

**PENGARUH KEGIATAN BRAIN GYM TERHADAP
KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI RAUDHATUL
ATHFAL ULUL ALBAB TULUNG BATUAN
KOTABUMI LAMPUNG UTARA**

Proposal Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat – Syarat Sidang Skripsi
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh :

BAYTI HASNANI
NPM : 1911070017

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2024 M**

**PENGARUH KEGIATAN BRAIN GYM TERHADAP
KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI RAUDHATUL
ATHFAL ULUL ALBAB TULUNG BATUAN
KOTABUMI LAMPUNG UTARA**

Proposal Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas dan Memenuhi
Syarat – Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh :

**BAYTI HASNANI
NPM ; 1911070017**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Prof. Dr. Hj. Nilawati Tadjuddin, M.Si

Pembimbing II : Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2024 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh tingkat kreativitas siswa dengan menggunakan metode kegiatan *Brain Gym*, dikarenakan latar belakang gerakan *Brain Gym* adalah untuk menstimulasi, meringankan, dan merelaksasi anak dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan kreativitas anak. Sehingga diperlukan metode untuk mengoptimalkan kemampuan otak agar berpengaruh positif pada kreativitas yaitu dengan metode *Brain Gym*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan *Brain Gym* terhadap kreativitas anak usia dini di Raudhatul Athfal Ulul Albab Tulung Batuan Kotabumi Lampung Utara.

Metode penelitian adalah eksperimen menggunakan Desain penelitian Quasi Ekperimen yang dipakai dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Grup Design. Subjek penelitian adalah siswa Raudhatul Athfal Ulul Albab Tulung Batuan Kotabumi Lampung Utara berjumlah 50 siswa. Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas: *Brain Gym* dan variabel terikat: kreativitas. Instrument pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Uji validitas instrumen menggunakan rumus korelasi *product moment*. Uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *alfa cronbach*. Uji normalitas menggunakan rumus *kolmogorov smirnov*. Uji homogenitas menggunakan uji F. Uji hipotesis menggunakan uji *t independent*.

Hasil akhir penelitian ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesisnya yaitu nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,179 > 2,013$ maka dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh kegiatan brain gym terhadap kreativitas anak usia dini di Raudhatul Athfal Ulul Albab Tulung Batuan Kotabumi Lampung Utara.

Kata Kunci : brain gym, kreativitas.

ABSTRACT

This research is motivated by the level of creativity of students using the Brain Gym activity method, because the background of the Brain Gym movement is to stimulate, relieve and relax children in learning and can increase children's creativity. So a method is needed to optimize brain abilities so that it has a positive effect on creativity, namely the brain gym method. This research aims to determine the effect of Brain Gym activities on the creativity of young children at Raudhatul Athfal Ulul Albab Tulung Batuan Kotabumi Lampung Utara.

The research method is experimental using the Quasi Experimental research design used in this research is Nonequivalent Control Group Design. The research subjects were 50 Raudhatul Athfal Ulul Albab Tulung Batuan Kotabumi Lampung Utara students. This research contains two variables, namely the independent variable: Brain gym and the dependent variable: creativity. Data collection instruments use observation and documentation. Test the validity of the instrument using the product moment correlation formula. Test the reliability of the instrument using the Cronbach's alpha formula. Normality test uses the Kolmogorov Smirnov formula. Test homogeneity using the F test. Test the hypothesis using the independent t test.

The final results of this research are shown from the results of the hypothesis test, namely the value of $t_{count} > t_{table}$, namely $3.179 > 2.013$, so it can be concluded that there is an influence of brain gym activities on the creativity of early childhood at Raudhatul Athfal Ulul Albab Tulung Batuan Kotabumi Lampung Utara.

Keywords: brain gym, creativity.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bayti Hasnani
NPM : 1911070017
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Kegiatan Brain Gym Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Ulul Albab Tulung Batuan Kotabumi Lampung Utara” adalah benar – benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam catatan kaki atau daftar rujukan. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Januari 2024



Bayti Hasnani

1911070017



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol. H. Endo Suratmin, Sukarame Bandar Lampung, telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGARUH KEGIATAN BRAIN GYM TERHADAP
KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI RAUDHATUL
ATHFAL ULUL ALBAB TULUNG BATUAN KOTABUMI
LAMPUNG UTARA**

**Nama : BAYTI HASNANI
NPM : 1911070017
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

**Untuk di Munaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.**

Pembimbing I

Prof. Dr. Hj. Nilawati Tadjuddin, M.Si
NIP. 195508261983032002

Pembimbing II

Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd
NIP. 1990003122022031001

**Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol H. Endo Suratmin, Sukarame Bandar Lampung, telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“PENGARUH KEGIATAN BRAIN GYM TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI RAUDHATUL ATHFAL ULUL ALBAB TULUNG BATUAN KOTABUMI LAMPUNG UTARA”**. Oleh Bayti Hasnani, NPM : 1911070017, Program Studi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**. Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal : **Senin, 1 April 2024 pukul 09.30 – 11.00 WIB.**

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd (.....)

Sekretaris : Karin Ariska, M.Pd (.....)

Penguji Utama : Dr. Heni Wulandari, M.Pd.I (.....)

Penguji I : Prof. Dr. Hj. Nilawati Tadjuddin, M.Si (.....)

Penguji II : Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Sifa Diana, M.Pd

NIP. 196308281988032002

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۱۱

“Wahai orang – orang beriman apabila dikatakan kepadamu ‘Berilah kelapangan di dalam majelis’ lapangkanlah, maka niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan ‘Berdirilah’ maka berdirilah. Niscaya Allah akan mengangkat orang – orang yang beriman diantaramu dan orang – orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”

(Q.S Al – Mujahadah : 11)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'Alamin, segala puji bagi Allah SWT, Shalawat serta salam kepada nabi Muhammad SAW, sebuah karya sederhana dengan ketekunan dan hasil kerja keras saya persembahkan skripsi ini untuk :

1. Kedua orang tua ku tercinta, bapak Syahbudin dan ibu Darmi Eka, yang senantiasa selalu mendoakan, mendukung dan memberikan semangat serta nasihat, menyayangi serta mengasahi dengan penuh rasa cinta, berkat do'a dan dukungan yang tiada hentinya sehingga anakmu bisa berada dititik ini, bahwasanya karya ini saya persembahkan untuk dua orang terhebat dalam hidupku, mama papa ini untukmu.
2. Kakakku dan ketiga adik ku tersayang Ahmad Kadarsyah, Tri Hidayati, Syaripa Surya Darma, dan Jelita Amalia terimakasih selalu memberikan semangat dan selalu menguatkan satu sama lain.
3. Untuk diriku sendiri Bayti Hasnani yang telah berjuang sampai dititik ini, terimakasih sudah kuat, sabar dan semangat dalam menghadapi segala ujian selama mengerjakan skripsi ini, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.
4. Habib Maulana terimakasih telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini. Yang menemani, meluangkan waktu, tenaga, pikiran ataupun materi kepada saya, dan memberi semangat untuk terus maju tanpa kenal lelah, kata menyerah dalam segala hal untuk meraih apa yang menjadi impian saya. Terimakasih telah menjadi sosok rumah yang selalu ada untuk saya dan menjadi bagian dari perjalanan hidup saya.
5. Almamaterku Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung sebagai tempat dalam mengembangkan potensi diri dan memberikan pengalaman dan pembelajaran.

RIWAYAT HIDUP

Bayti Hasnani, lahir di Kembang Tanjung pada tanggal 21 Oktober 2001. Penulis adalah anak kedua dari 5 bersaudara yang merupakan buah hati dari pasangan suami istri Syahbudin dan Darmi Eka, penulis berdomisili di Kotabumi Lampung Utara. Penulis menempuh pendidikan di TK Al - Khoiriyah dan lulus pada tahun 2007. Ditahun yang sama penulis masuk Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lampung Utara selama 6 tahun dan lulus pada tahun 2013. Ditahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Lampung Utara dan selesai pada 2016. Penulis melanjutkan kembali pendidikan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Lampung Utara dan lulus pada tahun 2019.

Setelah menyelesaikan pendidikan menengah atas ditahun 2019, penulis memutuskan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penulis memilih Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Fakultas Tarbiyah.



KATA PENGANTAR

Assalamuallaikum Aarahmatullahi Wabarokatuh.

Bismillahirrahmanirrahim. Segala puji bagi Allah SWT. Tuhan semesta alam. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang di nantikan syafaatnya diakhir zaman. Atas berkat rahmat kasih sayang dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Kegiatan Brain Gym Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Ulul Albab Tulung Batuan Kotabumi Lampung Utara”. Skripsi disusun untuk melengkapi tugas dan syarat guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan program strata satu (S1)

Penulis skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dukungan dan do'a dari berbagai pihak. Dengan segenap ketulusan hati, penulis mengucapkan terimakasih yang sebanyak – banyaknya dan sebesar – besarnya untuk semua pihak yang telah membantu. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirvana Diana, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Heny Wulandari, M.Pd, selaku Seketaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Prof. Dr. Hj. Nilawati Tadjuddin, M.Si, selaku pembimbing skripsi I yang telah memberikan arahan dan bimbingan serta motivasi kepada penulis sehingga penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Cahniyo Wijaya Kuswanto M.Pd, selaku pembimbing skripsi II yang telah memberikan arahan dan bimbingan serta motivasi sehingga penulis dapat dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama perkuliahan.
7. Kepada kepala sekolah, dewan guru serta anak – anak di

Raudhatul Athfal Ulul Albab Tulung Batuan Kotabumi Lampung Utara yang telah memberikan izin dan membantu penulis dalam melaksanakan kegiatan penelitian.

8. Teman – teman Mahasiswa angkatan 2019 Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini khususnya kelas A.
9. Sahabat – sahabat seperjuanganku Ranti Nurhaliza, Fitri Damayanti, Nadia Aina Putri, Wike Widiayanti , Addelya Afresduay, Shalsabila Nur Shafa serta teman – teman KKN dan PPL. terimakasih telah membantu, memberikan masukan, selalu mendengarkan keluh kesah penulis pada saat penyusunan skripsi ini dan saling menyemangati untuk berjuang bersama dalam memperoleh gelar sarjana.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih untuk setiap uluran tangan yang kalian berikan sangat bermakna dalam benak penulis. Semoga semua kebaikan dan keikhlasan yang telah diberikan dicatat oleh amal ibadah oleh Allah SWT.

Penulis menyadari akan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan, sehingga dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. penulis berharap semoga skripsi ini memberikan manfaat bagikita semua.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarokatuh.

Penulis

Bayti Hasnani

1911070017

DAFTAR ISI

COVER.....	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	ix
PERSEMBAHAN.....	x
RIWAYAT HIDUP.....	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang.....	2
C. Identifikasi Masalah.....	13
D. Batasan Masalah.....	14
E. Rumusan Masalah.....	14
F. Tujuan Penelitian.....	14
G. Manfaat Penelitian.....	14
H. Penelitian yang Relevan.....	15
I. Ruang Lingkup Penelitian.....	17
BAB II LANDASAN TEORI.....	19
A. Konsep Brain Gym.....	19
1. Grand Theory Brain Gym.....	19
2. Manfaat Brain Gym.....	21
3. Jenis Gerakan Bain Gym.....	23
4. Macam – Macam Gerakan Brain Gym.....	24
B. Kreativitas Anak Usia Dini.....	33
1. Grand Theory Kreativitas.....	34
2. Perkembangan Kreativitas.....	38
3. Ciri – Ciri Perkembangan Kreativitas.....	40
4. Manfaat Kreativitas.....	43
C. Hubungan Antara Kreativitas dengan Brain Gym.....	46
D. Pengajuan Hipotesis.....	48

BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Metode Penelitian.....	49
B. Subjek Penelitian.....	50
C. Desain Penelitian.....	50
D. Objek Penelitian.....	50
E. Variabel Penelitian.....	50
F. Populasi dan Sampel	51
G. Instrumen Penelitian	52
H. Teknik Pengumpulan Data	59
I. Uji Prasyarat Analisis.....	59
J. Teknis Analisis Data	61
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	63
A. Deskripsi Tempat Penelitian.....	63
B. Hasil Penelitian	66
C. Pembahasan.....	70
D. Keterbatasan Penelitian	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Indikator Pencapaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun	8
Tabel 1. 2 Hasil Observasi Data Awal Perkembangan Kreativitas Anak di RA Ulul Albab	9
Tabel 1. 3 Presentase Data Awal Perkembangan Kreativitas Anak di RA Ulul Albab	10
Tabel 3. 1 Kisi – Kisi Instrumen Pengaruh Kegiatan Brain Gym Terhadap Kreativitas.....	51
Tabel 3. 2 Pedoman Observasi Pengaruh Kegiatan Brain Gym Terhadap Kreativitas.....	52
Tabel 3. 3 Kisi – Kisi Instrumen Pengaruh Kegiatan Brain Gym Terhadap Kreativitas.....	54
Tabel 3. 4 Pedoman Observasi Pengaruh Kegiatan Brain Gym Terhadap Kreativitas.....	55
Tabel 3. 5 Kriteria Uji Reabilitas.....	57
Tabel 4. 1 Jumlah Tenaga Pengajar Raudhatul Athfal Ulul Albab	62
Tabel 4. 2 Data Sarana Gedung Raudhatul Athfal Ulul Albab	63
Tabel 4. 3 Data Sarana Fasilitas Belajar Raudhatul Athfal Ulul Albab	63
Tabel 4. 4 Hasil Nilai Kreativitas Belajar.....	64
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas	65
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas.....	67
Tabel 4. 7 Uji Homogenitas.....	67
Tabel 4. 8 Hasil Uji Hipotesis	68

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul adalah suatu hal yang penting di dalam sebuah karya ilmiah karena judul menggambarkan isi daripada keseluruhan skripsi. Sebagai langkah awal untuk memahami judul skripsi ini, dan untuk menghindari kesalahpahaman, maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul skripsi ini. Dengan harapan agar mudah dipahami, terarah, jelas, dan tepat sasaran. Adapun judul skripsi yang dimaksud adalah “Pengaruh Kegiatan Brain Gym Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Ulul Albab Kotabumi Lampung Utara”.

Adapun uraian pengertian beberapa istilah yang terdapat dalam proposal ini yaitu, sebagai berikut :

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan dan perbuatan seseorang.¹

2. Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri atau aktualisasi diri dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia. Pada dasarnya, setiap orang dilahirkan di dunia dengan memiliki potensi kreatif. Kreativitas dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat. Menurut kamus umum Bahasa Indonesia kreativitas adalah kemampuan untuk berkreasi, kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai suatu pola pikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif, yang merincikan hasil artistik penemuan dan penciptaan baru. Kreativitas juga merupakan daya atau kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu.

¹ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2015.

Kemampuan ini dapat terkait dengan bidang seni maupun ilmu pengetahuan. Dalam bidang seni, intuisi dan inspirasi sangat berperan besar dan menurut spontanitas lebih tinggi. Di bidang ilmu pengetahuan, kemampuan pengamatan dan perbandingan, menganalisis dan menyimpulkan lebih menentukan. Keduanya menuntut perhatian, kemampuan, kerja keras dan ketekunan, keduanya bertolak dari intelektualisme dan emosi, serta merupakan cara pengenalan realitas alam dan kehidupan yang sama.²

3. Brain Gym

Senam otak atau yang sering dikenal dengan nama Brain Gym ini merupakan salah satu stimulasi yang dianggap paling baik selama beberapa tahun terakhir ini. Brain gym adalah serangkaian gerak sederhana yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan belajar anak dengan menggunakan keseluruhan otak. Gerakan – gerakan dalam Brain Gym dapat membuat segala macam pelajaran menjadi mudah, dan sangat bermanfaat untuk kemampuan akademik.³

B. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan demikian akan menimbulkan perubahan sikap dan tata laku dalam dirinya yang akan memungkinkan untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat.⁴ Pendidikan juga dapat diartikan sebagai pembelajaran berupa pengetahuan ataupun keterampilan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran dan juga pelatihan. Nilawati Tajuddin menyatakan pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan. dengan tujuan untuk

² Citra Pertiwi, “Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Model Project Based Learning Menggunakan Media Flip Chart Dalam Pembelajaran IPS,” *Repository*, 2016, 11.

³ Muhammad As’adi, *Dahsyatnya Senam Otak* (Yogyakarta: Diva Press, 2011).

⁴ Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001).

memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan di Taman Anak yang dikembangkan beliau tidak hanya pelajaran (latihan) tentang panca indera saja akan tetapi juga memasukkan permainan ke dalam kultur di sekolah.⁵ Oleh karena itu lembaga pendidikan untuk anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik. Dengan kegiatan yang bervariasi dan sesuai dengan prinsip — prinsip perkembangan, maka anak akan berkembang semua potensinya dengan baik dan seimbang.⁶

Pendidikan merupakan bagian dari mencerdaskan kehidupan bangsa dan peningkatan pendidikan diperlukan dalam segala aspek kehidupan manusia. Segala perubahan dan perkembangan dalam kehidupan manusia harus disesuaikan dengan kemajuan pendidikan itu sendiri.⁷ Pendidikan anak usia dini pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu lembaga pendidikan untuk anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik dan motorik.⁸

Pendidikan di taman kanak — kanak tidak bisa hanya

⁵ Nilawati Tajuddin, Syofyan Soleh, and Untung Nopriansyah, “Kurikulum Penanaman Sikap Berbasis Kecerdasan Emosi Bagi Anak Usia Dini Di Provinsi Lampung,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021): 664–79.

⁶ Nilawati Tajuddin, *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (Bandar Lampung: Aura Printing & Publishing, 2015).

⁷ Nilawati Tajuddin, ‘Kurikulum Penanaman Sikap Berbasis Kecerdasan Emosi Bagi Anak Usia Dini Di Provinsi Lampung’, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021), 665 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.974>>.

⁸ Nilawati Tajuddin, *Analisis Melejitkan Kompetensi Emosional*, 1st edn (Bandar Lampung: Harakindo, 2013).

menekankan pada peningkatan kemampuan akademis saja, dalam istilah anak lebih mampu pada membaca, menulis, dan berhitung. Namun pembelajaran di taman kanak – kanak juga harus menerapkan belajar sambil bermain, karena setiap anak memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif dan produktif, oleh karena itu diperlukan suatu program pendidikan yang mampu membuka kapasitas tersembunyi tersebut melalui pembelajaran bermakna dan menarik. Hal ini dikaitkan dengan firman Allah SWT yang berbunyi.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apa pun dan Allah memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati agar kamu bersyukur” (Q.S An – Nahl : 78)

Berdasarkan ayat di atas, dapat dipahami bahwa anak lahir dalam keadaan lemah tak berdaya dan tidak mengetahui (tidak memiliki pengetahuan) apa pun. Oleh karena itu, pendidikan sejak dini sangat penting dilakukan, maka perlunya pendidik untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, sehingga anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Hal tersebut dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kreativitas manusia khususnya kreativitas seorang anak. Dikarenakan dalam surat tersebut menekankan kemampuan manusia yakni akal, indera, dan nurani. Tiga komponen itulah yang akan mempengaruhi perilaku seorang anak sehingga dalam awal pendidikannya yaitu pada masa pra sekolah, ketiga potensi tersebut harus dikembangkan secara seimbang. Apabila salah satu dari ketiga potensi itu tidak seimbang maka seseorang akan tumbuh secara tidak normal.

Berdasarkan Undang – Undang Nomor 20 tahun 2003 tertulis pada pasal 3 tentang pendidikan nasional menyebutkan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan

membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar.⁹

Diperjelas lagi dengan adanya peraturan menteri pendidikan nasional republic Indonesia nomor 137 dan 146 tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini. Taman kanak-kanak merupakan salah satu komponen lembaga pendidikan yang berfungsi membantu perkembangan potensi, bakat dan minat yang dimiliki oleh anak. Dalam hal ini pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.¹⁰ Vigotsky berpandangan bahwa potensi anak dapat dikembangkan dengan bantuan lingkungannya.¹¹

Brain Gym adalah latihan yang terangkai menggunakan gerakan yang dinamis dan menyilang. Brain Gym adalah latihan dengan menggunakan gerakan – gerakan sederhana yang memiliki tujuan untuk menghubungkan dan menyatukan pikiran dan tubuh.¹² Menurut Sulis Diana Brain Gym merupakan suatu gerakan sederhana yang didesain untuk merangsang pengoptimalan otak. Hal ini dapat menyangkut keseimbangan

⁹ *Undang - Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas, 2003).*

¹⁰ Irianto Agus, *Pendidikan Sebagai Investasi Pengembangan Suatu Bangsa* (Jakarta: Kencana, 2011).

¹¹ Nilawati Tajuddin, 'Tumbuh Kembang Anak Serta Aplikasinya Melalui Pembelajaran Dan Permainan', *Jurnal Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 5, 1 (2012).

¹² Nilasariana Afif Ahmad And Kusyairy Umi, "Pengaruh Penerapan Brain Gym Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Fisika," *Jurnal Pendidikan Fisika* 2, no. 5 (2017): 82–88.

otak pada bagian kanan dan kiri, relaksasi otak belakang dan depan sebagai dimensi pemfokusan, merangsang otak pada bagian tengah atau biasa disebut limbis dalam pengaturan emosional dan merangsang dimensi pemusatan pada otak besar.¹³ Brain Gym adalah serangkaian latihan gerak sederhana untuk memudahkan kegiatan belajar. Brain Gym ini merupakan salah satu stimulasi yang dianggap paling baik selama beberapa tahun terakhir ini.

Dikutip dari Adelina pertama kali yang mengembangkan Brain Gym adalah Paul E. Dennison, Ph.D seorang yang menjadi pengembang Edu-K dan juga pimpinan di Valley Remedial Group Learning yang mengembangkan teknik Brain Gym untuk mengajar pada anak-anak yang memiliki gangguan serta kesulitan dalam belajar, bersama dengan istrinya Gail E. Dennison, seorang mantan penari dan pengajar di holistic health.¹⁴ Brain Gym merupakan berbagai gerakan sederhana yang menyenangkan dan yang digunakan oleh para murid di Educational Kinesiology yang biasa di singkat dengan (Edu-K) dilakukan untuk meningkatkan kemampuan belajar anak dengan menggunakan otak. Gerakan — gerakan Brain Gym dapat membuat pelajaran menjadi lebih mudah, serta bermanfaat juga untuk kemampuan akademik.¹⁵

Brain Gym berupa serangkaian gerak sederhana yang menyenangkan dan digunakan oleh para murid di Educational Kinesiology (Edu-K) untuk meningkatkan kemampuan belajar mereka dengan menggunakan keseluruhan otak. Edu-Kinestetik adalah nama penerapan kinestetik (gerakan) terhadap studi mengenai otak, badan kiri-kanan, dan integrasi antara keduanya dalam rangka mengurangi stres dan memaksimalkan potensi

¹³ Mafticha Diana Sulis Ferilia Adiesty And Elyana, *Brain Gym : Stimulasi Perkembangan Anak Paud I*, ed. Riza Perdana, Pertama (Surakarta: CV Kekata Group, 2017).

¹⁴ Adelina Efa Milyanti And Rachma Hasibuan, “Pengaruh Metode Brain Gym Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B,” *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 2015, 16–19.

¹⁵ Epa Nurhayati And Oom Sitti Homdijah, “Penggunaan Brain Gym Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Dengan Hambatan Kecerdasan Ringan,” *Jurnal Jassi Anakku* 20, no. 1 (2020): 13–20.

belajar.¹⁶

Menurut Munandar Secara alamiah perkembangan anak berbeda — beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani, dan sosialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif. Anak akan beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan teras untuk berpikir kreatif, karena dengan kreativitas lah memungkinkan manusia menjadi berkualitas dan survive dalam hidupnya.¹⁷

Kreativitas sangat penting untuk ditingkatkan dalam diri anak khususnya bagi anak usia dini. Dengan kreativitas anak mampu mengekspresikan ide dan gagasan dalam dirinya, sehingga mereka terlatih untuk menyelesaikan suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak ide dan gagasan. Kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui imajinasi. Asumsi belajar yang hanya melalui buku, bagi anak pra sekolah khususnya taman kanak — kanak adalah sangat naif, sebaliknya anak seusia mereka akan lebih banyak belajar dari pada melalui simbol tertulis. Kreativitas anak tidak dapat berkembang apabila anak tumbuh dalam lingkungan yang dimana segala sesuatu yang dilakukan anak harus sesuai dengan aturan tertentu. Perkembangan kreativitas yang terlambat akan mengganggu proses pembentukan kepribadian anak.¹⁸

Anak usia dini sering disebut dengan masa golden age atau usia emas istilah yang sering diberikan pada masa usia dini, di usia ini anak mengalami sangat pesat pertumbuhan dan perkembangannya dalam berbagai aspek. Periode golden age hanya terjadi sekali seumur hidup dengan rangsangan yang optimal dari lingkungan akan membantu anak mengembangkan

¹⁶ Paul E. Dennison And Gail E. Dennison, *Brain Gym (Senam Otak)*, 6th ed. (Jakarta: Grasindo, 2005).

¹⁷ Fatahur Kamal, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri" 4 (2019): 37.

¹⁸ Ratna Wulan, *Mengasah Kecerdasan Pada Anak* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011).

sinapsis – sinapsis yang ada didalam otak anak.¹⁹ Kreativitas anak dapat terhambat karena kurangnya latihan dan kurangnya imajinasi anak dalam membentuk, memiliki rasa ingin tahu yang kurang terhadap hal baru, kurang bereksperimen, tidak terbuka dengan rangsangan – rangsangan yang baru, serta tidak berani mencoba, hal ini dikarenakan kreativitas yang dimiliki oleh pendidik dalam mengembangkan kreativitas anak juga masih kurang seperti yang terjadi di RA Ulul Albab. Berdasarkan permasalahan dan betapa pentingnya mengembangkan kreativitas anak. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui sejauh mana kegiatan Brain Gym dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Ulul Albab Tulung Batuan Kotabumi.

Indikator perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun menurut Utami Munandar adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 1

Indikator Pencapaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun

Aspek Perkembangan	Aspek yang diamati
Kreativitas	1) Daya imajinasi kuat 2) Dorongan ingin tahu besar 3) Mempunyai rasa keindahan 4) Bebas dalam menyatakan pendapat

Sumber : Teori menurut Utami Munandar²⁰

Berdasarkan tabel tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun setidaknya anak dapat mencapai 4 indikator kemampuan kreativitas.

- 1) Daya imajinasi yang kuat
- 2) Dorongan ingin tahu yang besar
- 3) Mempunyai rasa keindahan
- 4) Bebas dalam menyatakan pendapat

Kemudian peneliti mengambil data penilaian kreativitas sebagai dokumentasi observasi awal adapun data penilaian kreativitas sebagai berikut:

¹⁹ Nilawati Tajuddin, 'Early Children Moral Education in View Psychology, Pedagogic, and Religion', *Al-Athfaal : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 13, 2018, 3.

²⁰ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, n.d.

Tabel 1. 2
 Hasil Observasi Data Awal Perkembangan Kreativitas Anak di RA
 Ulul Albab

No	Indikator Pencapaian Perkembangan				Keterangan			
	1	2	3	4	K (1)	C (2)	B (3)	SB (4)
1	3	2	1	1	✓			
2	1	2	1	1	✓			
3	2	3	1	1	✓			
4	2	1	1	1	✓			
5	3	2	2	1		✓		
6	2	2	1	3		✓		
7	3	1	2	2		✓		
8	3	2	1	1	✓			
9	2	1	1	1	✓			
10	2	1	2	1	✓			
11	2	2	1	3		✓		
12	3	2	2	2		✓		
13	2	1	1	1	✓			
14	1	3	1	1	✓			
15	2	1	1	1	✓			
16	2	2	2	2		✓		
17	3	2	1	1	✓			
18	2	2	2	2		✓		
19	3	2	2	1		✓		
20	3	2	2	1		✓		
Jumlah Anak					11	9		
Jumlah anak keseluruhan x 100%					55%	45%		

Sumber : Hasil observasi di RA Ulul Albab

Keterangan indikator pencapaian kreativitas:

- 1) Daya imajinasi yang kuat
- 2) Dorongan ingin tahu yang besar
- 3) Mempunyai rasa keindahan
- 4) Bebas dalam menyatakan pendapat

Keterangan pencapaian penilaian:

- 1) Kurang : bila anak melakukannya harus dengan bimbingan dan dicontohkan oleh guru
- 2) Cukup : bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
- 3) Baik : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan dan dicontohkan oleh guru
- 4) Sangat baik : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

Tabel 1. 3
Presentase Data Awal Perkembangan Kreativitas Anak
di RA Ulul Albab

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Siswa	Presentase
1	Kurang	11	55%
2	Cukup	9	45%
3	Baik	-	-
4	Sangat Baik	-	-
Jumlah		20	100%

Peningkatan perkembangan kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui penerapan strategi yang tepat dan inovatif. Strategi merupakan garis — garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dapat dikatakan bahwa strategi adalah suatu penataan potensi dan sumber daya agar dapat efisien dalam memperoleh hasil sesuai yang dirancangkan. Kreativitas dapat membuat anak memperoleh kesenangan melalui menciptakan sesuatu yang baru kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menciptakan suatu karya yang didapatkan dari

berbagai macam ide. Dalam proses tersebut anak akan mengolah ide – ide yang dimiliki agar menjadi sesuatu.²¹ Secara alamiah, perkembangan anak berbeda – beda, baik intelegensi, bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, kemandirian, jasmani dan sosialnya. setiap anak unik, berbeda dan memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar (*limitless capacity to learn*) yang telah ada dalam dirinya untuk dapat berfikir kreatif dan produktif, mandiri. Oleh karena itu, anak memerlukan eksistensi seorang guru yang mampu membuka kapasitas tersembunyi tersebut melalui pembelajaran bermakna sedini mungkin. Jika potensi pada diri anak tidak pernah direalisasikan, berarti anak telah kehilangan kesempatan dan momentum penting dalam hidupnya. Salah satu tujuan Pendidikan Anak Usia Dini yang harus dikembangkan adalah pengembangan kreativitas anak. Kreativitas yang ada pada anak perlu di kenali, di pupuk dan di kembangkan melalui stimulasi yang tepat agar kreativitas anak dapat terwujud dan sifat kreatif mereka tidak hilang.²²

Maslow menyatakan bahwa semua orang yang mengaktualisasikan diri adalah kreatif, baik secara artistik maupun ilmiah dia percaya banyak cara menyelesaikan masalah. Dengan demikian kreativitas akan berkembang seumur hidup karena manusia akan selalu memenuhi kebutuhannya dengan berperilaku dan berpikir kreatif.²³ Untuk mengidentifikasi kreativitas yang dimiliki anak, muncar mengungkapkan kreativitas berhubungan dengan ciri – ciri aptitude dan non aptitude. Ciri – ciri aptitude kreativitas meliputi keterampilan berfikir lancar (kelancaran), keterampilan berfikir luwes (fleksibel), keterampilan berfikir orisinal (orisinalitas), keterampilan memperinci (elaboritas), dan keterampilan menilai (evaluasi). Sedangkan ciri – ciri non aptitude yaitu memiliki rasa ingin tahu, memiliki sifat imajinatif, memiliki rasa tertantang oleh

²¹ Ni Putu Widyasanti, “Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Masa Pandemi,” *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2021): 74–83.

²² Yolanda Mustika Fitri And Farida Mayar, “Eksistensi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di TK,” *Jurnal Pendidikan Tambusari* 3 (2016): 6.

²³ Nilawati Tajuddin, “Optimalisasi Potensi Bawaan Melalui Rangsangan Otak,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1 (2016): 14.

kemajemukan, memiliki sifat berani mengambil resiko, dan memiliki sifat menghargai.²⁴

Dunia anak adalah dunia kreativitas sebuah dunia yang membutuhkan ruang gerak, ruang berfikir, dan ruang emosional yang terbimbing dan cukup memadai, sehingga tiga potensi dasar ini terus mengantarkan anak pada kediriannya yang akan berproses menapaki dunia kedewasaan. Selain tumbuh dan berkembang, anak — anak adalah pribadi yang kreatif, suka bertanya, rasa ingin tahu yang tinggi, dan suka berimajinasi.²⁵ Permasalahan yang dihadapi peneliti adalah dimana anak belum mampu berimajinasi, memiliki rasa ingin tahu yang kurang terhadap hal baru, kurang bereksperimen, tidak terbuka dengan rangsangan — rangsangan yang baru, serta tidak berani mencoba, hal ini dikarenakan kreativitas yang dimiliki oleh pendidik dalam mengembangkan kreativitas anak juga masih kurang. Oleh karena itu Ahmad Susanto menyatakan ada beberapa indikator pencapaian kreativitas anak usia dini, yaitu berdasarkan teori Elisabeth B. Hurlock, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak pernah dikenal oleh pembuatnya.²⁶

Kreativitas memberikan anak — anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya.²⁷ Sebagai contoh, tidak ada yang memberi anak rasa puas yang lebih besar dari pada menciptakan sesuatu sendiri, apakah itu berbentuk rumah, yang dibuat dari kursi yang dibalik dan ditutup selimut atau gambar seekor kucing dan tidak ada yang lebih mengurangi harga dirinya dari pada kritikan atau ejekan terhadap kreasi itu atau pertanyaan apa sesungguhnya

²⁴ Peny Husna Handayani Apiek Gandamana And Farilah, “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Keluarga,” *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera* 2 (2017): 46–56.

²⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dari Berbagai Aspeknya*, xi ed. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011).

²⁶ Ahmad Susanto.

²⁷ Diana Fidyah Fakhriyani, “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini,” *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains* 2 (2016): 200.

bentuk yang dibuatnya itu. Untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini, maka diperlukan suatu adanya stimulus yang pada penelitian ini menggunakan metode kegiatan Brain Gym, dikarenakan latar belakang gerakan Brain Gym adalah untuk menstimulasi, meringankan, dan merelaksasi anak dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan kreativitas anak.

Sehingga, peneliti tertarik dengan adanya brian gym karena gerakan Brain Gym dapat menstimulasi, meringankan, dan merelaksasi anak dalam pembelajaran sehingga kreativitas anak dapat meningkat. Disimpulkan bahwa Brain Gym merupakan berbagai rangkaian gerak sederhana untuk meningkatkan kemampuan belajar anak salah satunya yaitu kreativitas dengan menggunakan keseluruhan otak. Brain Gym adalah salah satu metode yang paling efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Kegiatan Brain Gym Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Ulul Albab Tulung Batuan Kotabumi Lampung Utara”.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang berhubungan dengan meningkatkan kreativitas anak usia dini yaitu :

1. Banyaknya anak yang kesulitan menirukan gerakan Brain Gym dengan benar.
2. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh tenaga pendidik untuk meningkatkan kreativitas anak kurang inovatif.
3. Kurangnya kegiatan yang dilakukan oleh tenaga pendidik yang dapat menunjang kreativitas anak usia dini.
4. Masih terdapat beberapa anak yang memiliki kreativitas yang rendah di RA Ulul Albab.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka masalah dibatasi pada :

1. Penerapan metode yang akan diteliti adalah Brain Gym.
2. Kemampuan yang akan diteliti adalah kemampuan kreativitas pada anak usia dini.
3. Materi yang akan digunakan pada penelitian ini adalah materi gerakan Brain Gym.

E. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu Apakah terdapat pengaruh kegiatan Brain Gym terhadap kreativitas anak usia dini di RA Ulul Albab?.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai penulis yaitu untuk mengetahui pengaruh kegiatan Brain Gym terhadap kreativitas anak usia dini di RA Ulul Albab.

G. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian yang penulis laksanakan ini diharapkan dapat mempunyai kegunaan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis bagi peneliti penelitian ini dapat menjadi salah satu landasan, sumber informasi dan data, serta wawasan mengenai keefektifan kegiatan Brain Gym dalam menunjang kreativitas anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, memberikan masukan kepada pendidik tentang cara pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui kegiatan brain gym.
- b. Bagi orang tua, menambah pengetahuan tentang pentingnya kegiatan brain gym dan pentingnya meningkatkan kreativitas pada anak usia dini.
- c. Bagi lembaga, dapat menjadi bahan masukan untuk proses pembelajaran melalui kegiatan brain gym, serta lebih meningkatkan kreativitas pada anak usia dini.

H. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Penelitian yang disusun oleh Liana Mailani, Radhiya Bustan, Marsella Novianti, dan Nur Sidra Al-Muntaha Nasution pada tahun 2022 yang berjudul “Brain Gym Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Konsentrasi Pembelajaran Luring/Daring Pada Siswa di Komunitas Masyarakat Peduli Ciliwung dan Lingkungan Hidup”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan konsentrasi dalam pembelajaran daring/luring pada siswa di Komunitas Ciliwung dengan melakukan Brain Gym yang berguna untuk meningkatkan konsentrasi dan kreativitas siswa. Kegiatan ini berfokus pada bagaimana siswa dilatih untuk menggunakan Brain Gym setiap hari baik setiap akan memulai belajar ataupun dilakukan sehari 3 kali dalam durasi waktu 10- 15 menit sehari jika dilakukan dengan konsisten dan terus menerus akan dapat menimbulkan siswa lebih konsentrasi dalam belajar dan juga lebih bisa berimajinasi sehingga siswa menjadi lebih kreatif. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pelatihan senam otak ini terlihat dari hasil kuesioner pre-test dan post-test. Dimana saat pre-test terhadap 7 orang yang memiliki konsentrasi dan kreativitas yang rendah sedangkan 4 lagi konsentrasi dan kreativitasnya masuk kategori sedang. Setelah dilatih senam otak sebanyak 3 kali pertemuan maka didapatkan hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan di mana terdapat 15% (2 orang) konsentrasi dan kreativitas rendah, sementara 85% (10 orang) memiliki konsentrasi dan kreativitas yang masuk kategori sedang. Maka dapat disimpulkan kegiatan ini membawa pengaruh positif jika dilakukan secara konsisten dan terus-menerus dapat berguna untuk meningkatkan konsentrasi dan kreativitas siswa. Kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan berhasil mencapai output yang diharapkan dalam meningkatkan daya konsentrasi dan kreativitas siswa selama kegiatan pembelajaran secara daring/luring dan tetap dapat konsentrasi dan berprestasi di sekolah.

- 2) Penelitian yang disusun oleh Enniza Khikmatulfalaah pada tahun 2015 yang berjudul “Pengaruh Brain Gym Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aba Sidoharjo Turi Sleman Yogyakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Brain Gym terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA Sidoharjo, Turi, Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan skala. Metode pengumpulan data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Kelompok B2 diberi perlakuan pre test, treatment, dan post test. Treatment dilakukan selama 7 (tujuh) hari. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t dua sampel berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa korelasi antara keduanya adalah 0,933. Tingkat signifikansi adalah 0,05. Nilai probabilitas adalah 0,000. Nilai probabilitas lebih kecil dari tingkat signifikansi. Hal ini menunjukkan penggunaan Brain Gym berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas.
- 3) Penelitian yang disusun oleh Kurwinda Kristi pada tahun 2015 yang berjudul “Pengaruh Brain Gym Terhadap Tingkat Kreativitas Senam Dengan Alat Simpai Siswa Kelas V SD Negeri Pandanrejo Purworejo Tahun 2013”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingkat kreativitas siswa dalam senam dengan alat simpai yang berbeda dan penggunaan simpai sebagai pengembang kreativitas masih jarang sehingga diperlukan metode untuk mengoptimalkan kemampuan otak agar berpengaruh positif pada kreativitas senam dengan alat simpai yaitu brain gym. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Brain Gym terhadap tingkat kreativitas senam dengan alat simpai siswa Kelas V SD Negeri Pandanrejo Purworejo Tahun 2013. Hasil akhir penelitian dengan uji t sampel berpasangan diperoleh nilai thitung lebih besar dari pada ttabel (thitung 13,375 > ttabel 2.086) dan taraf signifikansi lebih kecil dari 5% (0.000 < 0.05). berdasarkan hasil tersebut menunjukkan pemberian Brain Gym memberikan pengaruh positif terhadap tingkat kreativitas senam dengan alat simpai Siswa Kelas V SD

Negeri Pandanrejo Purworejo Tahun 2013.

Hasil dari penelitian — penelitian tersebut memberi gambaran bahwa Brain Gym mampu meningkatkan kerja seluruh otak, oleh karena itu kemampuan tubuh memiliki tingkat kepekaan lebih untuk menerima stimulus dari luar. Sehingga dari kepekaan tersebut membuat Brain Gym berpengaruh secara signifikan terhadap meningkatnya kreativitas anak usia dini. Selain itu, yang menjadi perbedaan dalam penelitian ini dibandingkan penelitian — penelitian tersebut adalah objek dan subjek yang diteliti, tempat melakukan penelitian, dan materi yang diajarkan dalam penelitian. Implikasi dari hasil ketiga penelitian diatas adalah sebagai rujukan dan bahan pertimbangan peneliti dalam melakukan penelitian kali ini.

I. Ruang Lingkup Penelitian

1. Objek Penelitian
Objek pada penelitian ini adalah metode brain gym.
2. Subjek Penelitian
Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik di RA Ulul Albab.
3. Waktu Penelitian
Penelitian ini berlangsung pada semester genap di RA Ulul Albab.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Brain Gym

1. Grand Theory Brain Gym

Brain Gym merupakan serangkaian gerakan sederhana yang dapat menunjang kerja sama antara otak bagian kiri dan kanan. Pada awalnya Brain Gym diaplikasikan untuk membantu anak – anak yang mengalami hambatan belajar dengan hasil yang sungguh menakjubkan. Hal ini karena serangkaian gerak Brain Gym dapat menyebabkan fungsi otak belahan kiri dan kanan bekerja sama sehingga memperkuat hubungan antara kedua belahan otak sebelum digunakan dalam berbagai aktivitas. Disamping itu gerakan Brain Gym bermanfaat pula untuk melatih fungsi keseimbangan, dengan merangsang beberapa bagian otak yang mengaturnya. Rangkaian gerak ini mudah, murah, aman dan alami serta cocok dilakukan untuk semua orang. Di sekolah Brain Gym akan bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas anak dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.²⁸

Brain Gym merupakan suatu gerakan sederhana yang didesain untuk merangsang pengoptimalan otak. Hal ini dapat menyangkut keseimbangan otak pada bagian kanan dan kiri, relaksasi otak belakang dan depan sebagai dimensi pemfokusan, merangsang otak pada bagian tengah atau biasa disebut limbis dalam pengaturan emosional dan merangsang dimensi pemusatan pada otak besar.²⁹ Brain Gym adalah latihan yang terangkai menggunakan gerakan yang dinamis, dan menyilang. Brain gym adalah latihan dengan menggunakan gerakan – gerakan sederhana yang memiliki tujuan untuk menghubungkan dan menyatukan pikiran dan

²⁸ Sri Suneki Ririn Ambarini And Dwi Destriani, “Brain Gym (Senam Otak) Untuk Mengatasi Problem Belajar Anak,” *E-Dimas* 1 (2012): 7.

²⁹ Mafticha Diana Sulis Ferilia Adiasty And Elyana, *Brain Gym : Stimulasi Perkembangan Anak Paud I*.

tubuh.³⁰

Brain Gym merupakan berbagai gerakan sederhana yang menyenangkan dan yang digunakan oleh para murid di Educational Kinesiology yang biasa di singkat dengan (Edu-K) dilakukan untuk meningkatkan kemampuan belajar anak dengan menggunakan keseluruhan otak. Edu-Kinestetik adalah nama penerapan kinestetik (gerakan) terhadap studi mengenai otak, badan kiri-kanan, dan integrasi antara keduanya dalam rangka mengurangi stres dan memaksimalkan potensi belajar.³¹ Gerakan — gerakan Brain Gym dapat membuat pelajaran menjadi lebih mudah, serta bermanfaat juga untuk kemampuan akademik. Berikut ini terdapat beberapa teori tentang brain gym, antara lain:

a. Teori piaget

Bahwa tahapan perkembangan kognitif itu ada empat tahapan yaitu sensori motor usia 0-2 tahun, pra-operasional usia 2-7 tahun, konkret operasional usia 7- 11 tahun dan formal operasional usia 11 sampai dewasa. Anak usia dini berada pada tahapan pra-operasional yaitu usia 2-7 tahun yang pada tahapan ini anak dapat menggunakan simbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan, bahasa dan peniruan. Pada tahap ini juga terjadi pemusatan pikiran pada satu arah, serta hanya dapat memfokuskan dirinya dalam waktu yang cepat. Dalam memfokuskan diri pada

suatu objek, anak membutuhkan konsentrasi yang baik agar dapat menangkap informasi dan menyelesaikan suatu kegiatan.³²

b. Teori vygotsky

Perkembangan kognitif manusia mulai dikaji pada abad

³⁰ Nilasariana Afif Ahmad And Kusyairy Umi, “Pengaruh Penerapan Brain Gym Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Fisika.”

³¹ Nur Asiza, *Tenses With Brain Exercise* (Kota ParePare: Dirah, 2017).

³² Dewi Oktavia, “Efforts To Improve The Cognitive Development Of Symbolic Thinking Of Group A Children Through Constructive Play Method In Aisyiyah Kindergarten Purwokerto Blitar,” in *International Conference Of Early Childhood Education In Multiperspectives*, 2023, 264.

pertengahan saat ilmu pengetahuan mulai berkembang. Adapun mengenai tokoh yang membahas mengenai psikologi perkembangan, banyak ahli akan merujuk pada Jean Piaget dan Lev Semyonovich Vygotsky sebagai dua urutan utama. Keduanya sama-sama membahas perkembangan kognitif pada anak dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme. Piaget dan Vygotsky secara signifikan berkontribusi dalam hal perkembangan anak. Dampak pemikiran mereka tentang bagaimana seseorang belajar berhasil melahirkan teori tentang bagaimana seseorang harus diajar. Piaget dan Vygotsky keduanya memberikan ciri khas namun memiliki pendekatan serupa yang luar biasa untuk perkembangan.³³ Perkembangan seseorang dapat berupa berbicara. Karena Berbicara adalah salah satu dari kognitif yang kompleks linguistik dan keterampilan-keterampilan motor kita. Ucapan mengalir secara otomatis rata-rata sekitar 14 bunyi bicara perdetik, sementara kita hanya mengikuti ide-ide yang ingin kita jelaskan pada lawan bicara kita.³⁴

2. Manfaat Brain Gym

Latar belakang gerakan Brain Gym adalah untuk menstimulasi, meringankan, dan merelaksasi anak dalam pembelajaran. Kegunaan tersebut terdapat dalam tiga dimensi.³⁵

a. Dimensi Lateralitas

Brain Gym berfungsi untuk memberi stimulasi dalam dimensi lateralitas. Kemampuan lateral adalah keterampilan berkomunikasi, berbahasa, dan keterampilan melakukan kegiatan jarak dekat yang memerlukan orientasi ruang gerak tubuh kiri-kanan. Torrance menyampaikan bahwa terjadi penurunan

³³ Lev Semenovich Vygotsky, *The Collected Works Of Ls Vygotsky: Problems Of General Psychology, Including The Volume Thinking And Speech* (Springer, 2016).

³⁴ Margaret W. Matlin, "Kognitif," *State University Of New York Geneseo* (2016).

³⁵ Nur Asiza, *Tenses With Brain Exercise*.

kreativitas (creativity drop) pada usia 7-12 tahun. Hal ini disebabkan oleh otak belahan kanan yang diabaikan pada usia tersebut. Pendidikan kesenian, musik, mengarang bebas, dan drama sangat baik untuk pertumbuhan otak kanan. Pendidikan tersebut tentunya harus disesuaikan dengan perkembangan nilai agama dan moral sesuai tahapannya. Akan tetapi, penekanan dalam pembelajaran tidak hanya pada sisi otak kanan maupun kiri saja. Semua bagian otak bekerja secara serentak karena antar miliaran sel saling berkoneksi dalam merespons setiap informasi (termasuk pembelajaran) yang diterima. Hal itu mengindikasikan bahwa seluruh bagian otak harus bekerja optimal.

b. Dimensi Pemfokusan

Brain Gym berfungsi untuk meringankan aktivitas dalam dimensi pemfokusan. Fokus adalah kemampuan seseorang berkonsentrasi pada suatu bagian dari pengalaman, membedakan, dan membatasinya dari bagian lainnya melalui kesadaran kesamaan dan perbedaan. Kurang fokus menghasilkan kurangnya ekspresi diri dan keaktifan dalam pembelajaran. Masalah yang terjadi dalam dimensi ini misal anak yang kurang fokus (underfocused, kurang perhatian, kurang pengertian, terlambat bicara, hiperaktif) dan anak yang fokus berlebih (overfocused). Gerakan brain gym dapat membantu melepaskan hambatan fokus dengan aktivitas bagian depan dan belakang otak.

c. Dimensi Pemusatan

Brain Gym berfungsi untuk merelaksasi tubuh dalam dimensi pemusatan. Pemusatan adalah kemampuan menyeberangi garis yang memisahkan antara muatan emosional dan pikiran abstrak serta untuk mengatur gerakan – gerakan reflex tubuh. Ketidakmampuan pemusatan ditandai berupa ketakutan tak beralasan atau tidak mampu merasakan atau menyatakan emosi. Gerakan Brain Gym saat membuat relaks dan membantu menyiapkan anak untuk mengolah informasi tanpa

pengaruh emosi negatif disebut pemusatan.³⁶

3. Jenis Gerakan Bain Gym

Gerakan Brain Gym terbagi menjadi tiga yaitu: 1) gerakan menyeberangi garis tengah, 2) gerakan meregangkan otot, dan 3) gerakan meningkatkan energi dan penguatan sikap.³⁷

a. Gerakan menyeberangi garis tengah (the middle movements)

Dennison & Dennison menyatakan bahwa gerakan menyeberangi garis tengah berfokus pada gerakan tubuh bagian kiri dan kanan dengan melewati bagian tengah tubuh. Gerakan menyeberangi garis tengah diantaranya adalah gerakan silang, gerakan angka 8 tidur, gerakan coretan ganda, gerakan abjad 8, gerakan gajah, gerakan putaran leher, gerakan olengan pinggul, gerakan pernapasan perut, gerakan silang berbaring, gerakan membayangkan X, dan gerakan mengisi energy.

b. Gerakan Meregangkan Otot (Lengthening Activities)

Denison & Denison menyatakan bahwa gerakan meregangkan otot berfungsi untuk mengembangkan dan menguatkan hubungan — hubungan saraf. Hubungan saraf ini dapat menyambungkan informasi di otak belakang yang akan diolah dan diterjemahkan pada otak bagian depan. Gerakan meregangkan otot diantaranya adalah gerakan burung hantu, gerakan mengaktifkan tangan, gerakan lambaian kaki, gerakan pompa betis, gerakan luncuran gravitasi, dan gerakan pasang kuda — kuda.

c. Gerakan meningkatkan energi dan penguatan sikap (energy exercises and deepening attitude).

Dennison & Dennison menyatakan bahwa gerakan meningkatkan energi dan menunjang sikap positif

³⁶ Nur Asiza.

³⁷ Eva Imania Elisa, "Brain Gym, Brain Games (Mari Bermain Otak Dengan Senam Otak)," *Brain Gym*, 2010, 12.

mengaktifkan kembali hubungan — hubungan saraf antara tubuh dan otak sehingga memudahkan aliran energi elektromagnetis ke seluruh tubuh. Gerakan — gerakan ini menunjang perubahan elektrik dan kimiawi yang berlangsung selama semua kejadian mental dan fisik. Gerakan meningkatkan energy diantaranya adalah meminum air, sakelar otak, tombol bumi, tombol imbang, tombol angkasa, menguap berenergi, dan pasang telinga. Sedangkan gerakan penguatan sikap diantaranya adalah kait relaksi dan titik positif.³⁸

4. Macam — Macam Gerakan Brain Gym

Gerakan Brain Gym memiliki 26 gerakan, dimana dalam pemahaman otak dan tubuh diperluas dengan melibatkan tiga dimensi otak, yakni: dimensi lateralitas, dimensi fokus, dan dimensi pemusatan. Gerakan — gerakan dalam Brain Gym sangat sederhana serta tidak membutuhkan waktu yang lama serta tidak membutuhkan tempat yang khusus. Sebelum melakukan Brain Gym, ada beberapa hal yang harus dilakukan yaitu:

- 1) Minum air putih secukupnya.
 - 2) Lakukan pernafasan perut sebanyak 2-8 kali. Pernafasan perut bisa dilakukan dengan duduk, dengan cara meletakkan tangan di atas perut kemudian menarik nafas kemudian hembuskan. Cara ke dua yaitu dengan cara terlentang, dimana posisinya terlentang kemudian meletakkan buku di atas perut kemudian tarik nafas dan hembuskan.
- a. Hooks Ups

Gerakan dengan cara mengaitkan kedua tangan kanan dan kiri. Mengaitkan tangan kanan dan kiri dengan posisi tangan menyilang, kemudian menutup mata dan bernafas dalam. Fungsi dari gerakan Hook Ups yaitu mampu merilekskan saraf-saraf serta dapat mengaktifkan kembali kerja otak kanan dan otak kiri. Gerakan Hook Ups dapat

³⁸ Eva Imania Elisa.

dilakukan sebelum melakukan pelajaran.³⁹

b. Lateralitas

1) Silang (cross crawl)

Gerakan silang bermanfaat untuk membantu agar dapat menggunakan kedua belahan otak secara bersamaan yaitu otak kiri dan otak kanan.

- a. Gerakkan yang dilakukan yaitu menggerakkan menyilang gerakan tangan kanan bersamaan dengan kaki kiri. Bergerak kedepan, belakang, samping, atau jalan di tempat
- b. Menggerakkan kaki kiri dan kanan serta menggerakkan tangan kanan dan kiri secara bergantian.
- c. Gerakan silang ini berfungsi untuk mengaktifkan kembali otak kiri dan kanan, mengaktifkan penglihatan, pendengaran, perabaan serta sentuhan. Gerakan silang ini juga efektif untuk merangsang otak pada bagian yang menerima informasi (receptive), sehingga dapat mempermudah proses belajar.

2) Angka 8 Tidur (Lazy 8s)

Gerakan 8 tidur yaitu simbol dari “tak terhingga” sehingga fungsi dari gerakan ini yaitu untuk mengaktifkan kerja antara kedua belahan otak yaitu otak kiri dan otak kanan, meningkatkan penglihatan, serta membantu anak yang menderita disleksia

- a) Tangan diluruskan kedepan, kemudian membuat angka 8 tidur yang sesuai dengan instruksi gambar.
- b) Gunakan selama 5 kali, kemudian buang angka 8 tidur dengan menggunakan kedua tangan.

3) Abjad 8 (Alphabet E's)

³⁹ Mafticha Diana Sulis Ferilia Adiesty And Elyana, *Brain Gym : Stimulasi Perkembangan Anak Paud I*.

Abjad 8 merupakan bentuk perpaduan dengan gerakan 8 tidur. Abjad 8 ini di aplikasikan dengan menulis angka 8 yang berfungsi untuk melatih kemampuan menulis setiap huruf dengan jelas terutama pada huruf yang berawal dan berakhir dengan menulis garis ke bawah seperti n, m, p. fungsi dari abjad 8 ini juga mampu mengaktifkan kedua belahan otak yaitu bagian otak kanan dan otak kiri, meningkatkan koordinasi tangan dan mata, meningkatkan kemampuan keterampilan motorik halus. Setiap anak melakukan gerakan 8 tidur terlebih dahulu sebelum melakukan abjad 8.

4) Gajah (The Elephant)

Gerakan gajah berfungsi untuk meningkatkan pendengaran, meningkatkan daya ingat, kemampuan berbicara. Gerakan gajah juga mampu untuk mengintegrasikan penglihatan, pendengaran serta gerakan pada seluruh tubuh.

- a) Berdiri dengan tegak, kemudian regangkan sedikit kedua kaki dan lutut sedikit ditekukan.
- b) Luruskan tangan kemudian kepala ditekuk ke atas bahu.
- c) Gerakan tangan dan bahu seperti gerakan pada 8 tidur.

5) Coretan Ganda (Double Dooble)

Coretan ganda merupakan menggambar menggunakan kedua tangan yang dilakukan mulai dari tengah yang berfungsi untuk meningkatkan kemampuan agar mudah mengetahui arah dan orientasi yang berhubungan dengan tubuh.

- a) Perintahkan anak untuk menggambar sesuai dengan keinginan mereka tetapi menggunakan kedua tangan.
- b) Latihan dimulai dengan menggerakkan kedua lengan, kemudian ditekuk sedikit, dan usahakan saat menggambar mata dalam

keadaan rileks

- c) Hindari memberikan penilaian pada hasil gambaran anak (positif dan negative), lebih pentingkan prosesnya bukan hasilnya.
- d) Memberikan contoh coretan ganda serta gerakan tangan pada saat menggambar.
- e) Berikan dukungan pada anak agar dapat menggambar bentuk yang lain.
- f) Coretan ganda berupa gambar pohon, sepertiga, lingkaran, hati.

6) Putaran Leher (Neck Rolls)

Gerakan memutar leher berfungsi untuk meredakan ketegangan otot pada leher, merilekskan sistem saraf pusat, memudahkan untuk berbicara serta belajar bahasa.

- a) Posisi bahu dinaikkan sedikit, kemudian kepala dalam posisi menunduk kedepan.
- b) Putar kepala dari sisi kanan ke sisi kiri, begitu sebaliknya.
- c) Atur pernafasan dengan baik dan teratur, hembuskan nafas dan bayangkan ketegangan otot perlahan-lahan menghilang.

7) Goyangan Pinggul (The Rocker)

Gerakan goyang pinggul berfungsi untuk meningkatkan kemampuan untuk mengkoordinasikan seluruh tubuh, serta meningkatkan kemampuan untuk berkonsentrasi dan pemahaman.

- a) Letakkan kedua tangan dibelakan tubuh,
- b) Kedua kaki ditekuk dan sedikit di angkat kemudian dipinggul diputar dari arah kiri ke kanan.

8) Silang Berbaring (Cross Crawl Sit up)

Gerakan ini dapat mengaktifkan kembali kedua belahan otak, mengaktifkan kerja otak kembali untuk mengkoordinasi penglihatan, pendengaran.

Jadi mampu meningkatkan kembali kemampuan dalam mendengar, membaca menulis, dan kemampuan dalam meningat.

- a) Atur posisi dalam posisi terlentang, posisi tangan ditekuk ke belakang.
- b) Kepala diangkat dan kedua kaki ditekuk dan diangkat secara bergantian.

9) Membayangkan “X” (Thing of an X)

X berarti excellent anak diminta untuk membayangkan bahwa sebelum melakukan sesuatu berfikir X terlebih dahulu, agar bisa bergerak lebih dan berfikir dengan mudah serta apa yang ditakutkan oleh anak biasanya tidak akan menakutkan lagi.

10) Mengisi Energi (Energyzer)

Mengisi energi (energizer) berfungsi untuk menjaga ketahanan otot dan tulang belakang agar tetap fleksibel dan rileks. Mengisi energi (energizer) juga berfungsi untuk memperbaiki sikap tubuh, meningkatkan konsentrasi saat proses pembelajaran.

- a) Posisi duduk di kursi, kemudian letakkan tangan di atas meja dan tegakan pundak, leher dan kepala menghadap kedepan.
- b) Kemudian tarik nafas secara perlahan kemudian hembuskan. Pertahankan posisi pundak, leher, kepala tegak dan menghadap kedepan.
- c) Hembuskan nafas, sambil dagu tundukkan sedikit.

11) Pernapasan Perut (Belly Breathing)

Pernafasan perut berfungsi untuk meningkatkan aliran oksigen ke seluruh tubuh dan otak untuk meningkatkan energi, dapat memperbaiki kemampuan membaca dan berbicara.

- a) Berdiri tegak, kemudian letakkan kedua tangan di atas perut.

- b) Tarik nafas melalui hidung dan tahan selama 5 detik kemudian hembuskan melalui mulut.⁴⁰

c. Pemfokusan

1) Gerakan Burung Hantu (The Owl)

Gerakan burung hantu (the owl) yang berfungsi untuk mengurangi ketegangan otot pada leher, meningkatkan konsentrasi dan daya ingat serta kemampuan saat membaca dan berhitung.

- a) Atur posisi dengan posisi berdiri.
- b) Pijat bahu kiri menggunakan tangan kanan.
- c) Gerakkan kepala ke arah kiri dan kanan.
- d) Hembuskan nafas pada saat melakukan gerakan kepala ke kanan dan ke kiri.
- e) Lakukan hal yang sama pada bahu kanan.

2) Mengaktifkan Tangan (Arm Activation)

Gerakan lambaikan tangan (Arm Activation) berfungsi untuk mengurangi ketegangan pada otot bagian pundak, mengontrol gerakan motorik kasar dan motorik halus, meningkatkan koordinasi tangan dan mata.

- a) Atur posisi dalam keadaan berdiri kemudian angkat tangan kanan keatas kemudian tangan kiri berada dibelakang kepala dan dibawah siku.
- b) Gerakkan tangan kanan kearah luar dan dalam, depan dan belakang.
- c) Tarik nafas dan hembuskan nafas secara perlahan.

3) Melambatkan Kaki (The Footflex)

Gerakan melambatkan kaki (The Footflex) berfungsi untuk meningkatkan sistem kerja otak bagian depan dan belakang, serta dapat melancarkan kemampuan berkomunikasi.

⁴⁰ Mafticha Diana Sulis Ferilia Adiesty And Elyana.

- a) Atur posisi dalam keadaan duduk, kemudian letakkan kaki kanan di atas kaki kiri sesuai dengan petunjuk pada gambar.
- b) Pijat bagian otot pada kaki dan Tarik nafas kemudian hembuskan secara perlahan.
- c) Lakukan hal yang sama pada kaki yang lainnya.

4) Pompa Betis (The Calf Pump)

Gerakan pompa betis (the calf pump) berfungsi untuk mengintegrasikan otak bagian depan dan belakang, dan meningkatkan kemampuan daya ingat, serta meningkatkan konsentrasi belajar.

- a) Atur posisi dalam keadaan berdiri. kemudian buka kaki kanan ke arah belakang dengan posisi tumit terangkat dan posisi kaki kiri dengan lutut yang ditekuk menghadap ke depan.
- b) Atur pernafasan. Kemudian lakukan gerakan ke bawah sampai kaki kanan terasa ada tarikan pada betis. Tahan beberapa saat posisi ini.
- c) Tarik nafas dan hembuskan nafas sambil kaki di atur ke posisi semula.
- d) Lakukan hal yang sama pada kaki yang lainnya.

5) Luncuran Gravitasi (The Gravity Glinder)

Luncuran gravitasi berfungsi untuk mengatur keseimbangan pada tubuh serta meningkatkan kemampuan dalam memusatkan pikiran.

- a) Atur posisi dalam keadaan duduk kemudian kedua kaki di silangkan.
- b) Bungkukkan badan ke depan dan menyentuh kedua kaki.
- c) Lakukan hal yang sama pada kaki yang lainnya.

- 6) Gerakan Pasang Kuda – Kuda (The Grounder)
Gerakan pasang kuda – kuda (the grounder) berfungsi untuk meningkatkan ingatan jangka pendek, tubuh terasa rileks, meningkatkan konsentrasi pada saat belajar.
- a) Atur posisi dalam keadaan berdiri, kemudian regangkan dengan posisi kaki kanan ke belakang dan kaki kiri kedepan.
 - b) Tarik nafas dengan posisi kepala lurus kedepan, tekuk lutut kaki kanan sambil menghembuskan nafas.
 - c) Ulangi gerakan tersebut pada kaki yang lainnya.⁴¹

d. Pemusatan

- 1) Minum Air (Drink Water)
Minum air berfungsi untuk melancarkan aliran darah ke otak dan ke seluruh tubuh dan meningkatkan konsentrasi.
- 2) Gerakan Saklar Otak (Brain Buttons)
Gerakan saklar otak berfungsi untuk meningkatkan aliran oksigen ke otak dan seluruh tubuh, menstimulasi peredaran darah untuk meningkatkan aliran darah ke otak.
 - a) Atur posisi dalam keadaan berdidit tegak, kemudian letakkan jari telunjuk dan ibu jari tangan kanan pada tulang, kemudian letakkan tangan tangan kiri diatas pusar.
- 3) Gerakan Tombol Bumi (Earth Buttons)
Gerakan tombol bumi (Earth Buttons) berfungsi untuk meningkatkan otak untuk berkonsentrasi pada saat belajar.
 - a) Atur posisi dalam keadaan berdiri.
 - b) Letakkan dua jari tangan kanan di dagu dan tangan kiri diletakkan di atas pusar.

⁴¹ Mafticha Diana Sulis Ferilia Adiesty And Elyana.

- 4) Gerakan Tombol Keseimbangan (Balance Buttons)
Gerakan tombol keseimbangan (Space Buttons) berfungsi untuk menjaga keseimbangan tubuh, meningkatkan kemampuan untuk berkonsentrasi, serta kesiapan dalam menerima pelajaran. Letakkan tangan di daerah belakang telinga menggunakan tangan kanan, kemudian letakkan tangan kiri di atas pusar.
- 5) Tombol Angkasa (Space Buttons)
Gerakan tombol angkasa (Space Buttons) berfungsi untuk mengurangi ketegangan dan ketakutan, serta dapat merilekskan sistem saraf pusat.
 - a) Atur posisi dalam keadaan berdiri, kemudian letakkan dua jari tangan kanan di bawah bidung.
 - b) Letakkan tangan kiri di pinggang atau di bagian tulang ekor.
 - c) Kemudian taring nafas dan hembuskan.
- 6) Menguap Berenergi (The Energy Yawn)
Gerakan menguap berenergi (The Energy Yawn) berfungsi untuk merilekskan otot – otot pada tubuh, meningkatkan penglihatan, serta meningkatkan kemampuan membaca dan bicara.
 - a) Atur posisi senyaman mungkin bisa dalam posisi berdiri atau duduk.
 - b) Lakukan pijatan dibawah tulang pipi sambil membuka mulut.
 - c) Menguap dengan mengeluarkan suara untuk merelakskan otot.
- 7) Pasang telinga (The Thingking Cap)
Pasang telinga (the thingking cap) berfungsi untuk menjaga kebugaran fisik dan mental, meningkatkan kerja otak untuk memiliki ingatan jangka pendek, dan kemampuan mendengar, mengingat, dan berbicara.

- a) Atur posisi dalam keadaan berdiri, kemudian letakkan kedua tangan pada kedua daun telinga dan di pijat serta di tarik keluar, kesamping, dan bawah menggunakan jempol dan jari telunjuk.
- 8) Titik Positif (Cross Crawl)
Gerakan cross crawl berfungsi untuk menenangkan pikiran, menghilangkan stress.
- a) Letakkan kedua tangan ditengah-tengah diatas alis, Kemudian berikan pijitan secara halus agar lebih rileks. Cross crawl ini bisa dilakukan bersama teman atau melakukan dengan cara sendiri.
- 9) Kait Rilaks (Positif Points)
Kait rilaks (positif points) berfungsi dapat memusatkan pikiran, mengaktifkan kembali kedua belah otak.
- a) Atur posisi dalam keadaan duduk atau berdiri, kemudian silangkan kaki dan silangkan kedua tangan kemudian rileks dengan menarik nafas dan menghembuskan nafas dalam keadaan mata ditutup.
 - b) Jika sudah selesai kembalikan posisi tangan dan kaki seperti semula. Satukan jari — jari kemudian lakukan gerakan memutar mulai dari ibu jari, kemudian jari telunjuk, kemudian jari tengah, jari manis, dan jari kelingking.⁴²

B. Kreativitas Anak Usia Dini

Dedi Supriadi menjelaskan bahwa kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multidimensional. Banyak definisi tentang kreatifas, namun tidak ada satu definisi pun yang dapat diterima secara universal. Dari penjelasan itu dapat diartikan bahwa kreativitas memiliki berbagai macam sudut

⁴² Mafticha Diana Sulis Ferilia Adiesty And Elyana.

pandang serta berdimensi yang luas dan cakupannya meliputi segenap potensi manusia. Wahyudin menyebutkan kreativitas merupakan daya cipta dalam arti seluas – luasnya, yang memadukan pemikiran, imajinasi, ide – ide, dan perasaan – perasaan yang memuaskan.⁴³

1. Grand Theory Kreativitas

Para peneliti sepakat bahwa kreativitas / berfikir kreatif merupakan proses mental. Berikut beberapa teori tentang terjadinya proses dalam berfikir kreatif / kreativitas. Teori proses kreatif memiliki dua pandangan, yaitu :

a. Teori Wallas

Wallas menyatakan proses kreatif terdiri empat tahap, yaitu:

1) Persiapan

Seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan berpikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain, dan sebagainya.

2) Inkubasi

Kegiatan mencari dan mengumpulkan data/informasi kemudian berhenti sejenak. Seseorang seperti melepaskan diri dari masalah tersebut. Namun, memasukkannya ke dalam alam pra-sadar. Tahap ini penting untuk memunculkan inspirasi. Hal ini awal mula suatu penemuan atau kreasi baru dan berasal dari daerah pra-sadar atau timbul dalam keadaan tidak sadar secara penuh.

3) Iluminasi

Tahap ini merupakan tahap timbulnya “*insight*” atau “*AhaErlebnis*”. Saat timbulnya inspirasi/gagasan baru terdapat pula proses psikologis

4) Verifikasi atau evaluasi

Tahap ini memadukan antara ide atau kreasi baru dengan realitas. Perlu adanya pemikiran yang kritis dan konvergen. Dengan kata lain, proses divergensi

⁴³ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*, ed. by Suryani . Uce Rahmawati, 2nd edn (Jakarta: Bumi Aksara, 2018).

(pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis). Cropley menekankan teori Wallas dengan menunjukkan hubungan antara proses kreatif dan produk yang dicapai. Ia mengatakan bahwa pada perilaku kreatif terdapat ciri – ciri psikologis yang saling berinteraksi sebagai hasil dari berpikir konvergen dan kecerdasan (pengetahuan, dan keterampilan) manusia yang memiliki unsur mental. Ketika seseorang menghadapi masalah yang harus dipecahkan, maka ia akan menggabungkan unsur-unsur mental sampai timbul kesesuaian seperti gagasan, model, tindakan, cara menyusun kata, melodi, atau bentuk. Pemikiran divergen mampu menggabungkan unsur-unsur dengan cara yang tidak lazim dan tidak terduga. Susunan kesesuaian tersebut tidak memerlukan berpikir konvergen dan divergen saja. Berikut beberapa faktor lain yang mempengaruhi, yaitu motivasi, karakter pribadi yang terbuka terhadap pembaruan, unsur sosial, dan keterampilan komunikasi.⁴⁴

b. Teori Belahan Otak Kanan dan Kiri

Bayi dilahirkan dalam keadaan belum memiliki gerakan yang teratur. Anak melakukan adaptasi sehingga anak mampu mengubah pola menjadi lebih teratur sesuai fungsinya seperti arah kanan atau kiri. Hal ini dipengaruhi oleh belahan (hemisfer) otak. Hemisfer otak memiliki dua bagian yaitu hemisfer kanan dan kiri. Keduanya memiliki fungsi yang berbeda. Hemisfer kanan berfungsi mengendalikan cara kerja otak kiri. Hemisfer kiri berfungsi mengendalikan cara kerja otak kanan. Dominasi penggunaannya sering muncul. Anak Indonesia pada umumnya lebih dominan menggunakan tangan kanan yang berarti dominasi hemisfer kiri. Optimalisasi

⁴⁴ Lasia Agustina Et Al, “Tinjauan Pustaka Sistematis Proses Berfikir Kreatif Matematika,” in *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (Prosnampas) Vol. 4*, 2021, 93–98.

otak tidak hanya ditekankan pada otak kiri atau pun otak kanan saja. Namun, kedua belahan otak perlu bekerja bersama. Kerjasama ini dapat meningkatkan pemahaman. Berikut tahap optimalisasi otak, yaitu:

- 1) Menangkap dan menyimpan informasi,
- 2) Mengubah informasi menjadi ide baru, dan Mengaplikasikan ide baru untuk menyelesaikan masalah. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah relaksasi. Menurut Suyadi anak harus berdiri dan bergerak pada waktu tertentu saat pembelajaran. Gerakan sederhana tersebut dapat memberi kebugaran tubuh dan menambah jumlah oksigen dalam otak. Oksigen dan glukosa (gula tubuh) akan bersama menghasilkan aliran listrik. Aliran listrik akan berubah menjadi aliran kimiawi ketika meloncati ujung sel saraf ke sel saraf lain. Aliran kimiawi akan diteruskan dan berubah menjadi ide baru. Ide baru akan membuat anak menjadi lebih berpikir kreatif. Torrance berpendapat bahwa penurunan kreativitas (*creativity drop*) terjadi pada anak usia 7-12 tahun. Hal ini berarti bahwa usia 5-6 tahun memiliki kreativitas yang relatif masih tinggi. Teori ini diterapkan oleh Dennison & Dennison dalam kegiatan *Brain Gym Edu-K*. Peneliti menggunakan teori belahan otak kanan dan kiri. Hal ini disebabkan oleh adanya keterkaitan antara teori proses kreativitas belahan otak kanan-kiri dengan *brain gym* yang dikembangkan Dennison & Dennison dalam *Edu-k*.⁴⁵

Kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri (aktualisasi diri) dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia. Pada dasarnya, setiap orang dilahirkan di dunia dengan memiliki

⁴⁵ Sintia Hepi Andini, Novitasari, And Silvina Noviyanti, "Hubungan Otak Dengan Kemampuan Berbahasa Manusia," *Innovative: Jurnal Of Social Science Research* 3 (2023): 43.

potensi kreatif. Kreativitas dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat. Kreativitas adalah kemampuan untuk menggunakan segala potensi yang ada dalam individu, sehingga menghasilkan sesuatu yang baru, dan berbeda dari yang telah ada sebelumnya yang meliputi sikap pemikiran, ide dan hasil karya yang berguna bagi dirinya dan orang lain.⁴⁶

Berdasarkan teori Elisabeth B. Hurlock, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak pernah dikenal oleh pembuatnya. Titik tekan dari kreativitas adalah sesuatu yang baru, baik itu ramuan dari bahan-bahan lama, maupun yang baru sama sekali.⁴⁷ Kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal siapa pembuatnya. Dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman.⁴⁸ Kemudian kreativitas belajar menurut apriyanti yaitu Siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar, Siswa tekun dan tidak mudah bosan, Siswa memiliki rasa percaya diri dan mandiri, Siswa memiliki rasa tertantang oleh kemajemukan atau kompleksitas, Siswa memiliki rasa berani mengambil risiko, Siswa memiliki rasa berfikir divergen.⁴⁹ Kreativitas anak merupakan segala proses yang dilalui oleh anak dalam rangka melakukan, mempelajari, dan menemukan sesuatu yang baru yang berguna bagi dirinya dan orang lain. Kreativitas berhubungan dengan proses berpikir seseorang. Seseorang

⁴⁶ Citra Pertiwi, "Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Model Project Based Learning Menggunakan Media Flip Chart Dalam Pembelajaran IPS."

⁴⁷ Citra Pertiwi.

⁴⁸ Titis Indah Muharwati, "Hubungan Sense Of Humor Dengan Kreativitas Pada Siswa Kelas XI MA Negeri Tlogo Blitar" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2014).

⁴⁹ Wasutri Sri Nagyomi Yudha And Gusman Lesmana, "Optimalisasi Pengembangan Diri Melalui Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Pelatihan Penggunaan Pena Grinder," *Jurnal Podikmas Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat* 2 (2021): 163–69.

yang memiliki kreativitas, kemampuan berpikirnya akan menyebar secara luas, dengan hal ini seseorang akan berimajinasi untuk mendapatkan sesuatu yang kreatif. Menurut Munandar berpendapat bahwa kreativitas belajar sebagai berikut : 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar; 2) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot; 3) memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah; 4) mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu – malu; 5) mempunyai atau menghargai rasa keindahan; 6) mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain; 7) memiliki rasa humor yang tinggi; 8) mempunyai daya imajinasi yang kuat; 9) mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal); 10) dapat bekerja sendiri; 11) senang mencoba hal-hal baru; 12) mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).⁵⁰

Dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan sesuatu yang baru dengan memiliki rasa ingin tahu yang besar, Siswa tekun dan tidak mudah bosan, Siswa memiliki rasa percaya diri dan mandiri, Siswa memiliki rasa tertantang oleh kemajemukan atau kompleksitas, Siswa memiliki rasa berani mengambil risiko, Siswa memiliki rasa berfikir divergen.

2. Perkembangan Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif yang dapat dikembangkan sejak usia dini. Bakat kreatif anak yang tidak dikembangkan sejak dini maka bakat tersebut tidak berkembang secara optimal. Oleh sebab itu, diperlukan upaya pendidikan yang dapat mengembangkan kreativitas.⁵¹

Menurut Yamamoto Kreativitas sangat penting untuk

⁵⁰ Natty. Richards Adony. Firosialia Kristin And Indri Anugeraheni, "Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4 (2019): 1082–92.

⁵¹ Ahmad Susanto.

dikembangkan karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik. Perkembangan kreativitas merupakan salah satu aspek dari beberapa aspek perkembangan anak. Pentingnya kreativitas ini untuk dikembangkan karena kreativitas memiliki banyak sekali manfaat bagi anak pada masa depannya. Untuk itulah kreativitas hendaknya segera dikenali sejak usia dini dan dikembangkan seiring berjalannya perkembangan anak. Sehingga semakin tinggi kreativitas yang dimiliki seseorang maka semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraih. Dari beberapa penelitian tentang kreativitas, menunjukkan bahwa kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas memegang pengaruh penting dalam kehidupan seseorang. Maka dari itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak dini.⁵²

Pada anak usia dini kreativitas akan terlihat jelas ketika anak bermain, dimana ia menciptakan berbagai bentuk karya, lukisan ataupun khayalan spontanitas dengan alat mainannya. Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya.⁵³ Dalam upaya mengembangkan kreativitas anak, maka diperlukan kegiatan yang mampu mengasah daya kreativitas mereka seperti dengan olahraga atau gerakan tubuh salah satunya yaitu Brain Gym. Dalam gerakan Brain Gym dapat menstimulasikan otak kanan dan otak kiri anak dengan baik sehingga dapat membuat anak berkonsentrasi dan berfikir secara kreatif.

Menurut Dadan melakukan Brain Gym maka dapat bermanfaat membuat pikiran lebih jernih, lebih berkonsentrasi, anak akan menjadi lebih kreatif dan efisien dan lebih sehat serta prestasi belajar yang didapatkan anak akan lebih meningkat. Manfaat lainnya dari Brain Gym adalah belajar dan bekerja tidak akan menjadi stress karena dilakukan dalam waktu yang singkat, untuk melakukan

⁵² Diana Fidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini."

⁵³ Diana Fidya Fakhriyani.

Brain Gym tidak memerlukan tempat yang luas dan tempat yang khusus sehingga dapat disesuaikan dengan situasi belajar dalam sehari-hari, Brain Gym dapat meningkatkan kepercayaan diri pada anak, hasil akan dirasakan dalam hal kemandirian anak saat belajar, secara aktif dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas yang dimiliki anak karena Brain Gym sangat menyenangkan dan menyehatkan.⁵⁴

3. Ciri – Ciri Perkembangan Kreativitas

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami sifat ataupun ciri – cirinya. Dedi Supriadi menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Untuk itu terdapat lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berfikir kreatif yaitu sebagai berikut.

- a) Kelancaran (*fluency*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan
- b) Keluwesan (*flexible*), yaitu kemampuan untuk mengemukakan bermacam – macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah
- c) Keaslian (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara yang asli dan tidak klise
- d) Penguraian (*elaboration*), yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci
- e) Perumusan kembali (*redefinition*), yaitu kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui orang lain⁵⁵

Utami Munandar mengemukakan bahwa ciri – ciri kreativitas sebagai berikut.

⁵⁴ Andrew Jeklin, *Konsep Brain Gym Pengertian Brain Gym Brain*, 2016.

⁵⁵ Ahmad Susanto.

- 1) Dorongan ingin tahu yang besar
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- 3) Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
- 4) Bebas dalam menyatakan pendapat
- 5) Memiliki rasa keindahan
- 6) Menonjol dalam suatu bidang seni
- 7) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya serta tidak mudah terpengaruh oleh orang lain
- 8) Rasa humor tinggi
- 9) Daya imajinasi kuat
- 10) Keaslian (*originality*) tinggi, tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagainya dalam pemecahan masalah dengan menggunakan cara – cara orisinal yang jarang yang diperlihatkan oleh anak – anak lain
- 11) Dapat bekerja sendiri
- 12) Senang mencoba hal yang baru
- 13) Kemampuan mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi)⁵⁶

Lebih lanjut Munandar memperjelas ciri – ciri kreativitas dengan membagi kedalam dua kelompok, yaitu ciri – ciri aptitude (kemampuan berfikir kreatif), dan non-aptitude (afektif).

- a. Ciri – ciri kemampuan berfikir kreatif (aptitude) yaitu:
 - 1) Keterampilan berfikir kreatif, yaitu kemampuan untuk mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan. Dengan memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
 - 2) Keterampilan berfikir luwes, yaitu kemampuan menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, sehingga dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda – beda,

⁵⁶ Ahmad Susanto.

mencari dari banyak alternative atau arah yang berbeda – beda dan mampu mgeubah cara pendekatan atau pemikiran.

- 3) Keterampilan berfikir orisinal, yaitu kemampuan melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi – kombinasi yang tidak lazim dari bagian – bagian atau unsur – unsur.
 - 4) Keterampilan berfikir memperinci, yaitu kemampuan memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memperinci detail – detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
 - 5) Keterampilan menilai, yaitu kemampuan untuk menentukan ukuran penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, sehingga mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, dan tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya.⁵⁷
- b. Ciri – ciri afektif (non aptitude) yaitu:
- 1) Memiliki rasa ingin tahu, yaitu sifat untuk selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak sesuatu dengan cara mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang, objek dan situasi, serta peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti.
 - 2) Memiliki sifat imajinatif, yaitu sifat untuk mampu memperagakan atau membayangkan hal – hal yang tidak atau belum pernah terjadi, dan menggunakan khayalan tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
 - 3) Memiliki rasa tertantang oleh kemajemukan, yaitu sifat untuk selalu terdorong mengatasi masalah yang

⁵⁷ Ahmad Susanto.

sulit, merasa tertantang oleh situasi – situasi yang rumit, lebih tertarik pada tugas – tugas yang sulit.

- 4) Memiliki sifat berani mengambil resiko, yaitu sifat berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, dan tidak ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal – hal yang tidak konvensional atau kurang terstruktur.
- 5) Memiliki sifat menghargai, yaitu sifat untuk dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, menghargai kemampuan dan bakat – bakat sendiri yang sedang berkembang.⁵⁸

Dari ciri-ciri yang telah dijelaskan di atas, akan dapat membantu kita selaku sebagai orang tua atau pendidik guru untuk mengidentifikasi anak peserta didik kita. Sehingga kreativitas yang terdapat di dalam dirinya dapat dikembangkan secara optimal. Sebab jika hal ini terabaikan oleh lingkungan sekitarnya, maka mereka akan mengalami hambatan dalam mengembangkan diri potensinya dikemudian hari.

4. Manfaat Kreativitas

Kreativitas memiliki manfaat besar bagi kehidupan anak kelak dikemudian hari. Sebab di dalam jiwa seorang anak yang kreatif memiliki nilai – nilai kreativitas yaitu:

- a. Kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya. Misalnya tidak ada yang memberi anak rasa puas yang lebih besar dari pada menciptakan sesuatu sendiri, apakah itu berbentuk rumah yang dibuat dari kursi terbalik dan ditutupi selimut atau gambar seekor anjing. Dan tidak ada yang mengurangi harga dirinya dari pada kritikan atau ejekan terhadap kreasi itu atau pertanyaan apa

⁵⁸ Ahmad Susanto.

sesungguhnya bentuk yang dibuatnya itu.

- b. Menjadi kreatif penting bagi anak kecil untuk menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat dibuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas, sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.
 - c. Prestasi merupakan kepentingan utama dalam menyesuaikan kehidupan mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik bagi orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar.
 - d. Nilai kreativitas yang penting dan sering dilupakan ialah kepemimpinan, pada setiap tingkat usia pemimpin harus menyumbangkan sesuatu pada kelompok yang penting artinya bagi anggota kelompok, sumbangan tu mungkin dalam bentuk usulan bagi kegiatan bermain yang baru dan beberapa atau berupa usulan mengenai bagaimana tanggung jawab khusus terhadap kelompok.⁵⁹
- a. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas
 - a. Faktor Pendukung Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas tersebut, terdapat faktor – faktor yang dapat mendukung upaya menumbuh kembangkan kreativitas. Faktor – faktor yang dapat mendukung atau mendorong munculnya kreativitas tersebut adalah lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Namun yang tidak kalah pentingnya adalah adanya kebebasan dan keamanan psikologis dalam diri anak untuk mengembangkan kondisi dalam perkembangan kreativitas. Dilingkungan sekolah, anak akan merasa bebas secara psikologis jika terpenuhi suasana dan

⁵⁹ Masganti, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori Dan Praktik* (Medan: Perdana Publishing, 2016).

kondisi berikut.

- 1) Guru menerima anak sebagaimana adanya, tanpa syarat dengan segala kelebihan dan kekurangannya, serta memberikan kepercayaan bahwa pada dasarnya anak baik dan mampu.
- 2) Guru mengusahakan suasana agar anak tidak merasa dinilai dalam arti yang bersifat mengancam.
- 3) Guru memberikan pengertian dalam arti dapat memahami pemikiran, perasaan dan prilaku anak sehingga guru dapat merasakan diri dalam situasi anak dan melihat dari sudut pandang anak.⁶⁰

b. Faktor penghambat kreativitas

Amabile dalam Utami Munandar mengemukakan bahwa ada empat hal yang musti dihindari dalam mengembangkan kreativitas anak, yaitu evaluasi, hadiah, persaingan, dan lingkungan yang membatasi.

- 1) Evaluasi, anak yang di evaluasi atau dinilai merasa berkecil hati, begitu juga perasaan diamati selagi selagi bekerja dapat mengurangi kreativitas anak.
- 2) Hadiah, kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku atau kreativitas anak, ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas.
- 3) Persaingan, biasanya persaingan terjadi jika siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan yang terbaik akan menerima hadiah.
- 4) Lingkungan yang membatasi, albert einstein yakin bahwa belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan, apabila berfikir dan belajar dilaksanakan dalam lingkungan yang amat membatasi maka minat dan motivasi intrinstik dapat rusak.⁶¹

⁶⁰ Ahmad Susanto.

⁶¹ Ahmad Susanto.

5. Pendekatan Terhadap Kreativitas

Pendekatan dalam studi kreativitas dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu pendekatan psikologis dan pendekatan sosiologis.

- a. Pendekatan psikologis lebih melihat kreativitas dari segi kekuatan yang ada dalam diri individu sebagai faktor yang menentukan kreativitas, seperti intelegensi, bakat, motivasi, sikap, minat, dan disposisi kepribadiannya. Salah satu pendekatan psikologis yang digunakan adalah pendekatan holistik. Clark menjelaskan bahwa menggunakan pendekatan *holistic* untuk menjelaskan konsep kreativitas dengan berdasarkan pada fungsi fungsi berfikir, merasa, mengindra dan intuisi.
- b. Pendekatan sosiologis berasumsi bahwa kreativitas individu merupakan hasil dari proses intraksi sosial, dimana individu dengan segala potensi dan desposisi kepribadiannya dipengaruhi oleh lingkungan sosial tempat individu itu berada yang meliputi ekonomi, politik, kebudayaan dan peranan keluarga. Melalui pendekatan sosiologis ada beberapa faktor sosiologis yang kondusif bagi perkembangan kreativitas :
 - 1) Tersedianya sarana-sarana kebudayaan.
 - 2) Keterbukaan terhadap keragaman cara berfikir.
 - 3) Adanya keleluasan berbagai media kebudayaan.
 - 4) Adanya toleransi terhadap pandangan – pandangan yang divergen.
 - 5) Adanya penghargaan yang memadai terhadap orang yang berprestasi.⁶²

C. Hubungan Antara Kreativitas dengan Brain Gym

Otak terletak dalam batok kepala dan berlanjut ke bagian saraf tulang belakang (*medulla spinalis*). Berat otak kurang lebih 1,4 kg atau 2 % berat badan. Renzulli menyatakan bahwa gerak badan mamalia meningkatkan produksi sel-sel otak baru yang

⁶² Muhammad Ali And Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja : Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006).

fungsi dan meningkatkan kadar kalsium dalam darah. Kalsium dibawa ke otak yang dapat meningkatkan fungsi kognitif dan memori kerja. Kegiatan fisik merupakan aktivitas yang membuat anak mengetahui banyak hal. Sebab, pada dasarnya anak memiliki ciri yaitu keingintahuan (*curiosity*) yang lebih. Hal itu meningkatkan pengetahuan anak. Pengetahuan itu diramu di dalam otak sehingga anak semakin berpikir kreatif. Aktivitas ini sering dikaitkan dengan gerak anak. Pada dasarnya bergerak merupakan hal yang disenangi anak. Perasaan senang ini membuat anak lebih nyaman.⁶³

Pangrazi dan Dauer juga sepakat bahwa gerakan sederhana sebagai perkembangan fisik yang mampu memberikan kenyamanan sehingga anak mempunyai kesempatan untuk relaksasi. Relaksasi mempermudah anak mengeluarkan ide segar sehingga kreativitas anak meningkat. Selain keingintahuan, anak juga memiliki intensitas perhatian yang sedikit. Kebutuhan anak yang dapat diberikan guru adalah memberi aktivitas yang bervariasi dan penjelasan yang singkat saja. Aktivitas yang bervariasi menambah ruang gerak anak. Peneliti memutuskan untuk menggunakan kreativitas sebagai gerakan Brain Gym dalam penelitian ini. Teknik tersebut lebih sederhana dengan membagi dalam dua kondisi yaitu pada awal dan akhir pembelajaran (dua kali dalam satu pertemuan).⁶⁴

Dennison & Dennison menyatakan bahwa Brain Gym juga mengembangkan berbagai keterampilan, salah satunya keterampilan belajar. Keterampilan belajar memiliki pengembangan keterampilan yang lebih spesifik, salah satunya yaitu berpikir kreatif (kreativitas). Teori belahan otak kanan dan kiri yang dikemukakan oleh Dennison & Dennison yang berbunyi jika kedua belahan mampu bekerja sama maka akan menghasilkan sebuah pemahaman. Salah satu cara yang dapat membuat kedua belahan otak bekerja sama adalah dengan

⁶³ Hamzah B. Uno And Masri Kudrat Umar, *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran: Senuah Konsep Pembelajaran Berbasis Kecerdasan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2023).

⁶⁴ Muhammad Syamsul Taufik. Tatang Iskandar And Muhammad Guntur Gaos Sungkawa, *Manajemen Penjas* (Penerbit Adab, 2021).

gerakan sederhana. Menurut Suyadi, gerakan sederhana tersebut dapat memberi kebugaran tubuh dan menambah jumlah oksigen dalam otak. Oksigen dan glukosa akan bersama menghasilkan aliran listrik. Aliran listrik akan berubah menjadi aliran kimiawi ketika meloncati sinaps di sepanjang sel saraf. Aliran kimiawi akan diteruskan dan berubah menjadi ide baru. Ide baru akan membuat anak menjadi lebih berpikir kreatif.⁶⁵

D. Pengajuan Hipotesis

Menurut Sugiyono hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁶⁶ Jadi, hipotesis merupakan dugaan sementara masalah penelitian yang akan diuji kebenarannya, sehingga hipotesis penelitian tersebut dapat diterima atau ditolak. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak ada Pengaruh Kegiatan Brain Gym Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini

H_1 : Terdapat Pengaruh Kegiatan Brain Gym Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini

⁶⁵ Enniza Khikmatulfalaah, 'Pengaruh Brain Gym Terhadap Kreativitas Anak 5 - 6 Tahun Di TK ABA Sidoharjo', *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 2 (2015).

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016).

DAFTAR PUSTAKA

- Adelina Efa Milyanti And Rachma Hasibuan. “Pengaruh Metode Brain Gym Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B.” *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 2015, 16–19.
- Ahmad Susanto. *Pendidikan Anak Usia Dini*, n.d.
- . *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dari Berbagai Aspeknya*. xi ed. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Alvia Berlianti. “Gangguan Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia 4 Tahun Yang Mengalami Keterlambatan Bicara,” 2020, 1–23.
- Andrew Jeklin. *Konsep Brain Gym Pengertian Brain Gym Brain*, 2016.
- As’adi, Muhammad. *Dahsyatnya Senam Otak*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- Citra Pertiwi. “Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Model Project Based Learning Menggunakan Media Flip Chart Dalam Pembelajaran IPS.” *Repository*, 2016, 11.
- Dewi Oktavia. “Efforts To Improve The Cognitive Development Of Symbolic Thingking Of Group A Children Through Constructive Play Method In Aisyiyah Kindergarten Purwokerto Blitar.” In *International Conference Of Early Childhood Education In Multiperspectives*, 264, 2023.
- Diana Fidya Fakhriyani. “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.” *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains 2* (2016): 200.
- Eka Setiawan And Rina Ningsih. “Membatik Jumputan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak.” *Jurnal Bidayah 2*, 2017, 247–61.
- Epa Nurhayati And Oom Sitti Homdijah. “Penggunaan Brain Gym Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Dengan

- Hambatan Kecerdasan Ringan.” *Jurnal Jassi Anakku* 20, no. 1 (2020): 13–20.
- Eva Imania Elisa. “Brain Gym, Brain Games (Mari Bermain Otak Dengan Senam Otak).” *Brain Gym*, 2010, 12.
- Fatahur Kamal. “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri” 4 (2019): 37.
- Hamalik Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- Hamzah B. Uno And Masri Kudrat Umar. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran: Senuah Konsep Pembelajaran Berbasis Kecerdasan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2023.
- I Putu Gede Diatmika And I Wayan Krisna Eka Putra. “Perkembangan Ekonomi Kreatif Dalam Menopang Perekonomian Pasca Pandemi Covid-19 Di Kabupaten Buleleng: Pembangunan, Ekonomi Kreatif, Ekonomi.” *Entrepreneur: Jurnal Bisnis Manajemen Dan Kewirausahaan* 4 03 (2023): 265–73.
- Irianto Agus, *Pendidikan Sebagai Investasi Pengembangan Suatu Bangsa* (Jakarta: Kencana, 2011)
- Jati Fatmawati. “Telaah Kreativitas.” *Universitas Airlangga*, 2018, 0–21.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2015.
- Kris Khairunisa. Taty Fauzi And Dessi Andriyani. “Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Motorik Kasar Melalui Brain Gym Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Paud Al Muqoddim Palembang.” *Jurnal Lentera Pedagogi* 1 (2022): 18–25.
- Kuswanto, Cahniyo Wijaya, Nilawati Tadjuddin, and Nurul Kartika Putri. “ALAT PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI SARANA PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI.” *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD* 10, no. 1 (2023): 40–49.

- Lasia Agustina Et Al. “Tinjauan Pustaka Sistematis Proses Berfikir Kreatif Matematika.” In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (Prosnampas) Vol. 4*, 93–98, 2021.
- Lev Semenovich Vygotsky. *The Collected Works Of Ls Vygotsky: Problems Of General Psychology, Including The Volume Thinking And Speech*. Springer, 2016.
- Mafticha Diana Sulis Ferilia Adiesty And Elyana. *Brain Gym : Stimulasi Perkembangan Anak Paud I*. Edited by Riza Perdana. Pertama. Surakarta: CV Kekata Group, 2017.
- Margaret W. Matlin. “Kognitif.” *State University Of New York Geneseo* (2016).
- Masganti. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*. Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Muhammad Ali And Muhammad Asrori. *Psikologi Remaja : Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Muhammad Syamsul Taufik. Tatang Iskandar And Muhammad Guntur Gaos Sungkawa. *Manajemen Penjas*. Penerbit Adab, 2021.
- Natty. Richards Adony. Firosialia Kristin And Indri Anugeraheni. “Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4 (2019): 1082–92.
- Ni Putu Widyasanti. “Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Masa Pandemi.” *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2021): 74–83.
- Nilasariana Afif Ahmad And Kusyairy Umi. “Pengaruh Penerapan Brain Gym Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Fisika.” *Jurnal Pendidikan Fisika* 2, no. 5 (2017): 82–88.
- Nilawati Tajuddin. *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandar Lampung: Aura Printing & Publishing, 2015.
- . “Optimalisasi Potensi Bawaan Melalui Rangsangan Otak.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1 (2016): 14.

- , *Analisis Melejitkan Kompetensi Emosional*, 1st edn (Bandar Lampung: Harakindo, 2013)
- , ‘Early Children Moral Education in View Psychology, Pedagogic, and Religion’, *Al-Athfaal : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 13, 2018, 3
- , ‘Kurikulum Penanaman Sikap Berbasis Kecerdasan Emosi Bagi Anak Usia Dini Di Provinsi Lampung’, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021), 665 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.974>>
- , ‘Tumbuh Kembang Anak Serta Aplikasinya Melalui Pembelajaran Dan Permainan’, *Jurnal Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 5, 1 (2012)
- Nur Asiza. *Tenses With Brain Exercise*. Kota ParePare: Dirah, 2017.
- Paul E. Dennison And Gail E. Dennison. *Brain Gym (Senam Otak)*. 6th ed. Jakarta: Grasindo, 2005.
- Peny Husna Handayani Apiek Gandamana And Farilah. “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Keluarga.” *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera* 2 (2017): 46–56.
- Rani Astri Silvera Harahap. “Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4 5 (2022): 625–30.
- Ratna Wulan. *Mengasah Kecerdasan Pada Anak*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011.
- Sintia Hepi Andini. Novitasari. And Silvina Noviyanti. “Hubungan Otak Dengan Kemampuan Berbahasa Manusia.” *Innovative : Jurnal Of Social Science Research* 3 (2023): 43.
- Sri Suneki Ririn Ambarini And Dwi Destriani. “Brain Gym (Senam Otak) Untuk Mengtasi Problem Belajar Anak.” *E-Dimas* 1 (2012): 7.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.

- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sulthan Adikusuma And Pipin Sukandi. “Development Analysis In Jonday Furniture Product Innovation In The Modern Era.” *Entrepreneur: Jurnal Bisnis Manajemen Dan Kewirausahaan* 4 2 (2023): 208–13.
- Tadjuddin, Nilawati, Syofyan Soleh, and Untung Nopriansyah. “Kurikulum Penanaman Sikap Berbasis Kecerdasan Emosi Bagi Anak Usia Dini Di Provinsi Lampung.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021): 664–79.
- Tadjuddina, Nilawati, Rifda Elfiahb, Meriyati Meriyatic, Ismail Suardi, and Antomi Saregare Wekked. “The Interaction of Children’s Early Moral Development Process through a Holistic Approach.” *Interaction* 8, no. 9 (2019).
- Titis Indah Muharwati. “Hubungan Sense Of Humor Dengan Kreativitas Pada Siswa Kelas XI MA Negeri Tlogo Blitar.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2014.
- Ucu Cahyana And Maolani Rukaesih A. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016.
- Undang - Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Sisdiknas, 2003.
- Wasutri Sri Nagyomi Yudha And Gusman Lesmana. “Optimalisasi Pengembangan Diri Melalui Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Pelatihan Penggunaan Pena Grinder.” *Jurnal Podikmas Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat* 2 (2021): 163–69.
- Yolanda Mustika Fitri And Farida Mayar. “Eksistensi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di TK.” *Jurnal Pendidikan Tambusari* 3 (2016): 6.



LAMPIRAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung 35131
☎ (0721) 780887 email tarbiyah@radenintan.ac.id
Website : www.Tarbiyah.radenintan.ac.id

Nomor : B- / Un. 16/DT/PP.011. 18/11/2024 Bandar Lampung, Januari 2024
Sifat : **Penting**
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Mengadakan Penelitian**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah Radiathul Ulul Albab
Di-
Sekolah

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah memperhatikan judul Skripsi dan Out Line yang telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Raden Intan Lampung :

Nama : Bayti Hasnani
NPM : 1911070017
Semester / T.A : X (Sepuluh) 2023/2024
Program Studi : PIAUD
Judul Skripsi : Pengaruh Kegiatan Brain Gym Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Radiatul Atahfal Ulul Albab Kotabumi Selatan

Akan mengadakan Penelitian di Radiathul Atahfal Ulul Albab Kotabumi Selatan Kec. Kotabumi Selatan Kab. Lampung Utara guna mengumpulkan data dan bahan-bahan penulisan Skripsi yang bersangkutan, maka waktu yang diberikan mulai 8 Januari 2024 sampai dengan 8 Februari 2024

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih

Wassalamualaikum Wr. Wb

Tembusan :

- Wakil Dekan Bidang Akademik
- Kajur/Kaprodi PIAUD
- Kabag. Tata Usaha FTK
- Mahasiswa yang bersangkutan

Dekan

Prof. Dr. Hj. Neny Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG UTARA
DINAS PENDIDIKAN

RAUDHATUL ATHFAL ULUL ALBAB (RA UA)
Alamat : Jl. Soekarno Hatta, gang H. Usman, Belakang Lapas Anak, Kelurahan
Tanjung Harapan, Kotabumi Selatan, Lampung Utara

Nomor : 001/RA-UA/01/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : Jawaban Permohonan Izin Mengadakan
Penelitian A.n Bayti Hasnani

Kepada Yth,
Rektor UIN Raden Intan Lampung
Di-
Tempat

Assalamu'alaikum, wr, wb

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Alya Ina Nurisa, S.pd
Jabatan : Kepala Sekolah RA Ulul Albab

Bahwa sehubungan dengan adanya surat permohonan mengadakan penelitian

Nama : Bayti Hasnani
NPM : 1911070017
Program Studi : PIAUD
Judul Skripsi : Pengaruh Kegiatan Brain Gym Terhadap Kreativitas Anak
Usia Dini di Raudhatul Athfal Ulul Albab

Maka saya memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk mengadakan penelitian di Raudhatul Athfal Ulul Albab yang saya pimpin mulai tanggal 8 Januari 2024 - 8 Februari 2024.

Demikian surat ini saya buat, atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum, wr, wb

Kotabumi Selatan, 8 Januari 2024
Kepala Raudhatul Athfal Ulul Albab

Alya Ina Nurisa, S.pd



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG UTARA
DINAS PENDIDIKAN

RAUDHATUL ATHFAL ULUL ALBAB (RA UA)

Alamat : Jl. Soekarno Hatta, gang H. Usman, Belakang Lepas Anak, Kelurahan
Tanjung Harapan, Kotabumi Selatan, Lampung Utara

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Alya Ina Nurisa, S.pd
Jabatan : Kepala Sekolah RA Ulul Albab

Menerapkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan

Nama : Bayti Hasnani
NPM : 19111070017
Program Studi : PIAUD
Judul Skripsi : Pengaruh Kegiatan Brain Gym Terhadap Kreativitas Anak
Usia Dini di Raudhatul Athfal Ulul Albab

Telah melaksanakan penelitian dalam rangka Menyusun Skripsi Tugas Akhir dengan judul
"Pengaruh Kegiatan Brain Gym Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini" pada tanggal 8 Januari
2024 – 8 Februari 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Kotabumi Selatan, 8 Februari 2024
Kepala Raudhatul Athfal Ulul Albab

Alya Ina Nurisa, S.pd

Data Kelas Kontrol

No	Nama	Pertanyaan																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Achmad bagas satria	2	2	2	2	2	2		2	2	3	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	32
2	Alviana	3	4	2	4	3	3	3	3	2	4	3	3	2	3	1	2	2	3	2	4	56
3	Andreas budi prananda	4	4	1	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	1	4	4	4	4	70
4	Angga darmawan	4	3	1	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	2	2	2	1	3	55
5	Anggie anggraeni	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	54
6	Anggrahita dian noviyanti	4	3	2	3	4	4	4	3	3	3	2	3	2	1	1	2	1	3	4	3	55
7	Anggun vica ariesta	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	3	2	2	1	1	2	2	3	2	57
8	Candra febriansyah	4	4	1	3	4	3	3	4	2	3	3	4	2	4	4	4	3	3	4	3	65
9	Citra audya sasmiko	3	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	2	3	2	66
10	Diana safitri	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	69
11	Erica Zahra putri perdana	3	3	2	3	3	4	4	3	3	4	4	3	2	2	2	2	2	2	3	3	57
12	Fatia nur prinastiti	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	54
13	Ferdinandus riyandika pratama	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	1	2	2	2	2	1	3	3	3	51
14	Havid mumahmad iqbal	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	56
15	Iqbal ramadhan	3	3	2	3	2	2	3	4	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	4	3	54
16	Iqbal risakul fikh	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	4	2	3	52
17	Iqbal yasir ersa	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	2	1	1	1	4	3	2	59
18	Ivander remon kristian	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	52
19	May ciyin enjelita	2	2	2	3	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	51
20	Muhammad ridwan	3	3	2	3	4	4	4	4	2	3	3	3	2	4	2	2	2	3	4	3	60
21	Muhammad wahyu gymnas	3	2	2	2	4	3	3	4	2	3	2	4	4	3	4	4	3	4	2	3	61

22	Nina febrianti	4	3	2	4	4	2	3	4	3	4	4	2	3	2	4	4	1	4	3	2	62
23	Nova elisa	3	3	1	4	3	3	4	3	1	3	2	3	2	2	2	2	3	4	3	3	54
24	Putri gresia sitorus	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	4	2	3	3	2	55
25	Qori indah puspita	2	3	2	3	2	2	4	4	2	4	4	3	2	3	2	2	2	3	3	3	55
Rata-rata																					56,48	
Nilai Maksimal																					70	
Nilai Minimal																					32	
Jumlah																					1412	



Data Kelas Eksperimen

No	Nama	Pertanyaan																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Aldo saputra	4	4	3	2	3	2	4	4	3	1	3	4	4	4	4	4	4	3	3	1	64
2	Ally wafa mahesa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	2	1	4	3	2	68
3	Alvito gibraro	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	56
4	Andini jenny asmara	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	60
5	Anggi fitria rahayu	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	2	1	2	4	1	2	2	2	57
6	Anggi khara anata	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	2	3	4	1	2	1	2	2	2	2	52
7	Calissta sabriana salwa	4	3	2	3	4	4	3	3	2	3	3	4	4	3	2	3	2	3	3	3	61
8	Cyndy lia indah rosa	2	3	4	4	4	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	2	3	3	2	66
9	Dhea selviana	2	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	4	4	59
10	Diffa arsyla maharani	4	3	4	4	3	3	4	3	2	4	4	2	4	3	3	2	4	3	2	4	65
11	Eva widiana	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	53
12	Fahris eka dian putra	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	2	2	2	2	1	2	4	4	62
13	Hendy finanda hendiawan	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	2	3	1	2	1	63
14	Iqbal dwi febrianyah	4	3	4	1	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	4	2	2	3	56
315	Kornelia niken ramadhani	3	4	2	3	4	4	4	3	2	3	2	4	4	2	2	2	4	3	3	2	60
16	Khansa angaveda	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	2	4	4	3	3	2	64
17	Lhina noer indah sary	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	4	2	3	2	59
18	Lovelida desta yelisa	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	3	2	2	66
19	Lusy trisyana	1	3	4	4	3	3	3	4	3	4	2	2	3	3	2	4	3	3	3	2	59
20	Marsela indah rahmasari	4	3	4	4	3	3	3	4	2	4	2	3	4	3	4	4	4	3	3	2	66

21	Muhammad haikal atshir	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	3	4	4	4	3	4	70
22	Muhammad Richard argya	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77
23	Nayya navisra	4	3	4	3	3	3	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	70
24	Nesia ceri metabel	3	3	2	4	3	3	3	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	3	3	3	66
25	Nurhasanah	4	3	2	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	69
Rata-rata																					62,72	
Nilai Maksimal																					77	
Nilai Minimal																					52	
Jumlah																					1568	



Uji Coba Validitas Instrumen

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	total	
1	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	1	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
2	2	4	4	3	3	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	90
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
5	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	51
6	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
7	4	4	4	3	4	2	1	4	2	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	86
8	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97
9	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97
10	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72
11	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	71
12	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97
13	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	1	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	85
14	4	4	4	4	3	1	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	91
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	77	
16	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	92
17	2	3	1	4	2	2	1	4	1	4	4	2	1	4	1	2	4	1	4	4	4	4	1	4	2	66	
18	4	4	4	4	4	4	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	2	2	4	4	85	
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	98
20	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	1	3	4	3	74	

0,444	0,713	valid
0,444	0,436	tidak valid
0,444	0,761	valid
0,444	0,636	valid
0,444	0,829	valid
0,444	0,699	valid
0,444	0,829	valid
0,444	0,798	valid
0,444	0,427	tidak valid
0,444	0,557	valid
0,444	0,672	valid
0,444	0,432	tidak valid
0,444	0,623	valid
0,444	0,710	Valid
0,444	0,485	valid
0,444	0,663	valid
0,444	0,676	valid
0,444	0,544	valid
0,444	0,254	tidak valid
0,444	0,437	tidak valid
0,444	0,607	valid
0,444	0,582	valid
0,444	0,570	valid
0,444	0,938	valid
0,444	0,775	valid
R tabel	R hitung	Status



	0,596
	0,982
	0,819
	0,480
	0,339
	0,480
	0,813
	0,596
	0,842
	1,023
	0,813
	1,175
	0,813
	0,982
	0,480
	0,982
	0,596
	1,561
	1,053
	0,368
	0,480
	0,982
	0,357
	0,596
Var	
Jumlah Var	18,550
Var Total	167,094
Reliabilitas	0,926
Kesimpulan	Reliabel



Uji Normalitas Kelas Kontrol

xi	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)	[F(Zi)-S(Zi)]
32	-3,318	0,000	0,040	-0,040	0,040
51	-0,743	0,229	0,080	0,149	0,149
51	-0,743	0,229	0,120	0,109	0,109
52	-0,607	0,272	0,160	0,112	0,112
52	-0,607	0,272	0,200	0,072	0,072
54	-0,336	0,368	0,240	0,128	0,128
54	-0,336	0,368	0,280	0,088	0,088
54	-0,336	0,368	0,320	0,048	0,048
54	-0,336	0,368	0,360	0,008	0,008
55	-0,201	0,421	0,400	0,021	0,021
55	-0,201	0,421	0,440	-0,019	0,019
55	-0,201	0,421	0,480	-0,059	0,059
55	-0,201	0,421	0,520	-0,099	0,099
56	-0,065	0,474	0,560	-0,086	0,086
56	-0,065	0,474	0,600	-0,126	0,126
57	0,070	0,528	0,640	-0,112	0,112
57	0,070	0,528	0,680	-0,152	0,152
59	0,342	0,634	0,720	-0,086	0,086
60	0,477	0,683	0,760	-0,077	0,077
61	0,613	0,730	0,800	-0,070	0,070
62	0,748	0,773	0,840	-0,067	0,067
65	1,155	0,876	0,880	-0,004	0,004
66	1,290	0,902	0,920	-0,018	0,018
69	1,697	0,955	0,960	-0,005	0,005
70	1,833	0,967	1,000	-0,033	0,033
L tabel	0,173				
L hitung	0,152				
rata-rata	56,480				
simpangan baku	7,377				
kesimpulan	Normal				

Uji Normalitas Kelas Eksperimen

xi	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)	[F(Zi)-S(Zi)]
52	-1,83281	0,033415	0,04	-0,0065848	0,006584836
53	-1,66184	0,048272	0,08	-0,0317278	0,03172777
56	-1,14893	0,125293	0,12	0,00529288	0,005292878
56	-1,14893	0,125293	0,16	-0,0347071	0,034707122
57	-0,97796	0,164048	0,2	-0,0359521	0,035952055
59	-0,63601	0,262384	0,24	0,02238378	0,022383779
59	-0,63601	0,262384	0,28	-0,0176162	0,017616221
59	-0,63601	0,262384	0,32	-0,0576162	0,057616221
60	-0,46504	0,320951	0,36	-0,0390494	0,039049383
60	-0,46504	0,320951	0,4	-0,0790494	0,079049383
61	-0,29407	0,384352	0,44	-0,0556481	0,0556481
62	-0,1231	0,451014	0,48	-0,0289858	0,028985809
63	0,047872	0,519091	0,52	-0,0009091	0,000909131
64	0,218843	0,586614	0,56	0,02661398	0,026613977
64	0,218843	0,586614	0,6	-0,013386	0,013386023
65	0,389815	0,651663	0,64	0,01166325	0,011663246
66	0,560786	0,712528	0,68	0,03252835	0,032528347
66	0,560786	0,712528	0,72	-0,0074717	0,007471653
66	0,560786	0,712528	0,76	-0,0474717	0,047471653
66	0,560786	0,712528	0,8	-0,0874717	0,087471653
68	0,902729	0,816665	0,84	-0,0233349	0,023334876
69	1,0737	0,858522	0,88	-0,0214785	0,021478496
70	1,244672	0,893374	0,92	-0,0266262	0,026626212
70	1,244672	0,893374	0,96	-0,0666262	0,066626212
77	2,441472	0,992686	1	-0,0073138	0,00731377
L tabel	0,173				
L hitung	0,087				
rata-rata	62,720				
simpangan baku	5,849				
kesimpulan	Normal				

Uji Homogenitas

No	Eksperimen	Kontrol	$(x_i - \bar{x})^2$	$(x_i - \bar{x})^2$
1	64	32	4096,000	1024
2	68	56	27,878	3136
3	56	70	45,158	4900
4	60	55	7,398	3025
5	57	54	32,718	2916
6	52	55	114,918	3025
7	61	57	2,958	3249
8	66	65	10,758	4225
9	59	66	13,838	4356
10	65	69	5,198	4761
11	53	57	94,478	3249
12	62	54	0,518	2916
13	63	51	0,078	2601
14	56	56	45,158	3136
15	60	54	7,398	2916
16	64	52	1,638	2704
17	59	59	13,838	3481
18	66	52	10,758	2704
19	59	51	13,838	2601
20	66	60	10,758	3600
21	70	61	52,998	3721
22	77	62	203,918	3844
23	70	54	52,998	2916
24	66	55	10,758	3025
25	69	55	39,438	3025
Rata-rata	62,72	56,48		
Jumlah	1568	1412	4915,402	81056
Var kontrol	3241,240			
Var eksperimen	195,616			

F hitung	0,060		
F tabel	1,984		
F hitung < F tabel	0,060	<	1,984
Hipotesis	H0 Diterima		
Kesimpulan	Homogen		



Uji T Independent

No	Eksperimen	Kontrol
1	64	32
2	68	56
3	56	70
4	60	55
5	57	54
6	52	55
7	61	57
8	66	65
9	59	66
10	65	69
11	53	57
12	62	54
13	63	51
14	56	56
15	60	54
16	64	52
17	59	59
18	66	52
19	59	51
20	66	60
21	70	61
22	77	62
23	70	54
24	66	55
25	69	55
Total	1568	1412
Mean	62,72	56,48
Stdr Deviasi	5,849	7,377
Varians	34,210	54,427

T hitung	3,179
T tabel	2,013
Kesimpulan	H ₀ ditolak



Kegiatan Membuat Kolase Dari Kertas Origami



Kegiatan Membuat Kolase Dari Kertas Origami



Kegiatan Membuat Kolase Dari Kertas Origami



Kegiatan Membuat Kolase Dari Kertas Origami



Kegiatan Melakukan Senam Brain Gym



Kegiatan Melakukan Senam Brain Gym



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

“RA ULUL ALBAB”

Semester/bulan/Minggu ke : 2/Januari/2
Hari/Tanggal : Kamis / 11 Januari 2024
Kelompok/Usia : Amanah / 6 Tahun
Sentra : Seni
Tema/Subtema/SubsubTema : Tanaman / Tanaman Sayuran
Sawi KD :1.1,1.2,(Nam),3.14(Sosem),3.11,4.11(Bahasa)
3.8,4.8(Kognitif),3.3,4.3(Motorik),4.15(Seni)

Materi dalam Kegiatan :

- Tanaman sawi ciptaan Allah (NAM)
- Berdoa sebelum dan sesudah belajar (NAM)
- Melakukan kegiatan mewarnai, menggunting, melipat dan menulis (FISIKMOTORIK)
- Dapat mengendalikan diri secara wajar (SOSEM)
- Bercerita tentang Tanaman Sawi (BAHASA)Bernyanyi lagu “kamu makannya apa” (SENI)

Alat dan Bahan

Iqro, Pensil, Spidol, Penghapus, Pewarna, origami, lem, Lembar kerja

Sumber belajar dari lingkungan :

Pola Gambar

Materi Pagi (07.30-07.45)

- Penerapan SOP Materi Pagi
- Membaca Iqro

Jurnal Pagi (07.45-08.00)

- Membaca doa dan berikrar
- Melakukan kegiatan motorik kasar seperti bernyanyi, melompat, bertepuktangan.

Toilet Training

- Penerapan SOP toilet training (Mencuci tangan dengan sabun)

I. PEMBUKAAN

Penerapan SOP Pembukaan (08.00-08.10)

1. Penerapan SOP Sebelum Main
2. Bercerita tentang tanaman sawi
3. Cara menyampaikan keinginan dengan santun
4. Dapat berani tampil dengan teman, guru, orang tua dan lingkungan sosial lainnya,
5. Membuang sampah pada tempatnya sesuai dengan jenis sampah organik/anorganik
6. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
7. Membuat aturan main

II. INTI (08.30-9.30)

2. Melipat bentuk sawi
3. Mewarnai sayuran
4. Membuat kolase sawi dari origami
5. Bernyanyi lagu “kamu makannya apa”

Penerapan SOP Saat Main

- Anak Mengamati
Anak Mengamati tentang tanaman sawi
- Anak Bertanya
Diskusi tentang tanaman sawi
- Anak Mengumpulkan informasi
Guru mengumpulkan informasi tentang tanaman sawi
- Anak Menalar
Anak menyebutkan macam – macam sayuran
- Anak Mengkomunikasikan
Anak menceritakan kembali kegiatan main yang sudah dilakukan

SNACK TIME (09.30-10.00)

III. PENUTUP (10.00-10.30 WIB)

1. Menanyakan perasaan anak selama belajar hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini mainan apa yang paling disukai
3. Pemberian tugas kepada anak yakni menanyakan kepada orang tua tentang tanaman sawi
4. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
5. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
6. Berdoa setelah belajar

Rencana evaluasi

- Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu pada indikator sebagai penanda perkembangan)
- Teknik pencatatan (anekdot, hasil karya)

Kepala RA Ulul Albab

Mengetahui,

Guru

Alya Ina Nurisa, S.Pd

Nurdalilah, S.Pd

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian “RA ULUL ALBAB”

Semester/bulan/Minggu ke : 2/Januari/3
Hari/Tanggal : Senin / 15 Januari 2024
Kelompok/Usia : Amanah / 6 Tahun
Sentra : Bahan Alam
Tema/Subtema/SubsubTema : Tanaman / Tanaman Buah / Apel
KD
:1.1,1.2,(Nam).3.14(Sosem),3.11,4.11(Bahasa)

3.8,4.8(Kognitif),3.3,4.3(Motorik),4.
15(Seni)

Materi dalam Kegiatan :

- Buah Apel ciptaan Allah (NAM)
- Berdoa sebelum dan sesudah belajar (NAM)
- Melakukan kegiatan mewarnai, menempel dan menulis (FISIK MOTORIK)
- Dapat mengendalikan diri secara wajar (SOSEM)
- Bercerita tentang Buah – buahan (BAHASA)
- Bernyanyi lagu “Apel” (SENI)

Alat dan Bahan

Iqro, Pensil, Spidol, Penghapus, Pewarna, origami, lem, Lembar kerja

Sumber belajar dari lingkungan :

Pola Gambar

Materi Pagi (07.30-07.45)

- Penerapan SOP Materi Pagi
- Membaca Iqro

Jurnal Pagi (07.45-08.00)

- Membaca doa dan berikrar
- Melakukan kegiatan motorik kasar seperti bernyanyi, melompat, bertepuktangan.

Toilet Training

- Penerapan SOP toilet training (Mencuci tangan dengan sabun)

I. PEMBUKAAN

Penerapan SOP Pembukaan (08.00-08.10)

1. Penerapan SOP Sebelum Main
2. Bercerita tentang Buah – buahan
3. Cara menyampaikan keinginan dengan santun
4. Dapat berani tampil dengan teman, guru, orang tua dan lingkungan sosial lainnya,
5. Membuang sampah pada tempatnya sesuai dengan jenis sampah organik/anorganik
6. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
7. Membuat aturan main

II. INTI (08.30-9.30)

1. Menempel gambar apel dengan daun kering
2. Mewarnai buah apel dengan pewarna makanan
3. Bernyanyi tentang buah “apel”

Penerapan SOP Saat Main

- Anak Mengamati
Anak Mengamati tentang Bercerita tentang Buah Apel
- Anak Bertanya
Diskusi tentang Buah Apel
- Anak Mengumpulkan informasi
Guru mengumpulkan informasi tentang Buah Apel
- Anak Menalar
Anak menyebutkan macam – macam Buah – buahan
- Anak Mengkomunikasikan
Anak menceritakan kembali kegiatan main yang sudah dilakukan

SNACK TIME (09.30-10.00)

III. PENUTUP (10.00-10.30 WIB)

1. Menanyakan perasaan anak selama belajar hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
mainan apa yang paling disukai
3. Pemberian tugas kepada anak yakni menanyakan kepada orang tua tentang Buah – buahan

4. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
5. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
6. Berdoa setelah belajar

Rencana evaluasi

- Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu pada indikator sebagai penanda perkembangan)
- Teknik pencatatan (anekdot, hasil karya)

Mengetahui,

Kepala RA Ulul Albab

Guru

Alya Ina Nurisa, S.Pd

Nurdalilah, S.Pd



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian “RA ULUL ALBAB”

Semester/bulan/Minggu ke : 2/Januari/4
Hari/Tanggal : Kamis / 26 Januari 2024
Kelompok/Usia : Amanah / 6 Tahun
Sentra : Seni
Tema/Subtema/SubsubTema : Tanaman / Tanaman Bunga / Tulip
KD : 1.1,1.2,(Nam).3.14(Sosem),3.11,4.11(Bahasa)

3.8,4.8(Kognitif),3.3,4.3(Motorik),4.15(Seni)

Materi dalam Kegiatan :

- Tanaman bunga ciptaan Allah (NAM)
- Berdoa sebelum dan sesudah belajar (NAM)
- Melakukan kegiatan mewarnai, menggunting, melipat dan menulis (FISIKMOTORIK)
- Dapat mengendalikan diri secara wajar (SOSEM)
- Bercerita tentang Tanaman bunga (BAHASA)
- Bernyanyi lagu “Lihat Kebunku” (SENI)

Alat dan Bahan

Iqro, Pensil, Spidol, Penghapus, Pewarna, origami, lem, Lembar kerja

Sumber belajar dari lingkungan :

Pola Gambar

Materi Pagi (07.30-07.45)

- Penerapan SOP Materi Pagi
- Membaca Iqro

Jurnal Pagi (07.45-08.00)

- Membaca doa dan berikrar
- Melakukan kegiatan motorik kasar seperti bernyanyi, melompat, bertepuktangan.

Toilet Training

- Penerapan SOP toilet training (Mencuci tangan dengan sabun)

I. PEMBUKAAN

Penerapan SOP Pembukaan (08.00-08.10)

1. Penerapan SOP Sebelum Main
2. Bercerita tentang tanaman bunga tulip
3. Cara menyampaikan keinginan dengan santun
4. Dapat berani tampil dengan teman, guru, orang tua dan lingkungan sosial lainnya,
5. Membuang sampah pada tempatnya sesuai dengan jenis sampah organik/anorganik
6. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
7. Membuat aturan main

II. INTI (08.30-9.30)

1. Melipat bentuk bunga tulip
2. Mewarnai bunga tulip
3. Membuat kolase bunga tulip dari origami
4. Bernyanyi lagu “Lihat Kebunku”

Penerapan SOP Saat Main

- Anak Mengamati
Anak Mengamati tentang tanaman bunga tulip
- Anak Bertanya
Diskusi tentang tanaman bunga tulip
- Anak Mengumpulkan informasi
Guru mengumpulkan informasi tentang tanaman bunga tulip
- Anak Menalar
Anak menyebutkan macam – macam bunga
- Anak Mengkomunikasikan
Anak menceritakan kembali kegiatan main yang sudah dilakukan

SNACK TIME (09.30-10.00)

III. PENUTUP (10.00-10.30 WIB)

1. Menanyakan perasaan anak selama belajar hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
mainan apa yang paling disukai
3. Pemberian tugas kepada anak yakni menanyakan kepada orang tua tentang tanaman bunga tulip
4. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
5. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
6. Berdoa setelah belajar

Rencana evaluasi

- Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu pada indikator sebagai penanda perkembangan)
- Teknik pencatatan (anekdot, hasil karya)

Mengetahui,
Kepala RA Ulul Albab

Guru

Alya Ina Nurisa, S.Pd

Nurdalilah, S.Pd



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
PUSAT PERPUSTAKAAN

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131
Telp. (0721) 780087-74531 Fax. 780422 Website: www.radenintan.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-0799/ Un.16 / P1 /KT/III/ 2024

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP : 197308291998031003
Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung
Menerangkan bahwa Artikel Ilmiah dengan judul

**PENGARUH KEGIATAN BRAIN GYM TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA
DINI DI RAUDHATUL ATHFAL ULUL ALBAB TULUNG BATUAN
KOTABUMI LAMPUNG UTARA**

Karya

NAMA	NPM	FAKULTAS/PRODI
BAYTI HASNANI	1911070017	FTK/ PIAUD

Bebas Plagiasi sesuai Cek dengan tingkat kemiripan sebesar **20%**. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandar Lampung, 19 Maret 2024
Kepala Pusat Perpustakaan



Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.

PENGARUH KEGIATAN BRAIN GYM TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI RAUDHATUL ATHFAL ULUL ALBAB TULUNG BATUAN KOTABUMI LAMPUNG UTARA

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1 Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar
Student Paper 3%
- 2 Submitted to IAIN MADura
Student Paper 1%
- 3 Submitted to UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Student Paper 1%
- 4 Submitted to IAIN Kudus
Student Paper 1%
- 5 Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II
Student Paper 1%
- 6 Nurwahyuni Rahayu, Yusria Yusria, Amrindono Amrindono. "MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN MELIPAT KERTAS ORIGAMI DI TAMAN KANAK-KANAK NURUL HUDA DESA SUKA MAJU KECAMATAN MESTONG 1%