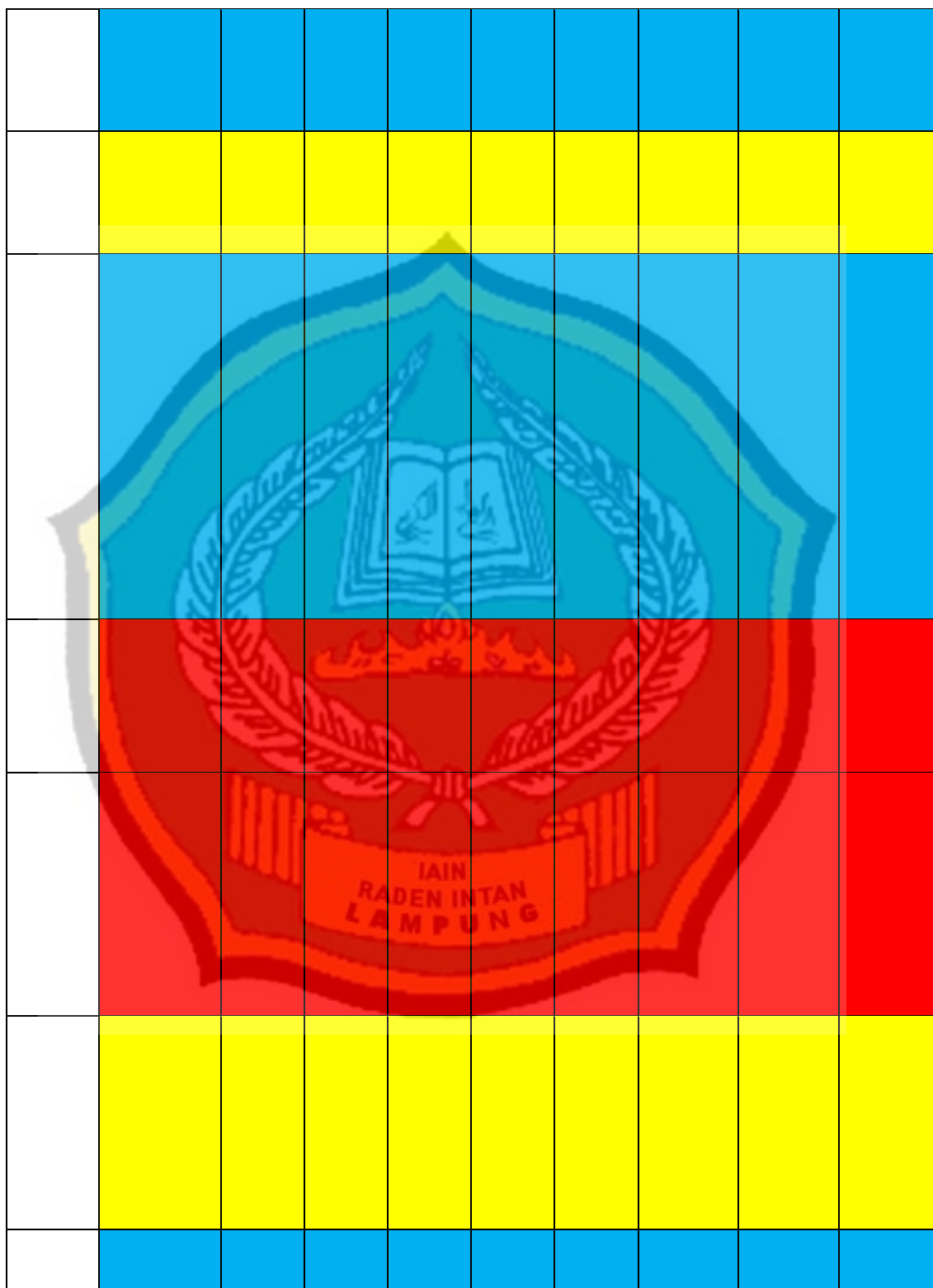
3.3.Pengamatan/Observasi

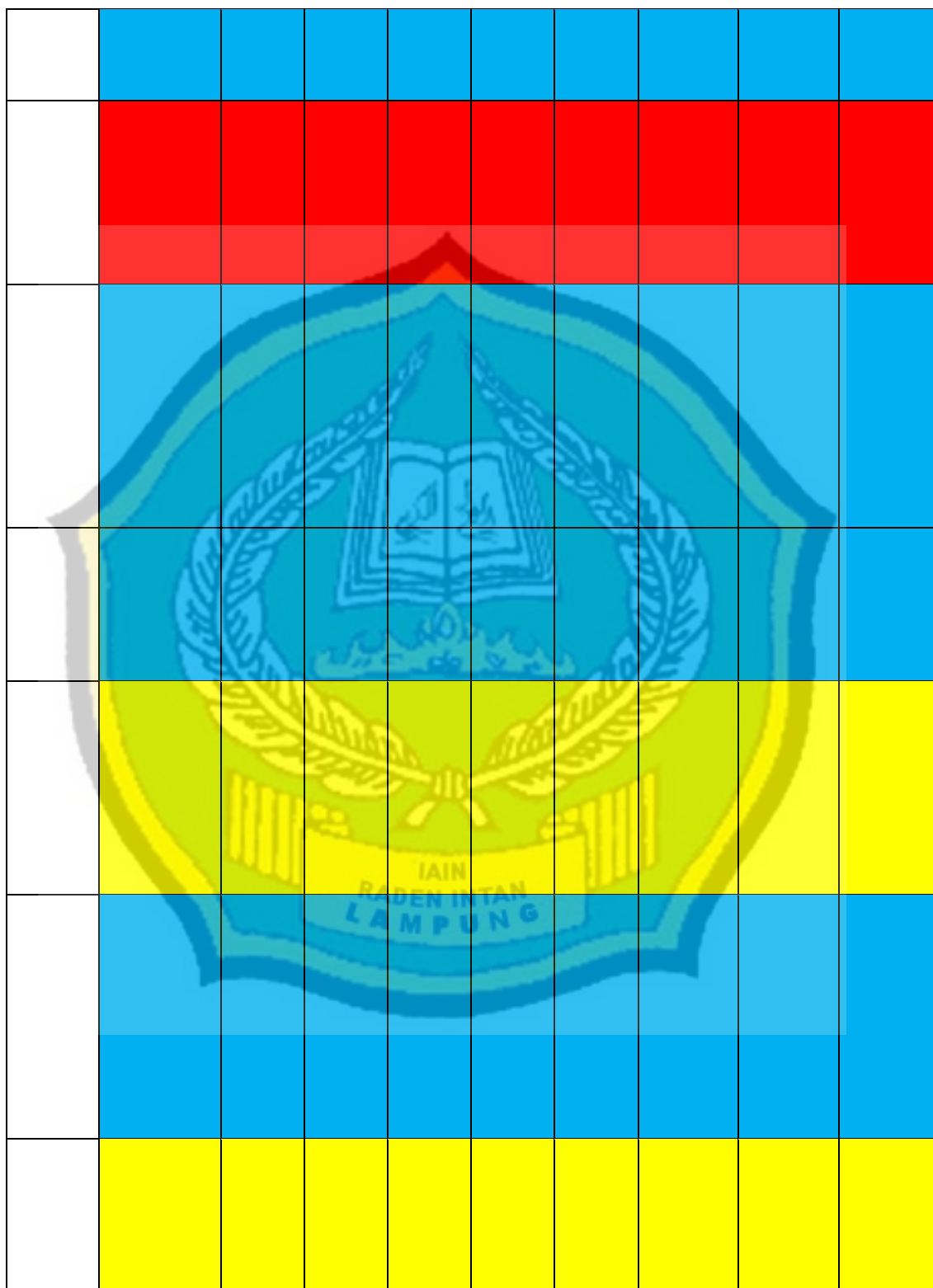
Pada pengamatan/observasi tindakan III peneliti juga mengisi instrument yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi terhadap kesiapan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung dan menilai kemampuan kreativitas anak melalui metode pemberian tugas dengan menyusun balok dengan berbagai bentuk kendaraan darat, laut dari balok serta anak mengerjakan lembar tugas yaitu menghubungkan gambar berdasarkan jumlahnya.

Setelah diadakan pengamatan terhadap metode pemberian tugas menyusun berbagai jenis kendaraan darat, laut dan mengerjakan lembar tugas dengan menghubungkan gambar berdasarkan jumlah. Dari 15 siswa diketahui perkembangan kreativitas anak dapat dinyatakan bahwa anak yang mampu menunjukkan hasil yang berkembang sangat baik pada tindakan ke III (BSB). Mengalami sedikit peningkatan yaitu 5 anak (30%), mulai berkembang (MB) 6 anak (45%) dan anak yang lainnya belum berkembang (BB) 4 anak (25%).

3.4.Refleksi

Pada tahap refleksi tindakan ke III guru dan peneliti terus mencari solusi dan jalan keluar bagi kekurangan dan hambatan-hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung, yaitu dalam setiap kegiatan yang dilakukan guru mencoba lebih menarik perhatian anak didik dengan mulai bercerita dan menyanyi terlebih





| | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | |
| | Jumlah | | | | | | | | |
| | $\frac{\text{Jumlah anak} \times 100\%}{\text{Jumlah anak keseluruhan}}$ | | | | | | | | |

Sumber : Hasil Observasi di Taman Kanak-kanak Sukarame

Bandar Lampung

Keterangan Indikator Pencapaian Kreativitas :

- 1) Mampu menghasilkan suatu bentuk.
- 2) Mempunyai rasa ingin tahu yang besar.
- 3) Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan.
- 4) Menjawab pertanyaan sederhana .
- 5) Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang di berikan.

Keterangan Penilaian :

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50-59 (*) atau 0,1-2

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69 (***) atau 2,0-3

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus - menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|

Berdasarkan tabel diatas dapat di ketahui bahwa dari hasil kegiatan tindakan ke III kreativitas anak mulai berkembang menjadi 8 anak atau 55%, sedangkan anak yang kemampuan kreativitasnya belum berkembang ada 4 anak atau 25% dan yang mulai berkembangpun ada 3 anak atau 20% dari jumlah keseluruhan. Hasil dari tindakan pertemuan ke 3 tersebut belum menunjukkan ketercapaian indikator keberhasilan yang penulis tetapkan dalam penelitian ini, yaitu 80% keberhasilan yang harus dicapai atau 12 anak didik yang mencapai indikator keberhasilan, maka peneliti melanjutkan penelitian ini pada Siklus selanjutnya.

b) Pelaksanaan Penelitian Pada Siklus II

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I ternyata hasilnya masih menunjukkan banyak anak yang belum mampu mencapai standar penilaian berkembang sangat baik, hal tersebut membuat peneliti berusaha melakukan perbaikan melalui kegiatan pada siklus II. Adapun kegiatan pada siklus II adalah sebagai berikut :

1. Tindakan I

1.1.Perencanaan

- a. Bekerjasama bersama observer dalam menetapkan urutan materi pembelajaran dan cakupannya sesuai dengan hasil

refleksi pada siklus I, kemudian membuat rencana kegiatan harian dengan tema lingkungan

- b. Membuat dan melengkapi media pembelajaran seperti balok dan buku bergambar.
- c. Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan metode bermain dengan permainan balok dan menyiapkan jenis balok dalam jumlah yang lebih banyak dan warna yang bervariasi.
- d. Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik, aktivitas guru dan kegiatan pembelajaran.
- e. Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

1.2.Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan tindakan Awal :

- a) Guru mengucapkan salam dan mengondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran.
- b) Guru memimpin doa sebelum kegiatan.
- c) Guru menyampaikan apersepsi penyampaian sarana belajar.
- d) Guru mengajak anak didik untuk bercakap-cakap tentang lingkungan rumah,serta bagian-bagian dalam

rumah seperti bentuk bangunan rumah, atap rumah, jendela, pintu, kamar dan lain sebagainya.

Kegiatan pelaksanaan Inti :

- a) Guru memberikan contoh bentuk bangunan rumah sederhana dengan media gambar.
- b) Guru memberikan contoh dalam berimajinasi bentuk rumah menggunakan balok.
- c) Guru mengajak anak-anak bermain balok dengan membuat rumah, bagian- bagian yang ada pada rumah. Anak didik mengikuti kegiatan tersebut.

Kegiatan pelaksanaan Akhir :

- a) Peneliti mengajak anak didik untuk bercerita tentang bagian rumah dan kegunaannya.
- b) Peneliti mengulas, bertanya jawab dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan.
- c) Peneliti mengajak anak didik berdoa bersama sesudah kegiatan, kemudian di tutup dengan salam.

1.3. Pengamatan/Observasi

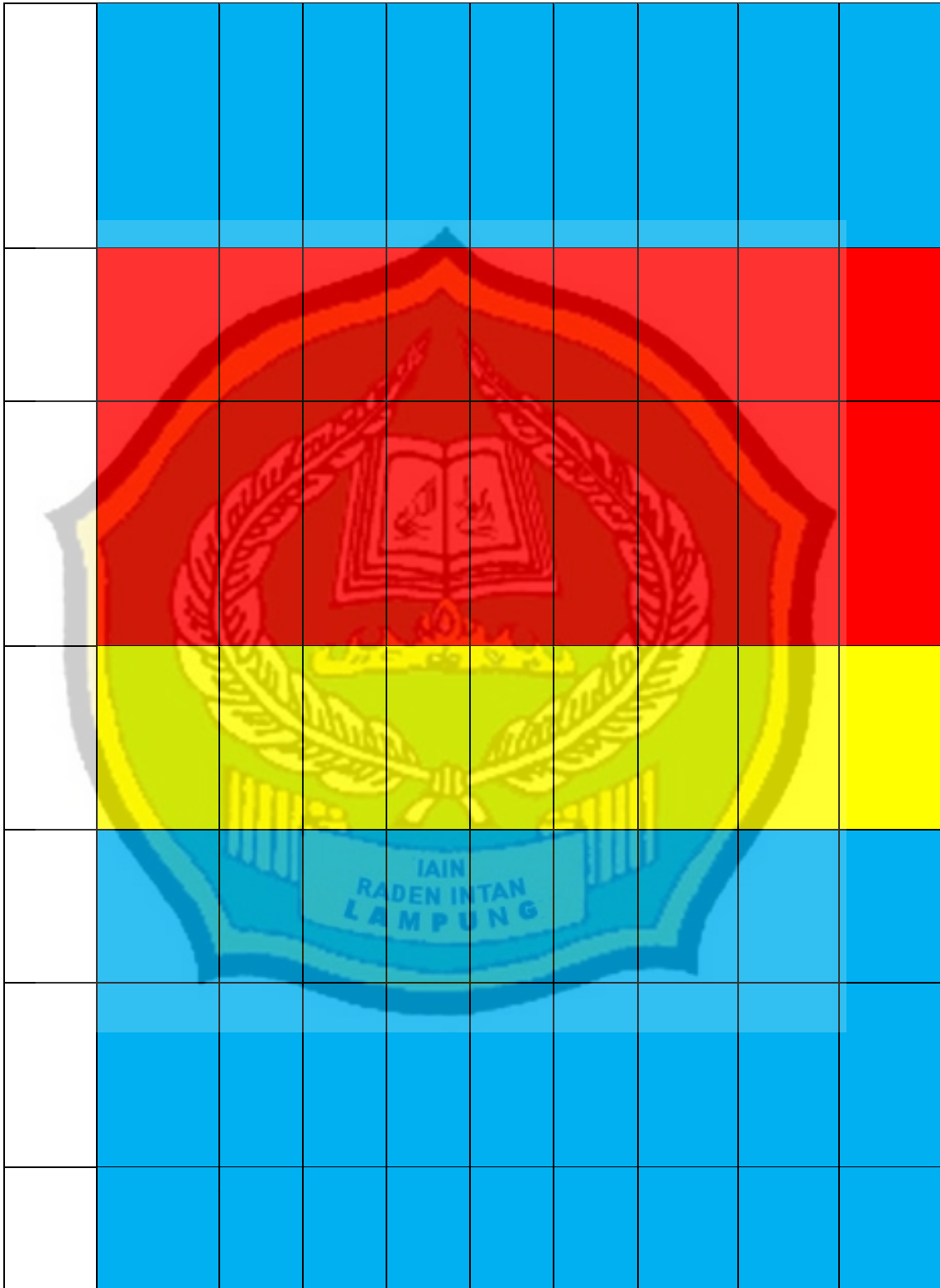
Pada pengamatan/observasi siklus II tindakan 1 peneliti juga mengisi instrument yang sudah disiapkan seperti halnya pada siklus sebelumnya, yaitu menyiapkan lembar observasi terhadap kesiapan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung dan menilai

kemampuan kreativitas anak melalui metode pemberian tugas dengan menyusun balok berbentuk rumah, kemudian anak-anak mewarnai gambar rumah yang telah di sediakan.

Setelah diadakan pengamatan terhadap metode pemberian tugas menyusun bentuk rumah dan mengerjakan lembar tugas dengan menggunting lalu menempel. Dari 15 siswa diketahui perkembangan kreativitas anak dapat dinyatakan bahwa anak yang mampu menunjukkan hasil yang berkembang sangat baik pada siklus I tindakan ke I (BSB). Mengalami sedikit peningkatan yaitu 7 anak (50%), mulai berkembang (MB) 4 anak (25%) dan 4 anak (25%) belum berkembang (BB).

3.5.Refleksi

Pada tahap refleksi siklus II tindakan ke I guru dan peneliti terus mencari solusi dan jalan keluar bagi kekurangan dan hambatan-hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung, yaitu dalam setiap kegiatan yang dilakukan guru mencoba lebih menarik perhatian anak didik dengan mulai bercerita dan menyanyi terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan bermain balok, kemudian balok – balok dibagikan dalam jumlah yang lebih agar anak didik dapat berimajinasi, sehingga merasa puas dan tidak bosan dan dapat membuat materi yang ditentukan tersebut dengan penuh semangat sehingga perkembangan kreativitas anak meningkat dengan lebih baik



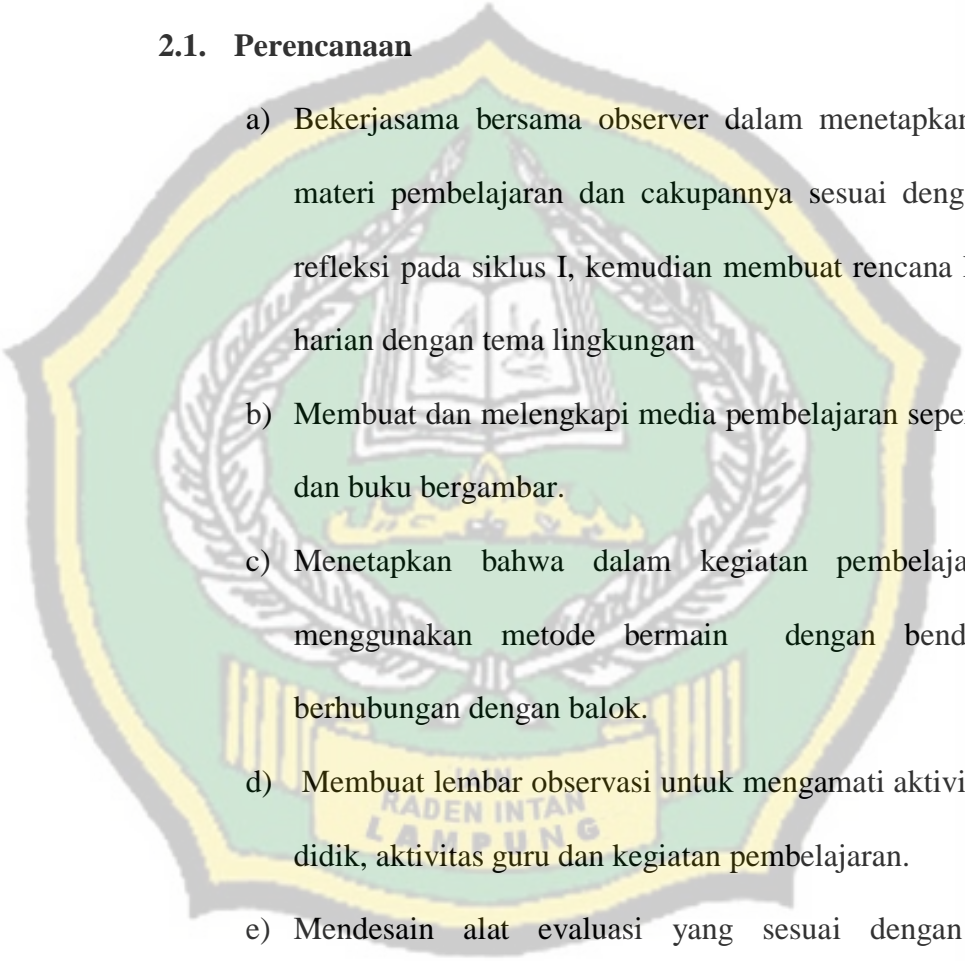
| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

Berdasarkan tabel diatas dapat di ketahui bahwa dari hasil kegiatan tindakan ke I siklus II kreativitas anak mulai meningkat berkembang sangat baik menjadi 6 anak atau 40% , sedangkan anak yang kemampuan kreativitasnya belum berkembang ada 2 anak atau 14% dan yang mulai berkembangpun ada 7 anak atau 46% dari jumlah keseluruhan. Hasil dari tindakan I siklus II tersebut belum menunjukkan ketercapaian indikator keberhasilan yang penulis tetapkan dalam penelitian ini, yaitu 80%

keberhasilan yang harus dicapai atau 12 anak didik yang mencapai indikator keberhasilan, maka peneliti melanjutkan penelitian ini pada tindakan selanjutnya.

2. Tindakan II

2.1. Perencanaan

- 
- a) Bekerjasama bersama observer dalam menetapkan urutan materi pembelajaran dan cakupannya sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I, kemudian membuat rencana kegiatan harian dengan tema lingkungan
 - b) Membuat dan melengkapi media pembelajaran seperti balok dan buku bergambar.
 - c) Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan metode bermain dengan benda yang berhubungan dengan balok.
 - d) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik, aktivitas guru dan kegiatan pembelajaran.
 - e) Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2.2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan tindakan Awal :

- a) Guru mengucapkan salam dan mengondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran.

- b) Guru memimpimn doa sebelum kegiatan.
- c) Guru menyampaikan apersepsi penyampaian sarana belajar.
- d) Guru mengajak anak didik untuk bercakap-cakap tentang lingkungan rumah,serta bagian-bagian dalam rumah seperti bentuk bangunan rumah, atap rumah, jendela, pintu, kamar dan lain sebagainya.

Kegiatan pelaksanaan Inti :

- a) Guru mengajak anak-anak untuk mencari dan menunjukkan benda sebanyak- banyak nya yang berukuran dan berbentuk seperti balok.
- b) Guru membandingkan benda yang berbentuk balok dengan hasil yang telah di tunjuk anak-anak.
- c) Guru mengajak anak untuk menyusun balok berbentuk menara dan ruamah yang berbeda-beda.
- d) Kegiatan akhir :
- e) Peneliti mengajak anak didik untuk Tanya jawab benda apa saja yang berbentuk balok.
- f) Peneliti mengulas, bertanya jawab dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan.
- g) Peneliti mengajak anak didik berdoa bersama sesudah kegiatan, kemudian di tutup dengan salam.

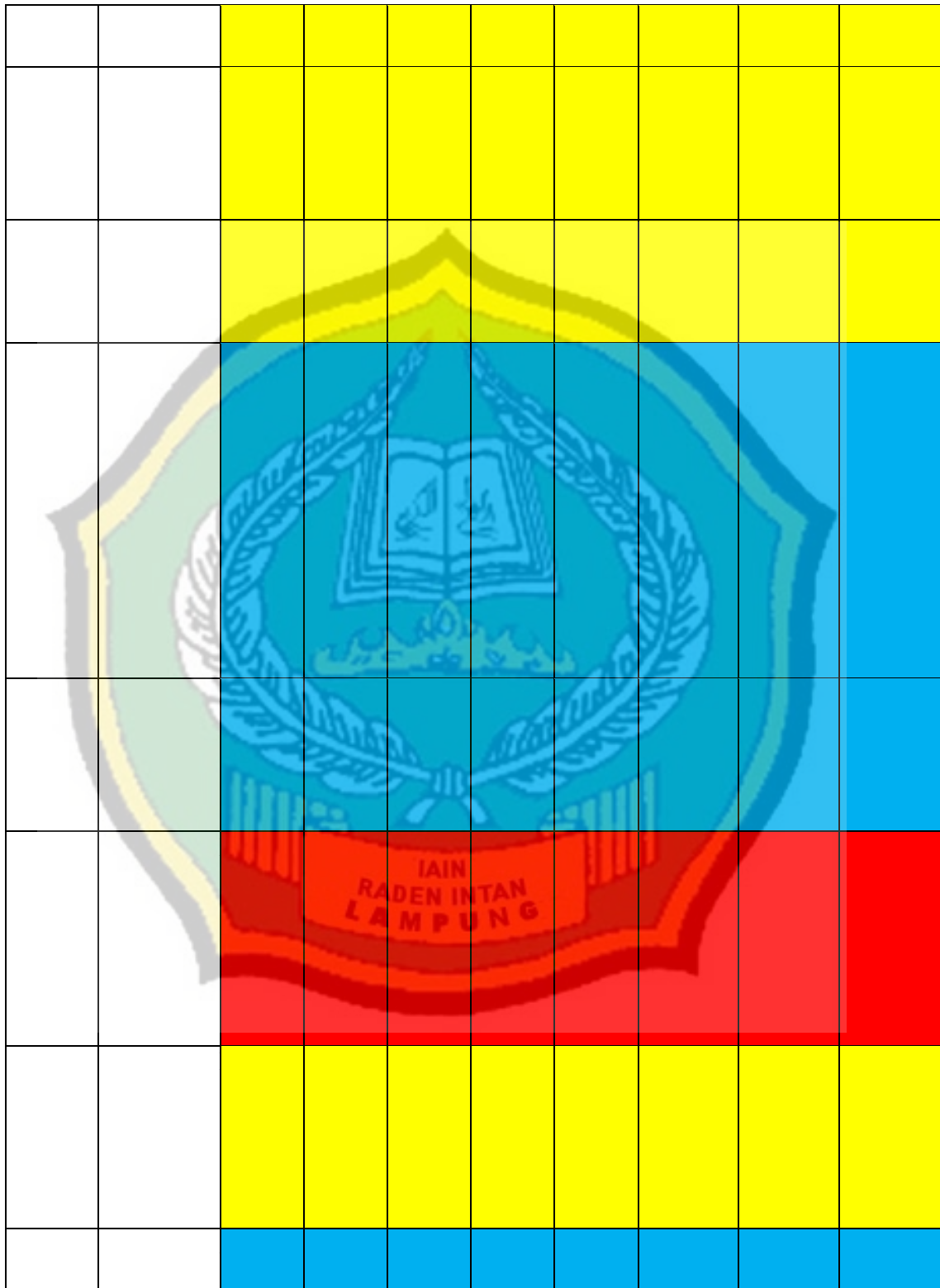
2.3.Pengamatan/Observasi

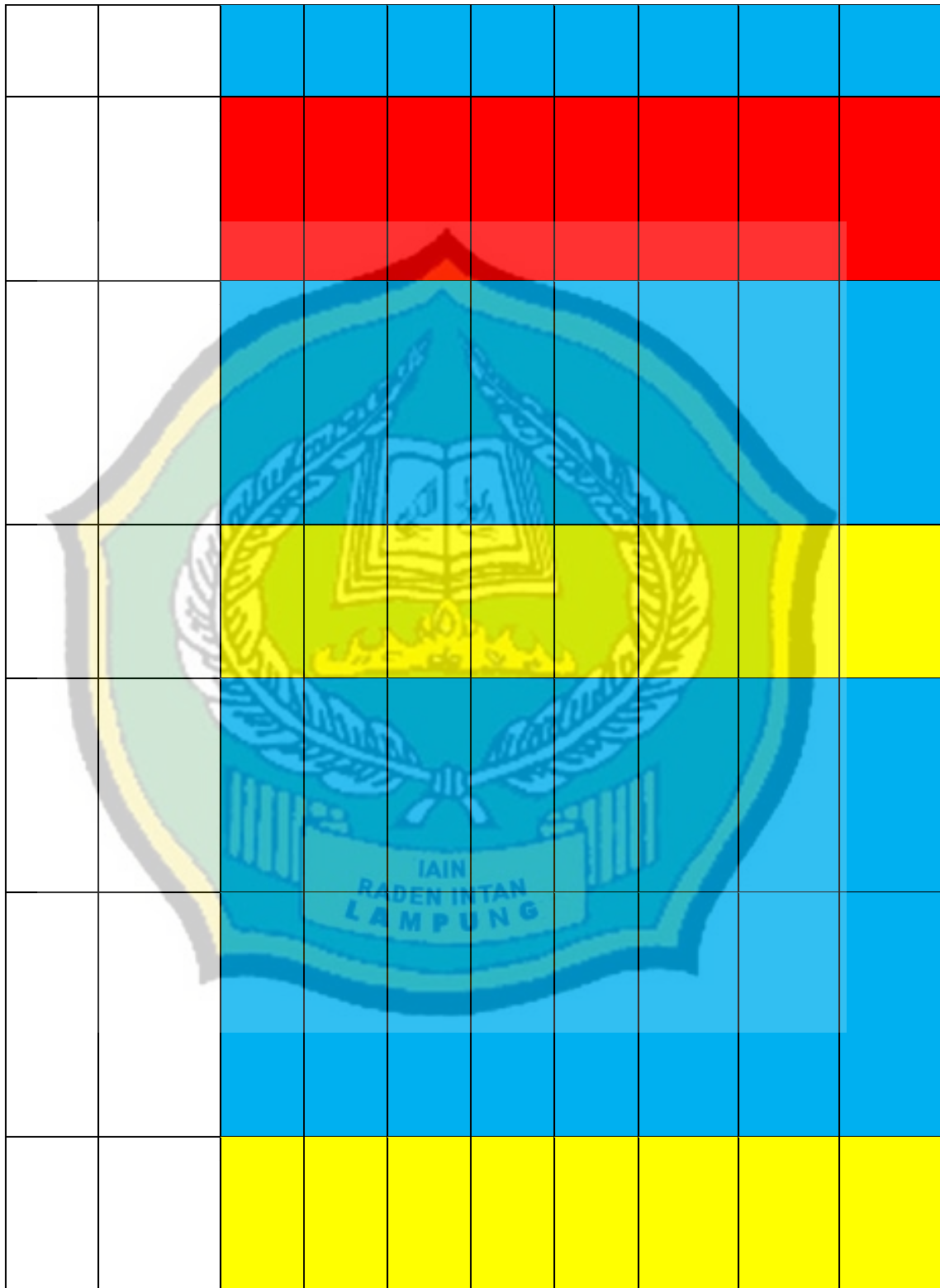
Pada pengamatan/observasi siklus II tindakan II peneliti juga mengisi instrument yang sudah disiapkan seperti halnya pada siklus sebelumnya, yaitu menyiapkan lembar observasi terhadap kesiapan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung dan menilai kemampuan kreativitas anak melalui metode pemberian tugas dengan menyusun balok berbentuk rumah yang berbeda dari sebelumnya, kemudian anak-anak mengelompokkan benda berdasarkan bentuk pada lembar kerja.

Setelah diadakan pengamatan terhadap metode pemberian tugas menyusun bentuk rumah dan mengerjakan lembar tugas dengan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk pada lembar kerja. Dari 15 siswa diketahui perkembangan kreativitas anak dapat dinyatakan bahwa anak yang mampu menunjukkan hasil yang berkembang sangat baik pada siklus II tindakan ke II (BSB). Mengalami peningkatan yaitu 9 anak (70%), mulai berkembang (MB) 3 anak (15%) dan 3 anak (15%) belum berkembang (BB).

3.6.Refleksi

Pada tahap refleksi siklus II tindakan ke II guru dan peneliti terus mencari solusi dan jalan keluar bagi kekurangan dan hambatan-hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung, yaitu





| | | | | | | | | | | |
|--|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | |
| | | Jumlah anak | | | | | | | | |
| | | $\frac{\text{Jumlah anak} \times 100\%}{\text{Jumlah keseluruhan}}$ | | | | | | | | |

Sumber : Hasil Observasi di Taman Kanak-kanak Sukarame Bandar

Lampung.

Keterangan Indikator Pencapaian Kreativitas :

1. Mampu menghasilkan suatu bentuk.
2. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar.
3. Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan.
4. Menjawab pertanyaan sederhana .
5. Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang di berikan.

Keterangan Penilaian :

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50-59 (*) atau 0,1-2

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69 (***) atau 2,0-3

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus - menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudayakan skor 80-100 (***) atau 3,0-4

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

Berdasarkan tabel diatas dapat di ketahui bahwa dari hasil kegiatan tindakan ke II, kreativitas anak mulai berkembang menjadi 9 anak atau 60%, sedangkan anak yang kemampuan kreativitasnya belum berkembang ada 3 anak atau 20% dan yang mulai berkembangpun ada 3 anak atau 20% dari jumlah keseluruhan. Hasil dari tindakan pertemuan ke II pada siklus II tersebut belum menunjukkan ketercapaian indikator keberhasilan yang penulis tetapkan dalam penelitian ini, yaitu 80% keberhasilan yang harus dicapai atau 12 anak didik yang mencapai indikator keberhasilan, maka peneliti melanjutkan penelitian ini pada tindakan ke III siklus II selanjutnya.

3. Tindakan III

3.1. Perencanaan

- a) Bekerjasama bersama observer dalam menetapkan urutan materi pembelajaran dan cakupannya sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I, kemudian membuat rencana kegiatan harian dengan tema lingkungan
- b) Membuat dan melengkapi media pembelajaran seperti balok dan buku bergambar.
- c) Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan metode bermain dengan benda yang berhubungan dengan balok.
- d) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik, aktivitas guru dan kegiatan pembelajaran.
- e) Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3.2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan tindakan Awal :

- a) Guru mengucapkan salam dan mengondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran.
- b) Guru memimpin doa sebelum kegiatan.
- c) Guru menyampaikan apersepsi penyampaian sarana belajar.
- d) Guru mengajak anak didik untuk bercakap-cakap tentang lingkungan sekolah, serta bagian-bagian yang ada di sekitar

sekolah, seperti ruang kelas, ruang guru, ruang kepala sekolah, dan menyebutkan manfaat dari ruang tersebut.

Kegiatan pelaksanaan Inti :

- a) Guru mengajak anak untuk mengamati lingkungan sekolah
- b) Guru mengajak anak-anak untuk membuat bangunan sekitar sekolah, dan bagian-bagian bangunan tersebut dengan permainan balok.
- c) Guru mengajak anak untuk menceritakan hasil karya yang telah mereka buat (anak-anak)

Kegiatan pelaksanaan Akhir :

- a) Peneliti mengajak anak didik untuk Tanya jawab benda apa saja yang berbentuk balok.
- b) Peneliti mengulas, bertanya jawab dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan.
- c) Peneliti mengajak anak didik berdoa bersama sesudah kegiatan, kemudian di tutup dengan salam.
- d)

3.3. Pengamatan/Observasi

Pada saat yang bersamaan peneliti melakukan pengamatan dengan mengisi instrument yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi terhadap kesiapan peserta

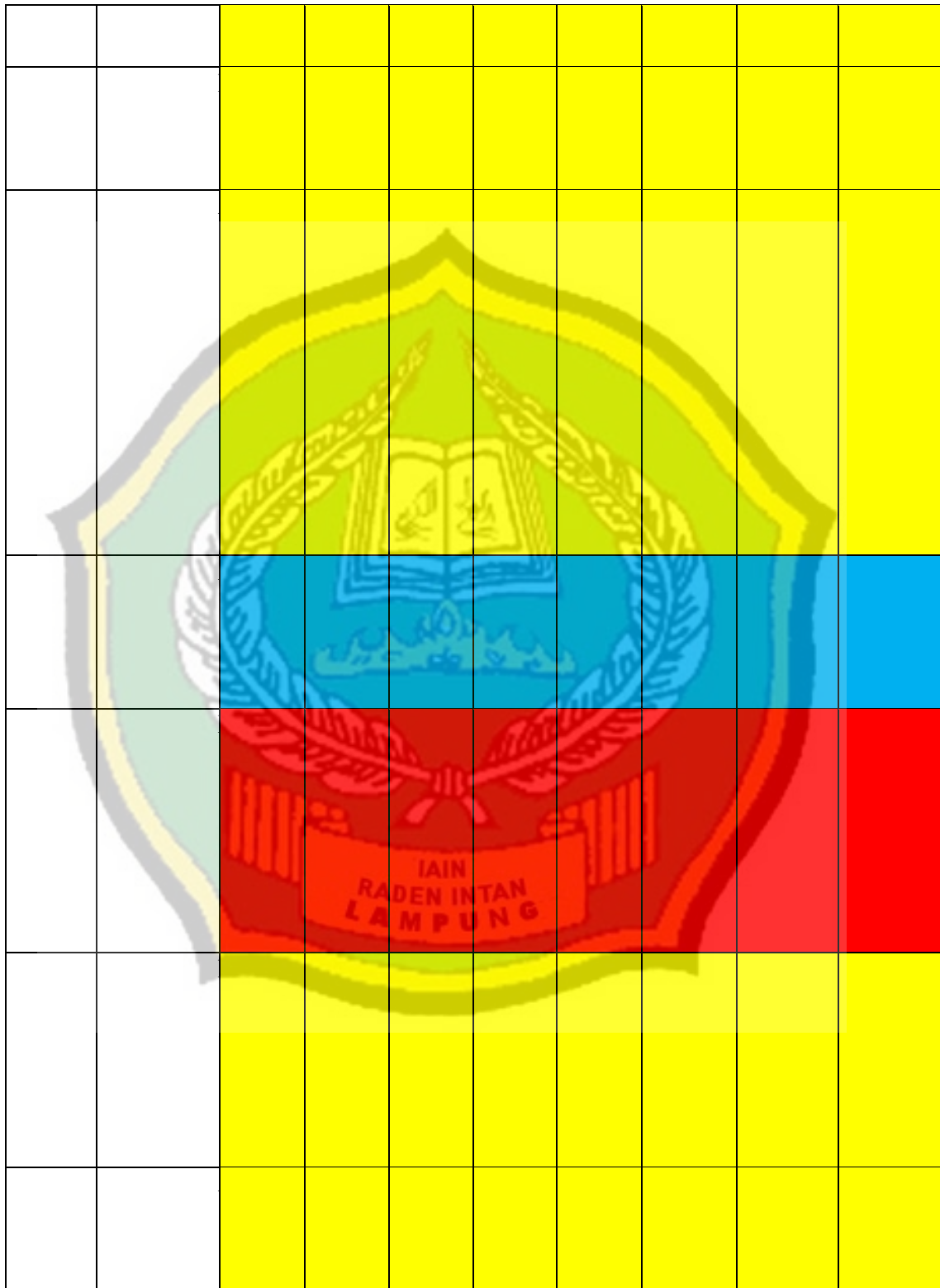
didik pada saat pembelajaran berlangsung dan menilai perkembangan kreativitas anak dengan permainan balok.

Menilai perkembangan kreativitas anak dapat dilihat berdasarkan hasil kemampuan anak ketika *post test* (melalui tanya jawab). Setelah diadakan pengamatan terhadap perkembangan kreativitas dengan penerapan metode bermain dengan permainan balok anak didik yang diikuti dari 15 siswa. Dari hasil analisa uji kemampuan kreativitas dengan permainan balok anak dapat diketahui hasil yang Berkembang Sangat Baik (BSB) 12 orang (80 %), yang Mulai Berkembang (MB) 3 orang (20%), dan yang Belum Berkembang (BB) 0 orang (0 %).

3.4. Refleksi Tindakan III pada Siklus II

Hasil refleksi terhadap siklus III dapat dirinci sebagai berikut:

- a) Pada siklus III ini proses pembelajaran sudah cukup baik hal ini dapat dilihat dari Peserta didik sudah mulai fokus dan mampu menjgerjakan peran mereka masing-masing apa yang anak fahami dari hasil proses pembelajaran.
- b) Efisiensi waktu sudah cukup optimal.



| | | | | | | | | | | |
|--|-------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | |
| | Jumlah | | | | | | | | | |
| | Jumlah anakx 100% | | | | | | | | | |
| | Jumlah seluruh | | | | | | | | | |

Sumber : Hasil Observasi di Taman Kanak-kanak Sukarame Bandar

Lampung.

Keterangan Indikator Pencapaian Kreaivitas :

1. Mampu menghasilkan suatu bentuk
2. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
3. kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan
4. Menjawab pertanyaan sederhana
5. Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang di berikan.

Keterangan penilaian :

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal prilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50-59 (*) atau 0,1-2

MB : Mulai Berkembang

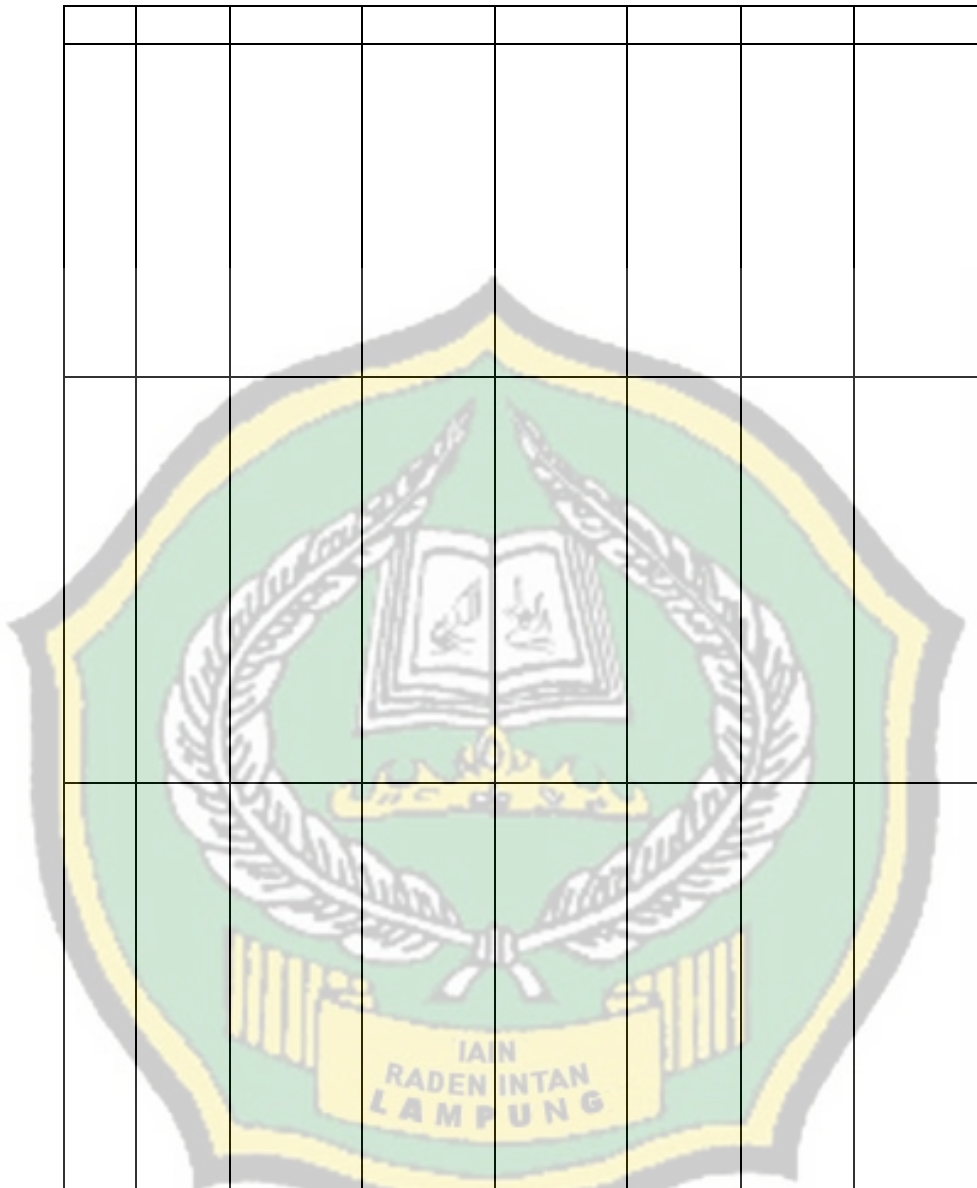
Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69 (***) atau 2,0-3

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus - menerus memperlihatkan prilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudayakan skor 80-100 (***) atau 3,0-4

Tabel 18
Presentasi hasil Penilaian sementara pada
Perkembangan Kreativitas Anak Didik Kelas B1 Taman Kanak Kanak
Sabrina Sukarame Bandar Lampung pada pertemuan ketigasiklus III

| | | | |
|--|--|----------------------------------|--|
| | | Indikator Pencapaian Kreativitas | |
|--|--|----------------------------------|--|



Berdasarkan tabel dan data di atas, dapat diketahui bahwa perkembangan kreativitas anak dari hasil observasi awal yang mencapai kriteria penilaian berkembang sangat baik yaitu hanya terdapat 3 anak, setelah dilakukan tindakan pada siklus I jumlah anak yang berkembang sangat baik meningkat menjadi 9 anak dan setelah dilakukan tindakan pada siklus II jumlah anak yang

berkembang sangat baik meningkat lagi menjadi 12 anak. Apabila dipresentasikan, perkembangan kreativitas anak yang terjadi di Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung meningkat dari 0% jumlah keseluruhan anak pada observasi awal yang memiliki perkembangan kreativitas berkembang sangat baik meningkat menjadi 60% dan meningkat lagi menjadi 80% dari jumlah anak keseluruhan. Hasil pada siklus II tindakan III ini telah menunjukkan ketercapaian indikator keberhasilan yang penulis tetapkan yaitu lebih dari 80% keberhasilan.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut maka peneliti sudah mencapai tujuan yang diharapkan yaitu kreativitas anak sebagian besar berkembang sangat baik.

B. Pembahasan

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaborasi dengan guru kelas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penggunaan data lapangan menggunakan lembar observasi yang berupa BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), dan BSB (Berkembang Sangat Baik) dan Dokumentasi. Pengambilan data tersebut dilakukan untuk mengetahui peningkatan pengembangan kreativitas anak melalui bermain dengan permainan Balok.

Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah di susun bersama oleh peneliti dan guru kelas. Permainan balok yang di gunakan pada siklus I adalah jenis permainan balok. Anak-anak membuat berbagai macam bentuk alat transportasi dari balok dan pada siklus II anak- anak membuat berbagai bentuk bangunan yang berbeda-beda.

Setiap anakyang memilik kreativitas yang berbeda antara satu dengan yang lain, begitu juga pada siswa kelompok B di TK Sabrina Sukarame Bandar Lampung. Ada anak yang mengalami peningkatan, ada anak yang mengalami penurunan, dan ada anak yang hasilnya sama diseiap siklusnya. Kegiatan pertama yang dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui kondisi awal sebelum tindakan. Dari hasil pra tindakan data dan hasil pengamatan pada siklus I dapat dilihat pada persentase yang di peroleh anak pada kreteria BB 80 %, kreteria MB 20%, kreteria BSB 0%. Maka di buat tabel yang memuat hasil rekapitulasi dari pra tindakan, Siklus I sebagai berikut :

Tabel:18
Presentasi hasil Penilaian sementara pada
Perkembangan Kreativitas Anak Didik Kelas B1 Taman Kanak Kanak
Sabrina Sukarame Bandar Lampung pada Pra siklus, dan siklus I

| | | Indikator Pencapaian Kreativitas | | | | | |
|--|--|----------------------------------|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

| Pra Siklus | | | | | | | |
|------------|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |



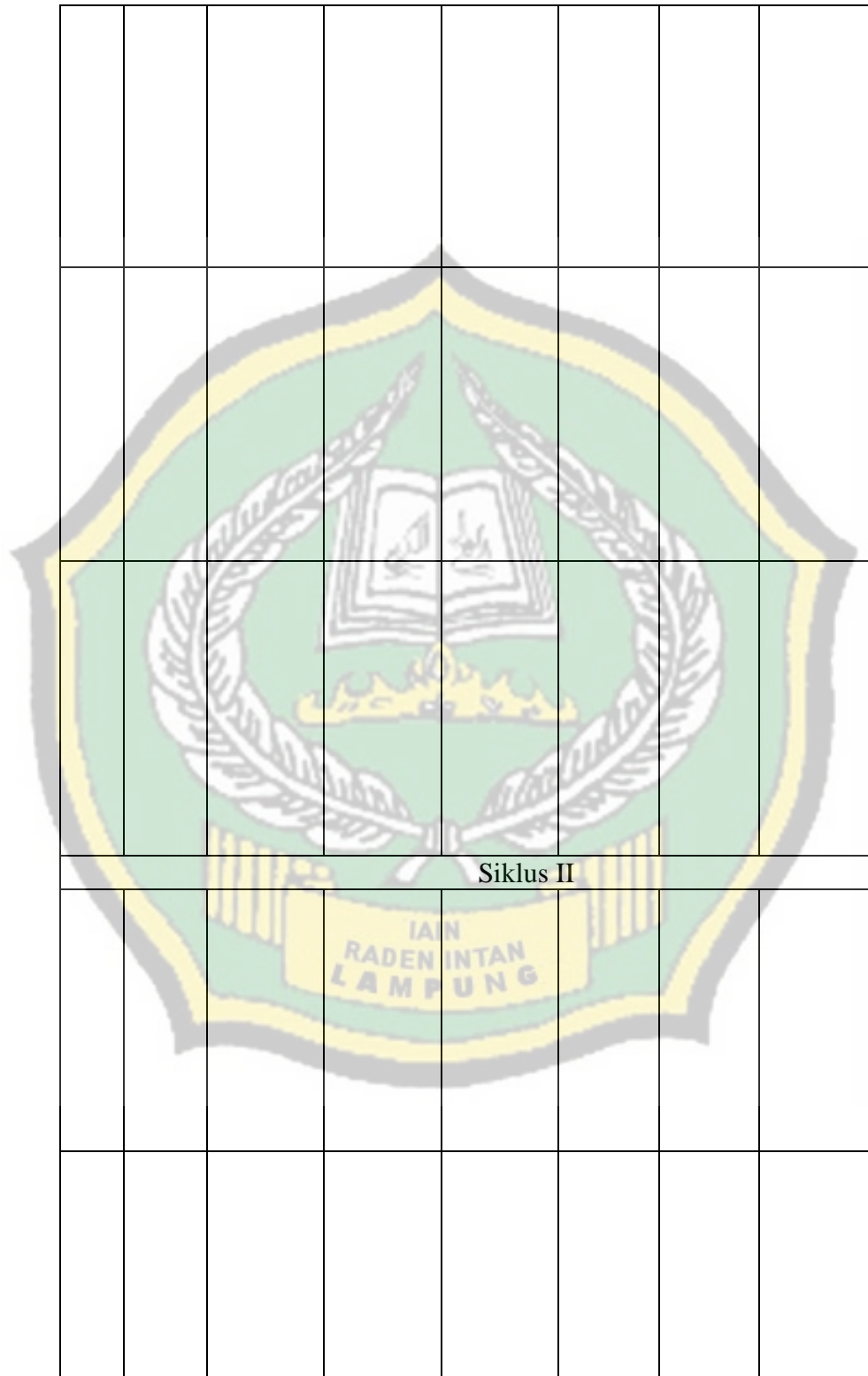
Siklus 1

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

Proses pembelajaran pada siklus II masih menggunakan alat permainan yang sama dengan tema dan sub tema yang berbeda di setiap pertemuannya. Pertemuan pertama dengan tema alat transportasi, pertemuan ke II dengan Tema Lingkungan rumah (bagian bangunan rumah). Anak-anak sangat antusias mengikuti pembelajaran. Berdasarkan data hasil pengamatan, kreaivitas anak setelah di berikan tindakan pada siklus II mengalami peningkatan. Anak yang masuk kriteria bintang 4 sebanyak 12 anak (80%), anak yang masuk kriteria bintang 3 MB sebanyak 3 anak (20 %) dan tidak ada anak yang masuk kriteria bintang I.

Setelah dilakukan pengamatan pada siklus II , berikut hasil persentase kreaivitas anak didik yang telah berkembang sesuai yang di harapkan peneliti

Tabel: 19



Siklus II

IAIN
RADEN INTAN
LAMPUNG

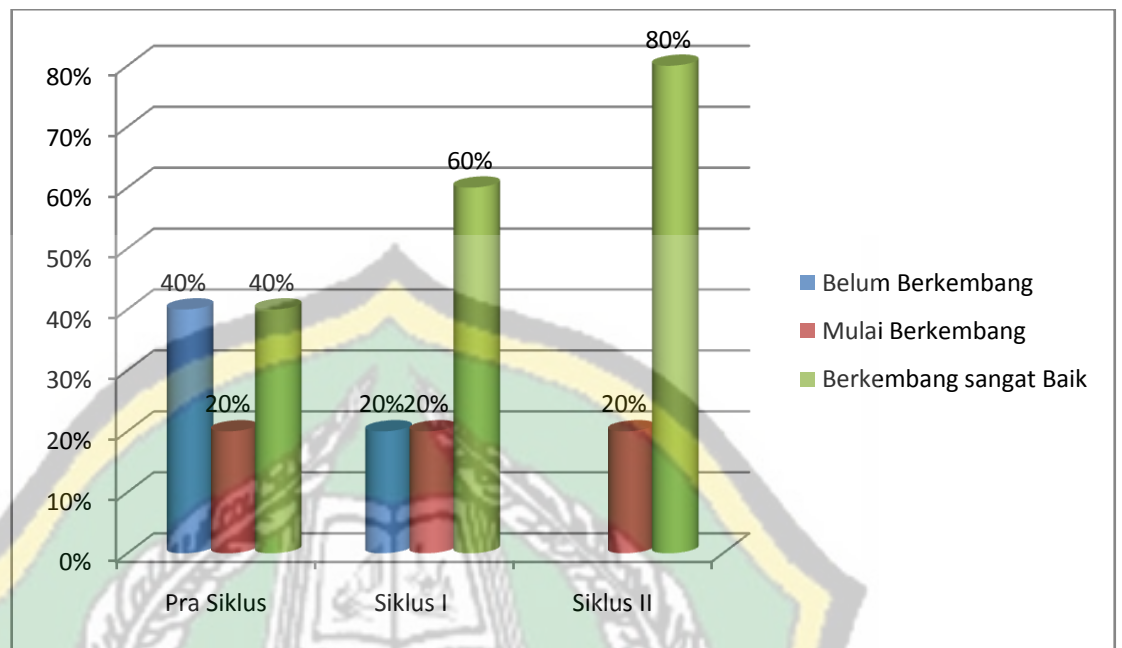
| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

Berdasarkan persentase di atas, maka perkembangan kreativitas anak didik melalui permainan balok dalam membentuk berbagai jenis alat transportasi sudah baik, karena jumlah anak didik yang berkembang sangat baik meningkat menjadi 12 anak yang tadinya hanya 6 anak pada siklus I. Dari siklus I dan Siklus II ini ternyata standar pencapaian yang di targetkan yaitu 80 % sudah tercapai.

Berdasarkan penjabaran diatas, maka standar penilaian yang ada yakni belum berkembang, mulai berkembang dan berkembang sangat baik yang di dapatkan anak didik selama pembelajaran berlangsung pada pra siklus atau observasi awal, siklus I dan siklus II menggunakan permainan balok penulis jelaskan pada grafik di bawah ini :

Grapik: 1

Perkembangan Kreativitas Anak Didik Kelas B Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung pada siklus I dan Siklus II



Berdasarkan sdiagram diatas dapat di pahami bahwa :

- Pra siklus

Sebelum menggunakan metode bermain dengan permainan balok terdapat 12 anak (80 %) yang belum berkembang (BB), dan 3 anak (20 %) yang memiliki kemampuan mulai berkembang, (MB), dan belum ada anak yang berkembang sangat baik

- Siklus I

Sesudah melakukan permainan dengan balok hanya 3 anak (20%) yang memiliki kemampuan belum berkembang (BB), 3 anak (20%), yang memiliki kemampuan mulai berkembang (MB), 7 anak atau 46% dan hanya 5 anak (34 %) yang memiliki kemampuan berkembang sangat baik (BSB).

- Siklus II

Setelah melakukan beberapa tahap permainan balok terdapat peningkatan berkembang sangat baik yaitu 12 anak (80%) berkembang sangat baik, dan hanya 3 anak (20%) yang memiliki kemampuan mulai berkembang (MB), dan belum berkembang 0 %

Dengan melakukan permainan balok sebagai metode pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas anak didik dikelas B di Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung menunjukkan hasil sangat baik.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain melalui permainan balok sebagai metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat mengembangkan kreativitas anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung tahun ajaran 2016 /2017. Hal ini dapat di lihat dari adanya perkembangan anak didik yang mana pada pra siklus penelitian di keahui anak didik yang mencapai standar penilaian berkembang sangat baik hanya ada 6 anak saja dari semua anak didik yang berjumlah 15 anak didik. Kemudia pada siklus 1 anak yang memiliki kreaivitas sangat baik bertambah menjadi 9 anak dan pada siklus II bertambah lagi menjadi 12 anak didik atau 80% anak didik telah mencapai standar penilain yang telah di tetapkan.

Dengan demikian hipotesis tindakan yang penulis ajukan terjawab dalam proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang telah penulis lakukan, yaitu bahwa “penggunaan metode bermain melalui permainan Balok dapat mengembangkan kreaivitas anak di Taman Kanak-kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan maka penulis ajukan beberapa saran. Saran tersebut diajukan kepada penentu kebijakan, pelaksana kebijakan, dan peneliti sebagai berikut.

1. Terhadap Pihak Sekolah

Di sarankan membuat kebijakan kesejahteraan bagi anak didik dan pendidik yang memiliki kreativitas tinggi dalam kegiatan belajar mengajar bagi anak usia dini seperti menggunakan berbagai permainan, selain strategi dan penggunaan metode pembelajaran yang dapat memudahkan guru maupun anak didik dalam mencari inovasi dan kreasi, memberikan fasilitas dalam pembelajaran seperti media- media pendidikan, sarana prasarana yang lengkap agar dapat di gali lagi potensi –potensi anak didik secara maksimal.

2. Terhadap Guru

Sebaiknya menindaklanjuti penelitian secara kontinu dengan selalu berfikir kreatif dan inovatif, dalam menciptakan pembelajaran yang baik dan menyenangkan bagi anak didik khususnya bagi anak- anak usia dini sehingga menjadikan mutu peserta didik dan pembelajaran lebih efektif dan bermanfaat bagi generasi selanjutnya.

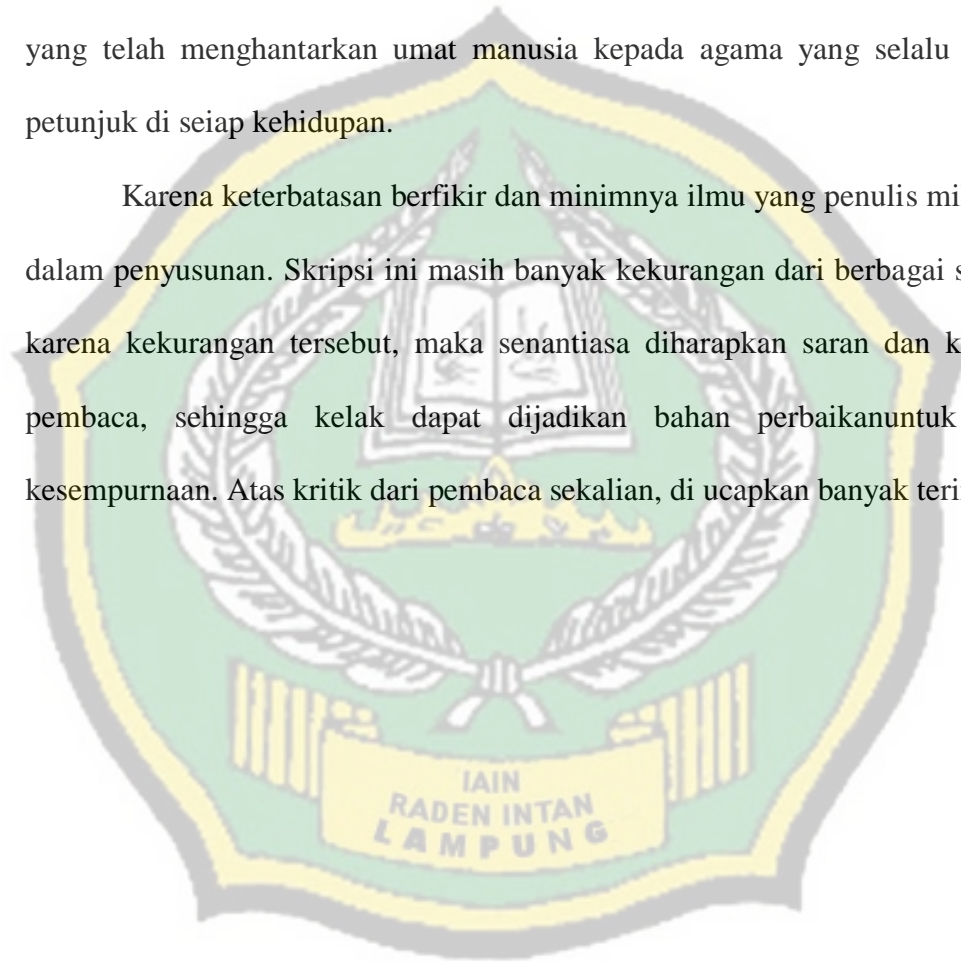
3. Terhadap Anak Didik

Apapun materi yang di pelajari akan lebih mudah jika disertai dengan rasa suka dan semangat dalam menghadapinya dan di tambah dengan dukungan guru dan orang tua agar dapat bersekolah dengan hati yang senang.

C. Penutup

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa mencurahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat terselesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tercurahkan selalu kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menghantarkan umat manusia kepada agama yang selalu memberi petunjuk di setiap kehidupan.

Karena keterbatasan berfikir dan minimnya ilmu yang penulis miliki maka dalam penyusunan. Skripsi ini masih banyak kekurangan dari berbagai segi, oleh karena kekurangan tersebut, maka senantiasa diharapkan saran dan kritik dari pembaca, sehingga kelak dapat dijadikan bahan perbaikan untuk menuju kesempurnaan. Atas kritik dari pembaca sekalian, diucapkan banyak terimakasih.



DAFTAR PUSTAKA

- AndangIsmail ,*EducationGames,MenjadiCerdas Dan CeritaDenganPermainanEdukatif* , Yogyakarta : Pilar Media .2007.
- Afifa,NindaNur.(2007). *Peransenidalammengembangankreatifitassiswa* .
<http://media.diknas.go.id/media/document/5465.pdf>.
- Carolnseefeldtdan Barbara A.Wasik,*PendidikanAnakUsiaDini-MenyiapkanAnakUsiaTiga,Empat Dan Lima TahunMasukSekolah* ,Jakarta :PT Indeks,2008
- Hurlock,Elizabeth. *PerkembanganAnak .Jilid 1,edisi 6*.(Jakarta:Erlangga.tt)
<http://4loveandlife.blogspot.com/2009/06/pengertian-permainan.html>
<http://4loveandlife.blogspot.com/2009/06/pengertian-permainan.html>
- HibanaS.Rahman,*KonsepDasarPendidikanAnakUsiaDini* ,Grafindo,LiteraMedia,Yogyakarta.
- HamzahHasan ,*MelejitkanTigaPotensiDasarAnak* ,Jakarta :Qultum Media ,2009.
[http://id.shvoong.com/humanities/arts/1961278-tips-melukis-dengan](http://id.shvoong.com/humanities/arts/1961278-tips-melukis-dengan-cat-air) -cat -air
[http://ebekunt.wordpress.com/2010/07/27/Strategi](http://ebekunt.wordpress.com/2010/07/27/Strategi-pembelajaran-untuk-anak-usiadini) - pembelajaran –untuk-anak-usiadini.diakses 3.05.2015
<http://karyailmiah.um.ac.id/index.php/manajemen/article/view/>,diaksespada 21.05.2015
- Ismail,Andang.*EducationGames,menjadicerdasdan ceria dengnpermainanedukatif* .(Yogyakar :Pilar Media.2007)
- Moeslihatoen ,R.*MetodepengajaranDitamanKanak-Kanak*.jakarta,Renika Cipta,2004.
- Musbikin ,Imam,*BukuPintarPAUD.Lakasana* : Yogyakarta,.,2010
- MuhibbinSyah,*PsikologiBelajar* ,PT Raja GrapindoPersada,Jakarta 1999
- OemarHamalik.*ProsesBelajarMengajar*.Bandung :Bumi Aksara,2001.
- OemarHamalik.*Kurikulum Dan Pembelajaran*.Jakarta :BumiAksara, 2008.
- PupuhFaturrohman . *StrategiBelajarMengajar*.Bandung ;PT Refika Aditama,2007
- Priyadharma,Triguna,*KreativitasdanStrategi* Golden TrayonPres : Jakarta.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2008.
- Soemarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta : Rineka Cipta, 2003.
- Suyanto. *Pedoman pelaksanaan Penelitian tindakan kelas (PTK)*. Yogyakarta : IKIP, 1997
- Santrock, John W. *Life Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*, Jakarta : Erlangga . 2002
- Tadkiroatun Musfiroh. *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligence Pada Anak Sejak Usia Dini)*. Jakarta : Grasindo, 2008
- Yeni Rachawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta : Kencana, 2010

