

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BALOK DALAM  
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN TAMAN  
KANAK – KANAK ROUDLOTUL HUDA DESA PURWOREJO**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas – tugas dan Syarat – syarat  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S Pd.)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

**TITI KOMARIAH**  
NPM: 1411070225



**Jurusan : Pendidikan Islam AnakUsiaDini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1440 H / 2018 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BALOK DALAM  
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN TAMAN  
KANAK – KANAK ROUDLOTUL HUDA DESA PURWOREJO**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas – tugas dan Syarat – syarat  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S Pd.)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

**Pembimbing I : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd**  
**Pembimbing II : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1440 H / 2018 M**

## **ABSTRAK**

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BALOK DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN TAMAN KANAK – KANAK ROUDLOTUL HUDA DESA PURWOREJO**

**Oleh  
TITI KOMARIAH**

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengembangkan balok bergambar sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia dini, 2) mengetahui kelayakan balok bergambar sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia dini.

Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengadopsi pengembangan dari Sugiyono, subjek dalam penelitian ini adalah TK Roudlotul Huda Desa Purworejo Lampung Tengah dengan instrumen pengumpulan data berupa angket, yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan guru di TK Roudlotul Huda, untuk menguji kualitas balok bergambar dilakukan angket respon peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap balok bergambar, jenis data yang dihasilkan kualitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan kualitas balok bergambar yang dikembangkan.

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa balok bergambar sebagai alat Perkembangan Kreativitas berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan persentase 75% dengan kategori layak, penilaian ahli media mendapatkan persentase 90% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli bahasa mendapatkan persentase 100% dengan kategori sangat layak dan penilaian guru TK Roudlotul Huda mendapatkan persentase 91% dengan kategori sangat layak, Sedangkan respon peserta didik TK Roudlotul Huda mendapatkan persentase Uji coba produk dilakukan dalam 2 tahap yaitu uji coba skala kecil dan uji coba lapangan dalam tahap uji coba skala kecil aspek penilaian tampilan mendapatkan persentase 90.0% dan aspek penilaian penyajian mendapatkan persentase 85.0% dalam kedua aspek ini mendapatkan kategori "Sangat Layak".

Dengan demikian maka media pembelajaran balok dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

**Kata Kunci:** Balok Bergambar, Pengembangan Kreativitas

## MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ۝ ۳۱

*Artinya : Dan dia ajarkan kepada adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!”. (Q.S : Al-Baqarah : 31)<sup>1</sup>*



---

<sup>1</sup>Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. (Bandung : Syaamil, 2011) h. 6

## PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk orang-orang yang telah memberikan motivasi dan arti bagi hidupku dengan pengorbanan, kasih sayang dan ketulusannya. Dengan segenap ketulusan dan kerendahan hati.


Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Ayahanda Miftakhudin, dan Ibunda Sri Hayati tercinta, yang dengan jiwa besar dan kesabaran dalam membesarkan dan mendidik dengan penuh kasih sayang, cinta dan do'a serta setulus hati sehingga penulis mampu untuk meraih apa yang penulis cita-citakan yakni menjadi orang yang berilmu.
2. Kakakku Mar'atus Sholehah, S.Pd dan Yusron, S.Pd, terima kasih untuk semua dukungannya dan motivasi kalian yang telah menyemangatiku sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.
3. Adikku Miftahul Janah, terima kasih untukmu yang telah memberikanku semangat dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Dan Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung.

## **RIWAYAT HIDUP**

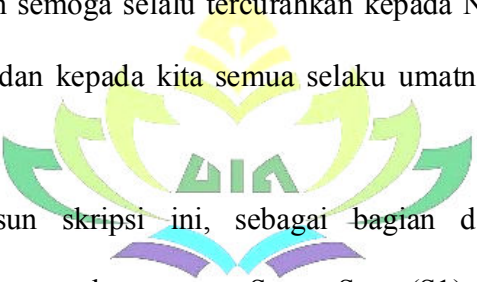
Penulis bernama Titi Komariah lahir di Desa Rogowungu Kecamatan. Padang Ratu, Kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 25 Desember 1994, merupakan anak ke dua buah hati pasangan Bapak Miftakhudin dan ibu Srihayati.

Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2007 di SDN 2 Sendang Mukti, Sekolah Menengah Pertama di SMP Muhammadiyah 2 Sendang Agung pada tahun 2010, Sekolah Menengah Atas di MA Al-fatah Natar Lamung Selatan Pada tahun 2013. Pada tahun 2014, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi S1-PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini) melalui Seleksi Masuk Perguruan Tinggi Negeri (UM-LOKAL), Jurusan PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini) di Universitas Islam Negeri Lampung.



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan alhamdulillahirobil'alamin puji syukur kepada Allah SWT. Tuhan seluruh alam yang telah memberikan rahmat, taufiq, hidayah, dan kenikmatan kepada penulis berupa kenikmatan jasmani maupun rohani, sehingga penulis dapat menyusun skripsi dengan judul : “Pengembangan Media Pembelajaran Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak – Kanak Roudlotul Huda Desa Purworejo” tanpa ada halangan yang berarti. Shalawat beriring salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat dan kepada kita semua selaku umatnya hingga akhir zaman nanti.



Penulis menyusun skripsi ini, sebagai bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung telah dapat penulis selesaikan sesuai dengan target walaupun terdapat banyak kesalahan dan kekurangan.

Keberhasilan ini tentu saja tidak dapat terwujud tanpa bimbingan, dukungan dan bantuan berbagai pihak, oleh karena dengan rasa hormat yang paling dalam penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Hj. Meriyati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

3. Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Hj. Siti Fatimah selaku Kepala Sekolah dan Guru TK Roudlotul Huda Lampung Tengah yang telah memberikan bantuan hingga terselesainya skripsi ini.
5. Ahmad Rifa'ies selaku staf akademik jurusan PIAUD.
6. Teman-teman jurusan PIAUD angkatan 2018 paling utama teman sekelas ku dan semua pihak yang tak mungkin disebutkan satu persatu terima kasih untuk kalian semua yang telah memberikan motivasi, semangat kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penulis sadar bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, yang disebabkan keterbatasan kemampuan ilmu dan teori penelitian yang penulis kuasai untuk itu kepada segenap pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya kepada penulis dan umumnya kepada pembaca serta dapat memberikan masukan dalam upaya meningkatkan Hasil Belajar peserta didik, Amin.

Bandar Lampung, Desember 2018  
Penulis,

**Titi Komariah**  
**NPM. 1411070225**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>

### BAB I PENDAHULUAN

A. LatarBelakangMasalah .....	1
B. IdentifikasiMasalah.....	10
C. PembatasanMasalah.....	11
D. RumusanMasalah.....	11
E. TujuanPenelitian .....	11
F. ManfaatPenelitian .....	12
G. SpesifikProduk .....	13

### BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengembangan .....	14
1. PengertianPengembangan .....	14
B. Media Balok .....	19
1. Pengertian Media Balok.....	19
2. Jenis-JenisBalok .....	23
3. Penggunaan Media BalokTerhadapKreativitas AUD .....	23
4. TahapanBermainBalok.....	25
5. PerandanTanggungJawab Guru dalamPermainanBalok .....	29
C. KreativitasAnakUsiaDini .....	32
1. PengertianKreativitas .....	32
2. Ciri-CiriKreativitasAnak.....	34
3. PotensiKreativitasPadaAnak.....	36

4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas .....	38
5. Bentuk Kreativitas Pada Anak Usia Dini .....	40
6. Manfaat Kreativitas Pada Anak Usia Dini .....	42
D. Penggunaan Balok Untuk Mengembangkan Kreativitas .....	46
E. Kerangka Berpikir .....	47

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Desain Penelitian .....	49
B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan .....	50
1. Potesi dan Masalah .....	50
2. Mengumpulkan Informasi .....	51
3. Desain Produk .....	52
4. Validasi Desain .....	52
5. Revisi Desain .....	53
6. Uji Coba Produk .....	54
7. Revisi Produk .....	54
C. Lokasi Penelitian .....	55
D. Teknik Pengumpulan Data .....	55
E. Teknik Analisis Data .....	57

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	60
B. Pembahasan Penelitian .....	84

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	87
B. Saran .....	88

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pedoman Indikator Kreativitas di TK Roudlotul Huda.....	5
Tabel 2 Tingkat Pencapaian Perkembangan Kreativitas AUD 5-6 Tahun .....	46
Tabel 3 Pedoman Skor Penilaian Ahli .....	59
Tabel 4 Kreteria Kelayakan .....	59
Tabel 5 Desain Pengembangan Balok Bergambar .....	62
Tabel 6 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	64
Tabel 7 Hasil Penilaian Ahli Media .....	67
Tabel 8 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	70
Tabel 9 Hasil Penilaian Oleh Guru .....	78
Tabel 10 Hasil Penilaian Uji Coba Skala Kecil.....	81
Tabel 11 Hasil Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun .....	83

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Data Balok Di TK Roudlotul Huda .....	10
Gambar 2 Langkah-langkah R&D .....	50
Gambar 3 Langkah Validasi Media Kepada Validator .....	53
Gambar 4 Langkah Uji Coba Produk .....	54
Gambar 5 Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi .....	64
Gambar 6 Grafik Hasil Penilaian Ahli Media .....	67
Gambar 7 Grafik Hasil Penilaian Ahli Bahasa .....	70
Gambar 8 Sebelum Revisi Media .....	73
Gambar 9 Sesudah Revisi Media .....	74
Gambar 10 Grafik Hasil Penilaian Guru TK Roudlotul Huda .....	78
Gambar 11 Grafik Hasil Uji Coba Skala Kecil .....	81

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan, pendidikan mencakup segala usaha dan perbantuan dari generasi tua untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan, serta keterampilan kepada generasi muda untuk melakukan fungsi kehidupan dalam pergaulan sebaik – baiknya. Begitu juga dengan pendidikan pada anak usia dimana pada masa ini anak membutuhkan stimulasi bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Masa usia dini adalah masa yang sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya karena merupakan masa peka dan masa keemasan dalam kehidupan anak.<sup>2</sup>

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibandingkan usia – usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasan yang luar biasa. Pada fase ini anak mengalami perubahan berupa pertumbuhan dan perkembangan baik secara aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur

---

<sup>2</sup>Maritinis Yasmin & Jamilah Sabri Sanan, *Panduan PAUD*, (Jambi, Pt Agung Persada Group, 2012), h. 3

hidup, bertahap dan berkesinambungan. anak usia dini berada dalam proses perkembangan sebagai perubahan yang dialami oleh setiap manusia secara individual dan berlangsung sepanjang hayat mulai dari masa konsepsi sampai meninggal.

Pendidikan bagi anak usia merupakan suatu usaha dalam memberikan stimulasi bagi pertumbuhan dan perkembangan anak dari usia 0 – 6 tahun dengan memberikan rangsangan yang tepat bagi anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, perkembangan merupakan proses dalam kehidupan manusia yang berlangsung secara terus – menerus, perkembangan juga diartikan sebagai perubahan yang dialami oleh seorang individu menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan baik menyangkut aspek fisik maupun psikis.<sup>3</sup> Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki

---

<sup>3</sup>Mulyasa, *Manajemen Paud*, (Bandung Pt Remaja Rosdakarya: 2012), h. 15

kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14)<sup>4</sup>

Pendidikan anak usia dini merupakan peletakan dasar pertama dan utama dalam perkembangan pribadi anak baik berkaitan dengan karakter kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni social emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri, maupun kemandirian, oleh karena itu dalam memberikan layanan pendidikan, perlu memahami karakteristik perkembangan serta cara-cara anak belajar dan bermain.

Penulis ingin mengembangkan media balok pada anak usia dini. Selain bermain guru juga mempunyai peran penting dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Menurut Undang-Undang No 14 Tahun 2005 Pasal 1 Ayat 1 guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Sesuai dengan peraturan pemerintah tentang standar nasional pendidikan, salah satunya diwajibkan kepada setiap satuan pendidikan memiliki sarana yang meliputi media pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. Berdasarkan hal

---

<sup>4</sup>Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: CV, Medya Jakarta ), h. 1

tersebut, maka seharusnya pemanfaatan media merupakan salah satu bagian yang harus mendapat perhatian guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Media dibagi menjadi tiga jenis yaitu media audio, visual, audiovisual. Pada zaman modern seperti saat ini media sangat populer untuk digunakan oleh pendidik hal ini dikarenakan penggunaannya yang dirasa mudah dapat menarik minat belajar peserta didik.

Namun kenyataan dilapangan ada guru atau pendidik tidak memaksimalkan dalam menggunakan media pembelajaran dan bahkan kreativitas anak itu sendiri tidak ada dan sangat jarang sekali. Hal tersebut sejalan dengan temuan observasi pra penelitian yang peneliti lakukan di TK Roudlotul Huda Lampung Tengah dengan melakukan pengamatan atau observasi. Guru pada proses pembelajaran lebih sering memberi tugas peserta didik untuk menulis, membaca, mewarnai dan guru hanya menggunakan media gambar, balok-balok, sehingga pembelajaran dan penggunaan media tersebut dirasa masih terdapat kelemahan diantaranya tidak menarik peserta didik dalam proses pembelajaran hal tersebut mengakibatkan peserta didik cenderung merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan media gambar yang digunakan kurang bervariasi.

Pernyataan tersebut dibenarkan dengan hasil wawancara dengan salah satu guru di TK Roudlotul Huda yang menyatakan bahwa guru



pada saat proses pembelajaran hanya memberi tugas kepada peserta didik untuk menulis dan membaca, guru juga menggunakan media gambar tetapi media gambar dan balok-balok tersebut dirasa kurang menarik dikarenakan kurang bervariasi.<sup>5</sup>

Berikut ini hasil pra observasi perkembangan kreativitas di TK Roudlotul Huda Lampung Tengah:

**Tabel 1**  
**Pedoman Indikator Kreativitas di TK Roudlotul Huda**

No.	Nama Anak	Indikator	Ket
1.	Ani Lestari	Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan)	MB
2.	Gilang Ramadhan	Dapat mengenali benda disekitarnya menurut warna dan ukuran	MB
3.	Miftahul Faiq	Dapat mengenal bilangan 1-10	MB
4.	Sabrina Amalia	Dapat mengenal lambang huruf	MB
5.	Putri Fara Nita	Menunjukkan sikap kemandirian	MB
6.	Rizal Pratama	Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar	MB
7.	Kharis Muzaki	Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media	MB

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

Berdasarkan dari hasil observasi perkembangan kreativitas anak di TKRoudlotul Huda Lampung Tengah dikatakan perkembangan

<sup>5</sup>Tri Ningsih, *Hasil Wawancara dengan guru TK Roudlotul Huda* (9 januari 2018)

kreativitasnya sudah mulai berkembang dengan baik tetapi media yang digunakan kurang bervariasi sehingga peserta didik terkadang bosan dengan media tersebut.

Media balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa cat), sama lebar dan tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok.<sup>6</sup>Media balok memiliki pengaruh terhadap kreativitas anak dimana dengan bermain balok anak dirangsang untuk menggunakan daya imajinasinya. Menurut Winn & Porcher balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa cat), sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar. Mulyadi menjelaskan bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah disediakan.<sup>7</sup>Hal ini senada dengan pendapat Chandra menyebutkan bahwa bermain balok adalah

---

<sup>6</sup>Ika Kemalawati, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulya Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*, Jurnal Empowerment, Vol 6, Nomor 1 Februari 2017, ISSN No. 2252-4738.

<sup>7</sup>M.S. *Kreativitas dan Bermain*, Fakultas Fisiologi Universitas Indonesia, 1993, h. 59.

kemampuan dalam mengonstruksi struktur yang di gunakan oleh anak untuk mengungkapkan ide-ide kreatif.<sup>8</sup>

Begitu juga menurut Cambell, permainan balok merupakan permainan yang merupakan aktifitas otot besar dimana permainan ini dapat mengembangkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam pemecahan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga hal-hal baru dapat tercipta.<sup>9</sup>Dari pendapat para ahli diatas dapat penulis simpulkan bahwa media balok merupakan alat yang digunakan dalam belajar mengajar yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, salah satunya yaitu kreatifitas anak yang harus dikembangkan sejak usia dini. Hal ini dilakukan karena anak merupakan seorang penjelajah yang aktif, yang selalu ingin mencoba hal-hal baru.Oleh karenanya kita harus bisa men garahkan dan memfasilitasi keinginan anak itu agar dapat memberikan suatu perubahan kemajuan dalam diri anak. Pesan kepada peserta didik, yang berupa materi pembelajaran , metode dan batasan – batasan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Drs. Agus M. Hardjana Metode adalah cara yang sudah dipikirkan masak-masak dan dilakukan dengan mengikuti langkah-

---

<sup>8</sup>Chandra *Sentra Balok* .(Materi Work Shop Guru PAUD, Pusat Program Pembangunan Anak Indonesia) Jakarta, 2008, h. 5

<sup>9</sup>Cambell, D. 1997. *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius, h. 31

langkah tertentu guna mencapai tujuan yang hendak dicapai. Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat 1<sup>10</sup> menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Penggunaan Media Balok dapat memberikan motivasi, kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak selain itu balok memiliki pengaruh yang ada didalamnya sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak. Dalam pendidikan anak usia dini balok dapat meningkatkan aspek – aspek perkembangan yang ada pada anak seperti social emosional, bahasa, kognitif, moral agama anak.

Dalam Al – Quran juga dijelaskan bahwa harta dan anak merupakan suatu amanah bagi setiap manusia sebagaimana dalam Al – Qurana Al-Kahfi ayat 46

لَمَالٌ وَلَا بَنُونَ زِينَةٌ لِلْحَيَاةِ الدُّنْيَا ۗ وَالْبِاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمْلًا ٤٦

Artinya :Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya disisi tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan.

---

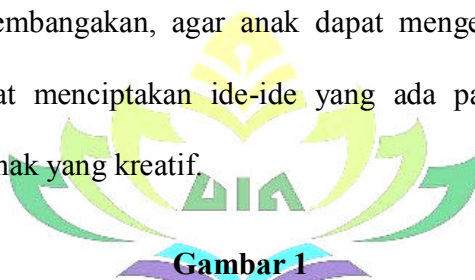
<sup>10</sup>Peraturan Pemerintah No, 19 Tahun 2005, Tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1 , h. 17

Dari ayat di atas dapat dijelaskan bahwa harta, anak adalah sebagai perhiasan karena (sebagaimana yang disebutkan oleh imam Al-Qurthubi) harta mempunyai keindahan estetika dan manfaat yang bisa diambil oleh manusia, sedangkan anak-anak adalah sebagai kekuatan batin bagi keluarga dan juga mempunyai manfaat yang bisa diambil.

Begitu juga dengan anak usia dini, anak membutuhkan arahan atau suatu permainan yang menarik yang dimana dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, agar anak dapat tertarik dalam menyusun balok guru dapat menyediakan sebuah bentuk balok yang dapat menarik perhatian anak seperti balok-balok gambar yang digambar berbagai jenis-jenis binatang berkaki empat dengan dipahat yang dimana dalam balok ini didominasi oleh gambar yang membantu anak untuk dapat lebih mudah memahami bentuk, gambar, isi dari balok dan dari gambar binatang yang ada didalam balok tersebut yang dapat dimengerti anak. Melalui pendengaran atau contoh yang guru berikan kepada anak, dan anak dapat memahami informasi yang disampaikan. Menurut W.S.Condon & L. Sander yang menemukan bahwa bayi – bayi yang baru lahir dan berusia 12 jam akan menggerakkan kepala dan badan secara sinkron kearah suara .Bayi lebih menyukai suara manusia dari

pada suara mainan.<sup>11</sup> Dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa melalui suara anak dapat tertarik sehingga anak akan memperhatikan apa yang akan disampaikan sehingga anak lebih mampu memahami informasi yang anak terima.

Usia dini merupakan masa dimana pertumbuhan dan perkembangan perlu dikembangkan secara optimal salah satunya adanya perkembangan kognitif dan kreativitas, kreativitas pada anak usia dini perlu dikembangkan, agar anak dapat mengetahui hal-hal baru dan anak dapat menciptakan ide-ide yang ada pada diri anak sehingga menjadi anak yang kreatif.



**Gambar 1**  
**DATA BALOK DI TAMAN KANAK – KANAK ROUDLOTUL HUDA**  
**DESA PURWOREJO**



<sup>11</sup>Imam Musbikin, *Kudidik Anak Ku Dengan Bahagia* ( Yogyakarta, Mitra Pustaka, 2003), h.

Berdasarkan hasil studi lapangan pada Taman Kanak - Kanak Roudlotul Huda penggunaan media balok jarang digunakan dan balok yang dipakai belum bervariasi. Sehingga siswa pada Taman Kanak – Kanak Roudlotul Huda jarang memainkan langsung dari balok yang sudah ada. Dari permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk membuat judul Pengembangan media pembelajaran balok dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perlunya stimulasi pengembangan media pembelajaran balok pada anak usia dini.
2. Terlihat pemanfaatan media balok untuk perkembangan kreatifitas anak usia dini masih belum optimal.
3. Terindikasi penggunaan media balok sebagai media pembelajaran masih rendah.

#### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan indentifikasi masalah, agar penelitian ini terarah maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran

balok dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Roudlotul Huda Lampung Tengah.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka penelitian yang ingin dicapai adalah

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Roudlotul Huda Lampung Tengah?
2. Apakah Pengembangan Media Pembelajaran Balok layak digunakan untuk Meningkatkan Kreativitas?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah Pengembangan media pembelajaran balok dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Roudlotul Huda Lampung Tengah.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:



## **1. Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh suatu informasi tentang adanya penggunaan media pembelajaran balok terhadap kreativitas anak.

## **2. Secara Praktis**

### **a. Bagi Anak Didik**

1. Membantu anak dalam meningkatkan kreativitasnya melalui pembelajaran media balok.
2. Mendorong semangat belajar anak dalam pembelajaran di TK Roudlotul Huda Lampung Tengah.

### **b. Bagi Guru**

- Guru memiliki wawasan tentang bermacam-macam media yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas anak.

### **c. Bagi Sekolah**

- Sekolah dapat menambah media untuk proses pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas anak.

## **G. Spesifik Produk**

1. Produk yang dihasilkan berupa balok-balok kayu.
2. Balok kayu yang dipahat bergambar didesain dengan semenarik mungkin agar anak tertarik.
3. Balok kayu bergambar memiliki warna dan bentuk yang menarik bagi anak.
4. Balok kayu bergambar berisikan binatang darat berkaki empat untuk anak usia dini dalam meningkatkan kreativitas.
5. Balok kayu bergambar didesain memiliki gambar dan bentuk agar anak mudah untuk memahami berbagai bentuk dari balok tersebut.
6. Balok kayu bergambar menggunakan gambar binatang yang mudah dipahami anak.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pengembangan

##### 1. Pengertian Pengembangan

Abdul Majid mendefinisikan pengembangan pembelajaran adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi anak.<sup>12</sup>

Pengembangan pembelajaran hadir didasarkan pada adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah membawa perubahan disemua aspek kehidupan manusia dimana berbagai permasalahan hanya dapat dipecahkan dengan upaya penguasaan dan peningkatan *ilmu pengetahuan dan teknologi*.

Selain ilmu pengetahuan dan teknologi, pengembangan pembelajaran hadir juga didasarkan pada adanya sebuah kesadaran orang tua akan pentingnya pendidikan yang berkualitas bagi anak-anaknya semakin meningkat, sekolah yang berkualitas semakin dicari, dan sekolah yang mutunya rendah semakin ditinggalkan. Orang tua tidak peduli apakah sekolah negeri ataupun swasta. Kenyataan ini terjadi hampir disetiap kota

---

<sup>12</sup>Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran (mengembangkan kompetensi guru)*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2005, h. 24

di Indonesia, sehingga memunculkan sekolah-sekolah unggulan di setiap kota.

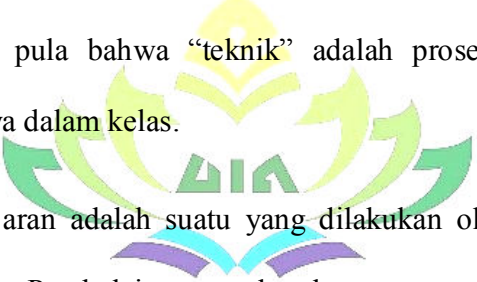
Pengertian media, kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*wasya'il*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.<sup>13</sup> Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat, grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat dipergunakan untuk membantu tumbuh kembang potensi anak secara optimal, yang berfungsi untuk menumbuh kembangkan potensi kecerdasan anak secara menyeluruh dan terpadu.

---

<sup>13</sup>Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2016, h, 6

Sementara itu, Gadge' dan Beiggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Bahkan Richards dan Rodgers menjelaskan pula bahwa "teknik" adalah prosedur dan praktik yang sesungguhnya dalam kelas.



Pembelajaran adalah suatu yang dilakukan oleh anak, bukan dibuat untuk anak. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Menurut Deni Dermawan dan Permasi "Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Media adalah berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu pembelajar untuk belajar.

Dalam al-qur'an di jelaskan mengenai pelajaran dan pembelajaran untuk anak usia dini. Sebagai firman Allah dalam surat Luqman ayat 13 berbunyi sebagai berikut.

وَأَذِّقْ لِقَمِّنْ لِابْنِهِ ۖ وَهُوَ يُعْطِيهِ ۖ يَبْنِي لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ لِّلشِّرْكِ لُظْمٌ عَظِيمٌ  
۱۳

Artinya :Dan (ingatlah) ketika lukman berkata kepada anaknya, ketika dia memberi pelajaran kepadanya, “wahai anakku! Janganlah engkau menyekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar.”

Berdasarkan pengertian diatas, media pembelajaran dapat di pahami sebagai salah satu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat di lakukan proses secara efektif dan efisien. Memang sumber belajar memiliki makna yang sangat berdekatan dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran ini berkaitan dengan sarana, alat, atau bahan yang digunakan dalam pembelajaran. Media ini digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan sebagai bahan, sarana, dan alat bantu anak dalam memahami materi belajar. Media pembelajaran ini berwujud benda dalam bentuk: artefak (benda langsung dipakai), audio (media suara), visual (media gambar), serta audiovisual (suara dan gambar). Semua media ini digunakan untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran yang dilakukan guru.

Dalam pembelajaran kreatif media pembelajaran bisa menggunakan banyak benda, terutama benda-benda disekeliling anak atau sekolah yang

bisa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi. Media ini bisa berwujud media dari alam, buatan, atau budaya. Media buatan berarti media yang didesain oleh guru atau hasil ciptaan manusia. Media alam adalah benda-benda alam yang bisa langsung digunakan sebagai media belajar. Adapun media budaya adalah benda-benda yang sudah memiliki nilai budaya yang digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>14</sup>

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran kreatif ini tidak bersifat tunggal, yaitu hanya menggunakan satu media. Akan tetapi, media pembelajaran bersifat prular-kombinatif, yaitu banyak menggunakan media yang digunakan secara kombinasi, sehingga media ini akan menarik dan membuat anak cepat memahami materi belajar dalam pembelajaran.

Dalam al-qur'an di jelaskan mengenai metode pembelajaran untuk anak usia dini. Sebagai firman Allah dalam surat An-Nahl ayat 125 berbunyi sebagai berikut.

لِدْعِ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِّلْهُمْ بِآيَاتِنَا هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ  
بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ١٢٥

Artinya :Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-nya dan dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.

---

<sup>14</sup>Heru Kurniawan, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)*, PrenadaMedia, Jakarta, 2015, h. 70

Sumber belajar bisa di pakai sebagai media belajar dan sebaliknya media pembelajaran juga dapat di jadikan sebagai sumber belajar. Sumber belajar memiliki cakupan (ruang lingkup), sumber belajar memiliki cakupan yang lebih luas di bandingkan media pembelajaran. Apabila media pembelajaran kita pahami dalam arti penyalur pesan, maka tidak semua sumber belajar dapat menjadi media pembelajaran.

## **B. Media Balok**

### **1. Pengertian Media Balok**

Balok merupakan salah satu bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) sebagaimana yang telah ditetapkan oleh Dewan Kesejahteraan Nasional sejak tahun 1972.<sup>15</sup> Alat permainan edukatif yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak.<sup>16</sup>

Pada kegiatan belajar mengajar alangkah baiknya jika kita menggunakan media untuk membantu dalam proses pembelajaran. Adapun salah satu media yang dapat digunakan yaitu media balok. Menurut peraturan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada usia 5-6 tahun, pada aspek perkembangan

---

<sup>15</sup>Suryadi, *Psikologi Belajar PAUD*, Pedagogia, Jakarta, 2010, h. 285

<sup>16</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Alat Permainan Edukatif untuk kelompok Bermain*, 2003,



motorik halus anak terdapat salah satu tingkat pencapaian perkembangan yang harus anak capai yaitu anak dapat melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. Berdasarkan hal tersebut maka media balok merupakan salah satu media yang dapat digunakan anak dalam melakukan eksplorasi.

Balok adalah mainan yang tidak asing lagi, karena saat dulu (1979) sekolah di TK, balok sudah ada dimainkan disekolah. Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa cat). Sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit terbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar (Diknas 2003, Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain)<sup>17</sup>

Balok adalah peralatan standar yang harus ada dalam ruangan kelas anak usia dini dan sangat penting untuk mengimplementasikan kurikulum yang kreatif. *Unit block* (balok satuan) adalah balok-balok kecil dengan berbagai bentuk, dapat memberikan kegiatan belajar yang memungkinkan anak memahami konsep-konsep yang dibutuhkan dalam matematika

---

<sup>17</sup>Ika Kemalawati, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*, Jurnal EMPOWERMENT, Vol 6, nomor 1 februari 2017, ISSN No. 2252-4738

antara lain geometri, seni, kreativitas, sosial emosional, dan lainnya (Sabta 2010).<sup>18</sup>

Sementara itu balok menurut pendapat Saleh dan Wismiarti (2010) adalah balok kayu yang dibuat dalam bentuk proporsional dan memungkinkan anak untuk belajar konsep matematika ketika memainkannya. Sentra balok menurut Saleh dan Wismiarti (2010) yaitu sentra yang dilengkapi dengan balok-balok bentuk geometri dengan berbagai ukuran dan tanpa warna, untuk merangsang anak menciptakan bentuk bangunan yang bervariasi dan terstruktur sesuai dengan ide atau gagasannya.<sup>19</sup>

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan siswa dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran dengan media lebih efektif dari pada pembelajaran tanpa media. Istilah media merupakan bentuk jamak dari medium, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut AECT (dalam Naning, 2006) mengartikan media sebagai segala bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi.

Berdasarkan karakteristik siswa TK yang masih suka bermain, media balok dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media balok bertujuan membuat siswa belajar sambil

---

<sup>18</sup>Faisal Rachmat, *Kontribusi Permainan Konstruktivis (Media Balok) Dengan Peningkatan Kemampuan Kognitif*, Universitas Al-Azhar Indonesia, Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol 11, Edisi 2, November 2017

<sup>19</sup>Dhuriyatun Nasichah, *Implementasi Model Pembelajaran Sentra Balok Anak Kelompok B Di TK Khadijah Pendigiling Surabaya*, Jurnal PAUD Teratai, Vol 6, No 3 Tahun 2017

bermain, sehingga guru dapat memberikan pemahaman tentang konsep matematika dan bahasa. Pengembangan media balok ini lebih ditekankan pada pengembangan kemampuan matematika siswa. Konsep matematika yang dikenal adalah konsep tentang angka, berhitung dan mengenal tentang lebih banyak, sama atau lebih sedikit. media balok memiliki karakteristik antara lain: 1. Termasuk media tiga dimensi, 2. Tahan lama dan awet, 3. Mudah dimainkan, 4. Biaya pembuatan cukup besar, 5. Luwes, mudah diubah sesuai dengan keinginan pemakai.<sup>20</sup>

Menurut Mulyadi dalam Nento (2013) menjelaskan bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah disediakan.

Adapun menurut Montolalu dkk dalam Khilmiyah (2011) mengatakan bahwa “permainan balok merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebagai alat untuk membuat berbagai konstruksi. Melalui bermain dengan balok, anak-anak mendapat kesempatan melatih kerja sama mata, tangan, serta koordinasi fisik”. Selanjutnya menurut Asmawati, dkk dalam Mohammad (2007) “Balok adalah peralatan standar yang harus ada dalam ruang kelas anak usia dini dan sangat mengimplementasikan kurikulum yang kreatif.”

---

<sup>20</sup>Izartin, *Penerapan Metode Bermain Balok Untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak Di PAUD Negeri Pembina Palu Utara Sulawesi Utara*, Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol 4, No 7, ISSN 2354-614X

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa media balok adalah alat permainan dari potongan-potongan kayu dengan berbagai bentuk, warna dan ukuran yang digunakan untuk membuat berbagai konstruksi guna melatih kerja sama mata, tangan serta koordinasi fisik pada anak.

## **2. Jenis-jenis Balok**

Balok yang digunakan dalam proses pembelajaran anak memiliki beberapa jenis. Menurut Dodge al dalam Masnipal (2013) terdapat dua jenis balok yaitu :

### a. Balok Unit (*unit blocks*)

Balok unit potongan-potongan terbuatdari kayu keras atau plastik dengan berbagai ukuran dan bentuk, antara lain berupa balok berbentuk kubus, persegi empat, tiang/setengah tiang, segitiga, silinder. Balok unit dapat membantu anak-anak belajar dalam mengembangkan konsep, menyeleksi dan membangun.Balok unit juga biasanya digunakan dalam ruangan.

### b. Balok Hollow (*hollow blocks*)

Balok hollow adalah jenis permainan yang juga terbuat dari kayu tetapi telah dibentuk sedemikian rupa menjadi kotak-kotak kayu besar berbentuk persegi empat atau segitiga.Ukurannya yang besar menjadikan balok hollow ini digunakan diluar ruangan.

## **3. Penggunaan Media Balok Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini**

Usia dini pada dasarnya memiliki potensi kreatif dalam dirinya, namun demikian potensi ini perlu dikembangkan. Kreativitas anak perlu dirangsang sejak dini karena pada usia ini merupakan awal dari kehidupan dan pada usia dini juga individu sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Mengingat pentingnya mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini maka anak perlu diberi kesempatan dalam mengungkapkan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikirannya. Hal ini perlu dirangsang oleh lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga dan juga membutuhkan pengembangan-pengembangan yang tepat dari para pendidik anak usia dini agar memperhatikan perkembangan kreativitas anak sejak dini dengan banyak memberikan kesempatan anak untuk bermain.

Pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan berbagai macam cara salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran ini akan mempermudah anak dalam memahami pengetahuan yang diberikan oleh pendidik. Media pembelajaran juga dapat dikreasikan oleh pendidik sesuai dengan pengetahuan apa yang akan diberikan pada anak.

Banyak media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak salah satunya adalah balok. Menurut Latif dkk (2013) balok merupakan salah satu jenis media terstruktur dalam main pembangunan. Balok dapat disusun menjadi suatu bangunan sesuai dengan

kreasi anak masing-masing. Sedangkan balok menurut pendapat Shaleh dan Wimiarti (2010) adalah balok kayu yang dibuat dalam bentuk proporsional dan memungkinkan anak untuk belajar konsep matematika ketika memainkannya.<sup>21</sup>

#### 4. Tahapan Bermain Balok

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

- a. Anak sambil berjalan sambil membawa balok ditangannya.
- b. Balok diletakkan dalam susunan ke atas seperti menara, menyusun memanjang, atau diletakkan saling berjejer atau saling berdampingan.
- c. Anak akan memulai membuat jembatan, yaitu meletakkan dua balok secara terpisah, kemudian meletakkan satu balok diantara kedua balok tersebut.
- d. Mulai memberi nama pada bangunan.
- e. Bangunan-bangunan yang dibuat anak-anak sering menirukan atau melambangkan bangunan yang sebenarnya yang mereka ketahui.<sup>22</sup>

Dengan adanya tahapan-tahapan tersebut, pada tahapan permulaan membuat bangunan dari balok, seorang anak hanya menggunakan balok dalam jumlah yang terbatas dan hanya menggunakan ruangan yang terbatas

---

<sup>21</sup>Dhuriyatun Nasichah, *Implementasi Model Pembelajaran Sentra Balok Anak Kelompok B Di TK Khadijah Pandegiling Surabaya*, Jurnal PAUD Teratai. Vol 06, No 3, Tahun 2017

<sup>22</sup>Montolalu, dkk, *Bermain Permainan Anak*, UT, Jakarta, 2009, h. 7. 11-7,12

juga. Tetapi setelah kemampuan kreativitasnya berkembang ia akan melakukan elaborasi dalam bentuk bangunan yang di buatnya. Dengan demikian makin banyak balok yang dipakai dan menggunakan ruangan yang lebih luas dibandingkan saat anak berada pada tahap awal.

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

a. Fisik Motorik

- 1) Melalui bermain mengangkat, membawa balok, membungkuk untuk mengambil balok, mendorong dan menarik balok-balok dari dalam rak, menyusun balok demi balok menjadi satu bangunan. Disini otot-otot besar dan otot-otot kecil memperoleh latihan untuk berkembang. Selain itu juga melatih koordinasi tangan dan mata.
- 2) Anak-anak belajar tentang seimbang dan simetris melalui menyusun, memancangkan (mendirikan) dan menyeimbangkan balok-balok.
- 3) Anak-anak mengembangkan koordinasi motorik dengan memindah-mindahkan balok.
- 4) Anak-anak mengerti hubungan objek ruang melalui penempatan balok-balok.

b. Perkembangan Kognitif

- 1) Anak-anak belajar mengenal warna, bentuk, jarak, proporsi dan ukuran, (berat- ringan, besar- kecil).

- 2) Anak-anak mengenal konsep-konsep matematika, seperti lebih banyak, lebih sedikit, sama dan tidak sama, lebih lebar- lebih kecil, konsep angka dan bilangan serta sains, seperti menghitung, klasifikasi, prediksi, gravitasi dan stabilitas.
- 3) Bahasa anak berkembang ketika mereka mendiskusikan bangunan mereka.
- 4) Membangun toko, rumah airport, sekolah, kantor pos, jalan tol dalam satu kota, membantu anak-anak dalam memahami keterampilan membuat peta.

c. Perkembangan Sosial

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

d. Perkembangan Emosional



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

Ada beberapa fungsi dan manfaat bermain balok :

1. Pada kegiatan bermain balok, anak belajar melakukan aktivitas dengan prosedur dan tahapan kerja, sistematisa berfikir anak tentang bangun dan ruang anak terbentuk dengan cepat dan lebih baik.
2. Anak dapat belajar dan memiliki kemampuan untuk menyatukan sebuah perencanaan.
3. Anak dapat terdorong dengan positif untuk bekerja dalam sebuah struktur bersama.
4. Kemampuan anak melakukan pemetaan (mapping) mendorong tumbuhnya kemampuan berfikir simbolik, sehingga mengembangkan juga kemampuan berbahasa anak menjadi lebih meningkat dan semakin terstruktur.
5. Meningkatkan kemampuan anak dalam penyusunan pola (making patten) ini terjadi ketika anak dapat mengungkapkan berbagai jenis pola balok yang di buat.

6. Meningkatkan kerjasama dan proses sosial ketika anak bersama-sama bekerja dalam satu tim untuk menyusun balok tersebut.
7. Meningkatkan dan mempertajam kemampuan konsentrasi anak pada setiap kegiatan dan tugas yang dilakukannya.
8. Mengembangkan kemampuan motorik halus anak pada tingkatan yang semakin baik anak dapat mempergunakan hampir semua anggota tubuhnya ketika menyusun sebuah pola bentuk dan ruangan yang sulit dalam rangkaian penyusunan balok yang leboh rumit.

#### **5. Peran dan Tanggung Jawab Guru dalam Permainan Balok**

Beberapa petunjuk yang dapat membantu guru mengoptimalkan pembelajaran dalam permainan balok.<sup>23</sup>

- a. Letakkan balok dalam rak terbuka dan dapat dijangkau oleh anak-anak sehingga dapat dikeluarkan dan dimasukkan kembali dengan mudah.
- b. Sediakan unit balok yang cukup, sesuai jumlah anak yang menggunakannya.
- c. Alokasikan arena di lantai yang cukup untuk bermain balok yang jauh dari lalu lalang. Sebaiknya area balok diletakkan berdekatan

---

<sup>23</sup>Febria Suhartini, *Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Dengan Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung*, Skripsi: 2016, h. 30

dengan area bermain peran atau area keluarga dan jangan berdekatan dengan area kegiatan yang memerlukan ketenangan.

- d. Sediakan waktu yang cukup untuk bermain lebih kurang 45-60 menit.
- e. Tambahkan peralatan dan aktivitas yang sesuai, seperti mobil-mobilan, binatang-binatang tiruan.
- f. Usahakan kehadiran secara periodic dalam area balok untuk menarik anak-anak bermain disana.
- g. Beri label (sesuai bentuk balok) pada kotak atau rak untuk membantu anak-anak menempatkan kembali dengan cepat.
- h. Gunakan balok dengan berbagai cara (multifungsikan), balok dapat juga digunakan untuk bermain klasifikasi atau latihan mengukur.
- i. Usahakan untuk bermain balok di lantai yang rata dengan alas karpet agar balok tidak rusak atau menimbulkan suara yang keras mengganggu.
- j. Membereskan balok-balok sesudah bermain, memberikan waktu yang cukup lama untuk menyusun kembali di rak, tidak perlu tergesah-gesah. Perlu dibuat kesepakatan bersama tentang tanda-tanda yang digunakan ketika waktu membereskan tiba. Sebaiknya tanda dibunyikan / di berikan 10 menit sebelum waktu membereskan.

- k. Anak-anak perlu di berikan kegiatan selanjutnya sesudah bermain balok. Menunggu dimasa transisi (pergantian dari satu kegiatan kegiatan lain) dapat menyebabkan kekacauan dalam kelas. Agar tidak terjadi anak-anak harus di beritahu sebelumnya mengenai kegiatannya.
- l. Keberadaan guru untuk membantu membereskan balok sering di perlukan.
- m. Bimbingan harus di perlukan dengan bijaksana. Bantuan atau bimbingan di berikan bila diperlukan dengan memperhatikan taraf perkembangan dan kemampuan anak.
- n. Guru dapat memberikan stimulasi yang menantang anak untuk mencipta dengan balok-balok, diantaranya adalah dengan menyediakan. Alat-alat dan perlengkapan cukup dan menarik minat anak dan jelas untuk memberikan intruksi.

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

- a. Membereskan merupakan aktivitas yang bertujuan dan memuaskan anak jika diberi waktu yang cukup agar tidak tergesa-gesa.
- b. Anak membutuhkan orientasi kedepan artinya mereka perlu tahu kegiatan selanjutnya sesudah mereka selesai beres-beres.

- c. Kebingungan dan kerusakan dalam bermain perlu di hilangkan atau dikurangi dengan cara mengetahui tempat menyimpan balok-balok dan alat-alat bermain lainnya. Ketika membantu membereskan operkan balok kepada anak sehingga akan menghindari balok-balok jatuh kelantai dan menghindari kerusakan.
- d. Harapan dari aktivitas yang dituju dan di ikuti harus jelas keterlibatan anak secara aktif akan menghilangkan rasa tak berdaya.
- e. Sebaiknya balok di simpan di tempat penyimpanan sesuai bentuknya. Hal ini akan memberikan anak-anak keterampilan menolong diri sendiri, klasifikasi dan ketertiban menaati peraturan.

## **C. Kreativitas Anak Usia Dini**

### **1. Pengertian Kreativitas**

Pada dasarnya kreativitas adalah salah satu bagian dari bentuk pengembangan kecerdasan seseorang. Kreativitas memiliki berbagai macam bentuk dan aplikasi praktis. Mulai dari kreativitas intelektual, kreativitas imajinatif, kteativitas motorik dan kreativitas instingtual atau kreativitas alamiah. Kreativitas itu sendiri dapat dimaknai sebagai suatu kemampuan membentuk atau

mencipta sesuatu yang baru dan berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.<sup>24</sup>

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

Sementara itu Supardi mengungkapkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada, dan merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir yang ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, integrasi antara setiap tahap perkembangan.<sup>25</sup>

Dalam referensi lain juga dijelaskan oleh S.C. Utami Munandar bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada.<sup>26</sup> Dalam hal ini biasanya orang mengartikan kreativitas

---

<sup>24</sup>Jasa Ungguh Muliawan, *Mengembangkan Imajinasi Dan Kreativitas Anak*, Yogyakarta: Gava Media, 2016, h. 1

<sup>25</sup>*Ibid*, h. 13

<sup>26</sup>S.C. Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah-Petunjuk Bagi Para Guru Dan Orang Tua*, Jakarta: Gramedia Wadidasarana, 1992, h. 47

sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru.

Sementara itu dalam referensi lain lebih lanjut Munandar menjelaskan bahwa kreativitas merupakan perubahan variabel yang majemuk meliputi faktor sikap, motivasi dan temperamen disamping kemampuan kognitif.<sup>27</sup>

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

## **2. Ciri-ciri Kreativitas Anak**

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

Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat di kelompokkan dalam kategori kognitif, dan nonkognitif. Ciri-ciri

---

<sup>27</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rinika Cipta, 2009, h. 10

kognitif diantaranya arisininalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri-ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri-ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak menunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan tidak akan menghasilkan apapun.<sup>28</sup> Artinya kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang yang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kecerdasan tana mental yang sehat sulit sekali menghasilkan karya kreatif.

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

- 1) Antusias
- 2) Banyak akal
- 3) Berpikiran terbuka
- 4) Bersikap spontan
- 5) Cakap
- 6) Dinamis
- 7) Giat dan rajin
- 8) Idealis
- 9) Ingin tahu
- 10) Kritis dan lain sebagainya<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup>*Ibid*, h. 15

<sup>29</sup>Elizabeth B. Hurlock, *Op. Cit*, h. 322



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

- 1) Senang mencari pengalaman baru
- 2) Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit
- 3) Memiliki inisiatif
- 4) Memiliki ketekunan yang tinggi
- 5) Cenderung kritis terhadap orang lain
- 6) Berani menyatakan pendapat
- 7) Selalu ingin tahu
- 8) Peka atau perasa
- 9) Energi dan ulet
- 10) Menyukai tugas-tugas yang majemuk
- 11) Percaya kepada diri sendiri
- 12) Mempunyai rasa humor
- 13) Memiliki rasa keindahan
- 14) Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi<sup>30</sup>

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

---

<sup>30</sup>Muhammad Asrori, *Op. Cit*, h. 72

### 3. Potensi Kreativitas Pada Anak

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

Sementara itu Devito dalam Supriadi yang cukup oleh Yeni Rachmawaty mengemukakan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif.<sup>31</sup> Dengan demikian dapat penulis ambil sebuah kesimpulan bahwa setiap manusia lahir adalah kreatif, persoalannya tinggal bagaimana potensi ini dapat dikembangkan dengan baik oleh guru dan orang tua sebagai ujung tombak dan sebagai sekolah yang pertama bagi kehidupan anak tersebut.

Untuk itu, seorang guru ataupun orang tua hendaknya harus mengetahui tahapan-tahapan perkembangan kreativitas anak. walaupun tahap kreativitas itu berlangsung mengikuti tahap-tahap tertentu. Tidak

---

<sup>31</sup>Yeni Rachmawaty, *Op.Cit*, h. 7

mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah suatu proses itu sedang berlangsung. Apa yang harus diamati ialah gejalanya berupa perilaku yang dapat di tampilkan oleh individu.

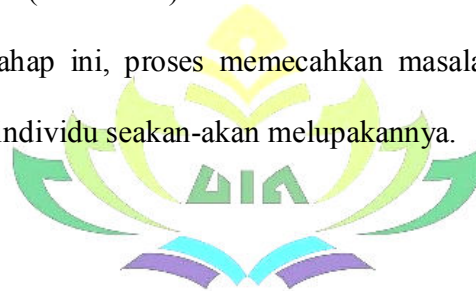
Menurut Muhammad Asrori, ada empat tahapan proses kreatif yaitu :

a. Persiapan (preparation)

Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

b. Inkubasi (incubation)

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



c. Iluminasi (illumination)

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

d. Verifikasi (Verification)

Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang telah muncul itu di evaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realitas.<sup>32</sup>

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

#### **4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas**

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

- a. Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan.
- b. Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.
- c. Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu.
- d. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.
- e. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa mengklasifikasi, mencatat,

---

<sup>32</sup>Muhammad Asrori, *Op.Cit*, h. 71

menterjemahkan, mempraktikan, menguji hasil perkiraan, dan mengkomunikasikan.

- f. Kewibahasaan yang kemungkinan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dalam cara berbeda dari umumnya orang lain yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya.
- g. Urutan kelahiran (berdasarkan tes kreativitas, anak sulung laki-laki lebih kreatif dari pada anak laki-laki yang lahir kemudian).
- h. Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri.

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas adalah sebagai berikut :

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


f. Otoritarianisme.

g. Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan.

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

#### **5. Bentuk Kreativitas Pada Anak Usia Dini**

Berdasarkan bentuknya kreativitas dapat ditinjau dari empat aspek, yaitu :

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

Seseorang yang kreatif dapat memiliki banyak ide, dengan hal tersebutakan semakin besar kesempatan untuk menemukan ide-ide yang baik. Kelenturan atau fleksibilitas adalah mampu melihat masalah dari beberapa sudut pandang. Orang yang kreatif

memiliki kemampuan untuk membangkitkan banyak ide. Fleksibilitas secara tidak langsung, menunjukkan kemudahan mendapatkan informasi tertentu atau berkurangnya kepastian dan kekakuan.

Kreativitas ditinjau dari aspek pendorong, menunjukkan pada perlunya dorongan dari dalam individu (berupa minat, hasrat dan motivasi) dan dari luar (lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat) agar bakat kreatif dapat diwujudkan. Sehubungan dengan hal ini pendidik diharapkan dapat memberikan dukungan, perhatian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan.

- b) Kreativitas sebagai proses, ialah proses bersibuk diri secara kreatif. Pada anak usia prasekolah hendaknya kreativitas sebagai proses yang diutamakan, dan jangan terlalu cepat mengharapakan produk kreatif yang bermakna dan bermanfaat. Jika pendidik terlalu cepat menentukan produk kreatif yang memenuhi standar mutu tertentu, hal ini akan mengurangi kesenangan dan keasyikan anak untuk berkreasi.
- c) Kreativitas sebagai produk, merupakan suatu ciptaan yang baru dan bermakna bagi individu atau bagi lingkungan. Pada seorang anak, hasil karyanya sudah dapat disebut kreatif, jika baginya hal itu baru, ia belum pernah membuat itu sebelumnya, dan ia tidak

meniru atau mencontoh pekerjaan orang lain. Produk kreativitas anak perlu dihargai agar merasa puas dan semangat berkreasi.

## **6. Manfaat Kreativitas Pada Anak Usia Dini**

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

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



- b) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
- c) Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.<sup>33</sup>

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

1. Dorongan berkomunikasi

Agar dapat bermain dengan baik bersama anak lain, anak harus belajar berkomunikasi, dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya, mereka harus mengerti apa yang dikomunikasikan oleh orang lain.

2. Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam

Permainan merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh batasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

3. Perkembangan wawasan diri

Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan teman bermainnya. Dengan bermain memungkinkan anak untuk mengembangkan konsep dirinya dengan pasti dan nyata.

---

<sup>33</sup>Zain.Studens. Ac./2013/04/08. *Permainan Dan Kreativitas Anak Usia Dini.*

#### 4. Belajar bermasyarakat atau bersosialisasi

Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial, bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan mereka.

#### 5. Standar moral

Walaupun anak belajar dirumah dan disekolah tentang apa saja yang dianggap baik atau buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.

#### 6. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan

Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif dan disukai orang.<sup>34</sup>

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

Bersumber dari imajinasi tersebut, kreativitas memerlukan pengungkapan melalui keterampilan tertentu

---

<sup>34</sup>Andang Imail, *Education Game, Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media, 2007, h. 29

yang dapat berupa apa saja. Bagi anak-anak keterampilan yang berkaitan dengan bermain dan kegiatan rupa terutama menggambar, menyusun suatu bangunan, dari berbagai jenis balok, sangat menyenangkan.

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



**Tabel 2**  
**Tingkat Pencapaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun**<sup>35</sup>

Aspek Perkembangan	Usia 5 - 6 Tahun
Kreativitas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif.</li> <li>2. Anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan, di luar kebiasaan).</li> <li>3. Anak mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan(balok, origami, lem, dll).</li> <li>4. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar.</li> <li>5. Anak memiliki ketekunan yang tinggi.</li> </ol>

<sup>35</sup>Online\_ <http://dwines17.blogspot.co.id/2015/12/media-balok-dalam-pembelajaran.html>

#### **D. Penggunaan Balok Untuk Mengembangkan Kreativitas**

Pada dasarnya merupakan suatu media yang lebih menonjolkan kekuatan pesan, visual dan warna untuk dapat mempengaruhi perilaku, sikap seseorang dalam melakukan sesuatu. Menggunakan balok untuk pembelajaran dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu sebagai berikut:

1. Digunakan sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar, yaitu balok digunakan guru saat menerangkan sebuah materi kepada siswa. Dalam penelitian ini balok digunakan guru untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak.
2. Digunakan diluar pembelajaran yang bertujuan untuk memotivasi siswa, sebagai peringatan, ajakan untuk melakukan sesuatu yang positif dan penanaman nilai-nilai sosial dan keragaman.

Pada dasarnya media balok ini dapat di gunakan hampir pada seluruh materi pada semua mata pelajaran akan tetapi materi yang bisa menggunakan media balok adalah materi-materi yang dalam penyajiannya dapat menggunakan gambar atau visual.<sup>24</sup>

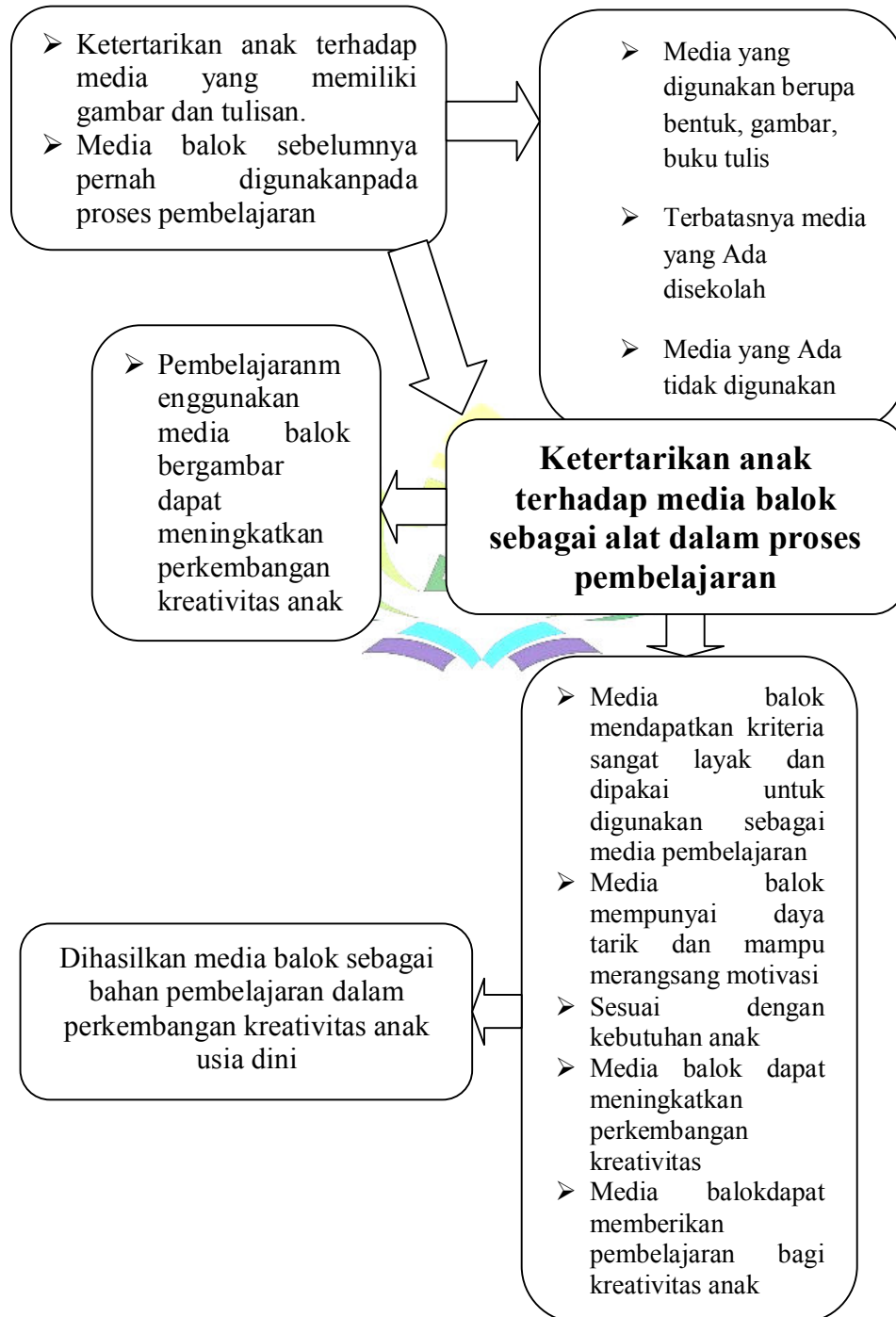
#### **E. Kerangka Berpikir**

Pada suatu penelitian maka perlu adanya kerangka berpikir agar pemahaman peneliti terarah dengan baik dan memberikan pemahaman akan alur penelitian kepada pembaca. Kebutuhan akan pendidikan merupakan hal yang sangat disadari pada saat ini. Mempunyai anak –

anak yang cerdas adalah harapan dari bangsa Indonesia. Terwujudnya hal tersebut juga akan di harapkan dikungan oleh lingkungan, sarana dan prasarana, serta masih banyak lagi. Salah satunya yaitu memberikan dukungan terhadap media pembelajaran bagi siswa di TK



Adapun kerangka pemikiran pada pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :



**Kerangka berfikir pengembangan media balok sebagai bahan pembelajaran  
dalam perkembangan kreativitas anak usia dini**



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan penelitian R&D ( penelitian dan pengembangan ) Sugiyono berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>36</sup> Menurut Brog penggunaan *research and development* merupakan model penelitian yang banyak digunakan untuk pengembangan pendidikan, R & D sendiri menurutnya berkembang dalam penelitian yang dilakukan oleh dunia industry untuk menemukan suatu produk yang dianggap cocok dengan kebutuhan masyarakat.

Langkah

Langkah Penelitian dan Pengembangan Prosedur pengembangan model Sugiyono yang terdiri 10 tahapan sebagai berikut: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pelaksanaan, 9) revisi produk, 10) pembuatan produk massal.

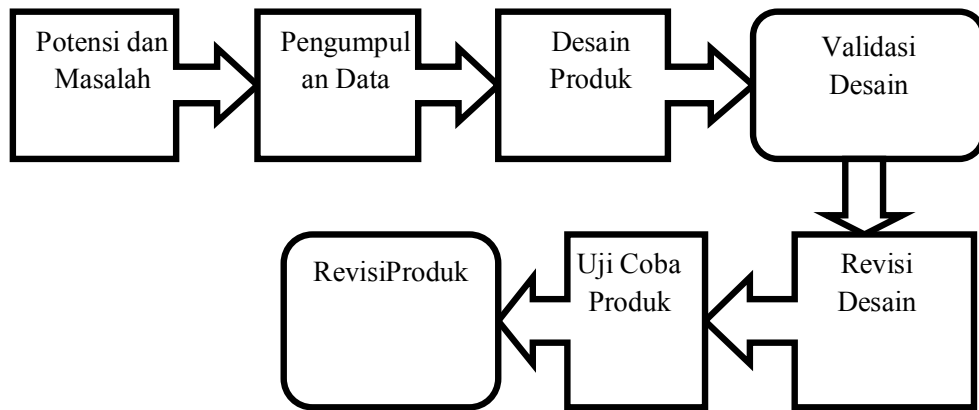
Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada

---

<sup>36</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, ( Bandung, Alfabet, 2008 ) h, 407.



baganberikut:



**Gambar 2**  
**Langkah-langkah penelitian Pengembangan**  
**Sumber: Sugiyono(2013 : 407)**

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Pada penelitian ini sebagaimana telah dipaparkan diatas bahwa peneliti menggunakan metode *research and development* dari model Sugiyono. Namun, dikarenakan terbatasnya waktu, uang, tenaga, serta media balok sebagai bahan mengajar dalam perkembangan kreativitas anak usia dini bukanlah media baru tetapi peneliti mencoba untuk memodifikasi media tersebut. Maka penelitian akan dilakukan sampai tahap ke-tujuh yaitu revisi produk.

Berikut tahap-tahap penelitian yang peneliti laksanakan:

### **1. Potensi dan Masalah**

Potensi adalah segala sesuatu yang bila dibudidayakan akan menjadi nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang

diharapkan dengan yang terjadi. Masalahpun dapat menjadi potensi apabila kita dapat mendayagunakannya.<sup>37</sup>

*Research and Development* sesuai dengan jenis penelitiannya yaitu terlebih dahulu melakukan *research* maka peneliti pada langkah awal yaitu melakukan pra-observasi di tempat penelitian.

Berasarkan hasil observasi peneliti menemukan beberapa manfaat media berbasis gambar. Namun, siswa jarang mendapatkan media pembelajaran yang bervariasi, sering mendapatkan media pembelajaran berupa gambar saja.

## **2. Mengumpulkan Informasi**

Berdasarkan paparan diatas maka peneliti ingin mencoba dengan menggunakan media pembelajaran yang baru akan meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar. Setelah masalah dan potensi ditemukan maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi mengenai media pembelajaran yang baru. Peneliti mencari informasi melalui internet dan komunikasi dengan beberapa guru di TK. Sehingga peneliti mendapatkan media pembelajaran baru yaitu Media Balok.

Berdasarkan hasil pengumpulan informasi dan menanggapi masalah dan potensi diatas maka peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran baru yaitu media balok agar terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien serta membuat kelas menjadi lebih

---

<sup>37</sup>Ibid, h. 298-299

menyenangkan dan tidak membosankan sehingga perkembangan kreativitas akan berkembang dengan baik.

### **3. Desain Produk**

Penelitian ini akan melakukan pengembangan media balok. Pada tahap ini peneliti mempelajari cara penggunaan dan fungsi balok. Kemudian meyisipkan materi yang dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia dini.

### **4. Validasi Desain**

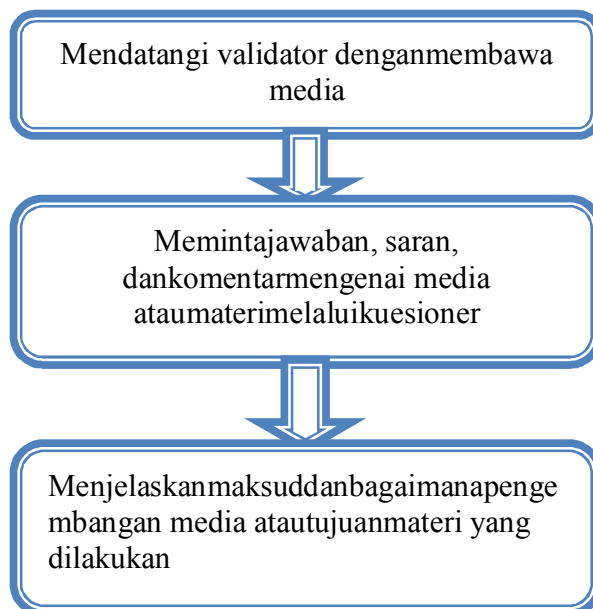
Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini media secara rasional akan lebih efektif atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.<sup>38</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas maka akan diadakan validasi desain, dimana yang akan dilakukan validasi yaitu berkaitan dengan media balok sebagai bahan mengajar dalam perkembangan kreativitas anak usia dini oleh beberapa validator yang sudah berpengalaman.

Pada tahap validasi desain ada langkah-langkah yang peneliti lakukan yaitu sebagai berikut:

---

<sup>38</sup> Ibid, h. 414



**Gambar 3**  
**Langkah Validasi Media Kepada Validator (Ahli)**

Setiap validator diminta untuk memberikan penilaian kemudian akan dilakukan analisis data. Sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

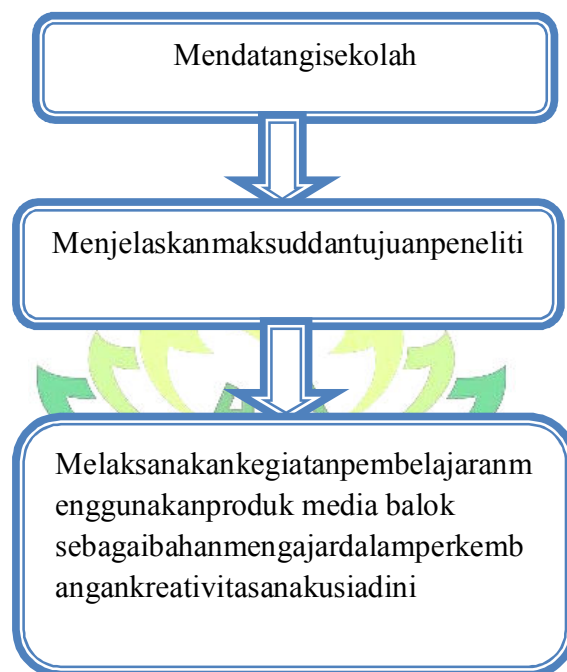
## 5. Revisi Desain

Revisi desain pada tahap ini yaitu berupa media balok sebagai bahan mengajar dalam perkembangan kreativitas anak usia dini yang bertujuan untuk memperbaiki kelemahan yang didapat setelah dilakukan validasi oleh validator pada tahap sebelumnya.

## 6. Uji Coba Produk

Setelah melakukan validasi desain dan melakukan perbaikan desain maka melakukan tahap ujicoba produk sebagai ujicoba terbatas.

Adapun langkah yang dilakukan sebagai berikut:



**Gambar 4**  
**Langkah ujicoba produk**

## 7. Revisi Produk

Setelah peneliti melakukan pengujian produk media balok sebagai bahan mengajar dalam perkembangan kreativitas anak usia dini, maka akan didapatkan hasil yang dinilai oleh guru, apabila masih ada bagian produk

yang belum seperti yang diharapkan maka peneliti akan melakukan revisi produk terhadap kelemahan tersebut.

### **C. Lokasi Penelitian**

Penelitian dilakukan di Taman Kanak – Kanak Roudlotul Huda yang beralamatkan Desa Purworejo, Kecamatan Padang Ratu, Kabupaten Lampung Tengah.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mengumpulkan data-data di lapangan yang diperlukan dalam penelitian ini digunakan beberapa metode, yaitu sebagai berikut:

#### **1. Wawancara (interview)**

Menurut Esterberg yang dikutip oleh Sugiyono, mendefinisikan wawancara/interview "Merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu". Cara ini juga digunakan untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan pokok permasalahan yang ditunjukkan kepada responden. Proses tanya jawab secara langsung dan lisan kepada pihak-pihak yang berhubungan dengan objek penelitian tersebut. Dalam penelitian yang menjadikannya sumber adalah para guru.

## 2. Kuesioner (angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>39</sup> Kuesioner (angket) digunakan pada saat evaluasi, ujicoba media balok, dan wawancara. Evaluasi media balok dilakukan oleh validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli bahasa dan guru.

## 3. Observasi (pengamatan)

Menurut Margono observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.<sup>40</sup>

Dari

pengertian di atas dapat dipahami bahwa observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data di mana peneliti melihat mengamati secara visual.

## 4. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal variabel yang berpacatatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.<sup>41</sup> Metode ini merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap,

---

<sup>39</sup>*Ibid.* h. 142

<sup>40</sup>Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 158.

<sup>41</sup>Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, h. 231.

sahdan bukan berdasarkan pemikiran. Metode ini hanya mengambil indeks yang sudah ada seperti, jumlah anak, kegiatan belajar anak, luasan tanah.

Dengan demikian jelas bahwa metode dokumentasi adalah proses pengumpulan data-data dalam bentuk tulisan-tulisan atau catatan-catatan resmi, yang dilakukan untuk menghimpun data tentang sejarah singkat berdirinya sekolah TK, tenaga pengajar, keadaan siswa, struktur organisasi dan dokumen-dokumen lainnya yang berkenaan dengan penelitian ini.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Setelah terkumpulnya data kemudian dilakukan analisis, metode analisis yang digunakan sebagai berikut :

##### **1. Angket Validasi**

Angket validasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan media balok bergambar dan desain balok bergambar yang dikembangkan. Angket validasi ini diisi oleh validator dan analisis data disajikan dalam bentuk statistik deskriptif dengan penyajian data berupa presentase.

##### **2. Angket Tanggapan**

Angket tanggapan dalam penelitian dan pengembangan ini diberikan kepada guru dan siswa setelah dilakukan uji coba produk. Angket tanggapan digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan guru terhadap media balok bergambar yang



dikembangkan dan siswa terhadap penyajian balok bergambar. Angket yang  
gapan ini di isi oleh guru dan siswa. Angket kelayakan bersifat kuantitatif  
data

dapat diolah secara penyajian presentasi dengan menggunakan Skala Likert  
sebagai alat ukur. Skala ini disusun dalam bentuk suatu pertanyaan dan di  
ikuti dengan empat tanggapan. Untuk keperluan kuantitatif maka jawaban tersebut  
dapat diberi skor dan selanjutnya data intervalnya dapat dianalisis  
dengan menghitung presentase rata-rata jawaban dari responden  
dengan rumus berikut :

Rumus yang Digunakan :


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

P : Angka persentase

F : Skor yang diperoleh

N : Skor Maksimal<sup>42</sup>

Menghitung persentase

kelayakan dari setiap aspek dengan rumus sebagai berikut:

Rumus skala likert<sup>43</sup>

---

<sup>7</sup>Gina Rosginari, Pengembangan, Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual  
Pada Ajaan Ekstraksi di SMK N 2 Indramayu ( Skripsi Program Sastra Satu Universitas Pendidikan  
Indonesia: 2014 ) h. 29

<sup>43</sup>Ardian Asyhari, Helda Silvia. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam  
Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al-BiRuNi' Vol  
05 No 1, 2016, h.7

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$  = Jumlah jawaban responden dalam 1

$\sum xi$  = Jumlah nilai ideal dalam item

**Tabel3**

**PedomanSkorPenilaianAhli<sup>44</sup>**

<b>Kreteria</b>	<b>Skor</b>
<b>SangatSetuju ( SS)</b>	<b>4</b>
<b>Setuju ( S )</b>	<b>3</b>
<b>TidakSetuju (TS )</b>	<b>2</b>
<b>SangatTidakSetuju (STS)</b>	<b>1</b>

**Tabel4**

**KreteriaKelayakan**

<b>Skor Rata – Rata ( % )</b>	<b>Kategori</b>
<b>0 %– 25%</b>	<b>TidakLayak</b>
<b>26% – 50%</b>	<b>KurangLayak</b>
<b>51% – 75%</b>	<b>Layak</b>
<b>76% –100%</b>	<b>SangatLayak</b>

---

<sup>44</sup>Riduwan , Sunarto, *Pengantar Statistika*, ( Bandung, : Alfabet, 2014 ), h. 21

Balok bergambar dikatakan layak apabila persentase kelayakan adalah  $\geq 51$  %.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian Dan Pengembangan**

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa balok bergambar sebagai media pembelajaran dalam perkembangan kreativitas anak usia dini .

##### **1. Hasil Pengembangan Produk**

Pengembangan produk yang dihasilkan merupakan balok bergambar sebagai alat bermain untuk anak dalam perkembangan kreativitas anak usia dini dalam pengembangan balok bergambar di uji cobakan di Tk Roudlotul Huda.

##### **2. Kelayakan Balok Bergambar**

Langkah-langkah yang digunakan dalam menguji kelayakan media balok bergambar, disesuaikan dengan prosedur pengembangan model Sugiyono dijelaskan sebagai berikut:

###### **a. Potensi dan masalah**

Pada penelitian ini potensi dan masalah yang didapat dilapangan dengan melakukan observasi ,wawancara dan kusioner kepada guru di Tk Roudlotul Huda Desa Purworejo, observasi wawancara dan kusioner dilakukan untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada pada Tk Roudlotul Huda. Pada Tk Roudlotul Huda

ini penggunaan balok bergambar masih sangat jarang digunakan, selain itu balok gambar yang ada di Tk Roudlotul Hudabelum ada yang menggunakan karakter hewan. Dari potensi dan masalah yang ada peneliti ingin mengembangkan balok bergambar sebagai alat bermain anak dalam perkembangan kreativitas anak usia dini.

#### b. Pengumpulan data

Dalam mengumpulkan data penulis melalui pengamatan, studi pustaka, wawancara dan observasi, kusioner dalam mengumpulkan teori tentang balok bergambar sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini dalam pengembangan kreativitas. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi di Tk Roudlotul Huda Desa Purworejo Kecamatan Padang Ratu Kabupaten Lampung Tengah.


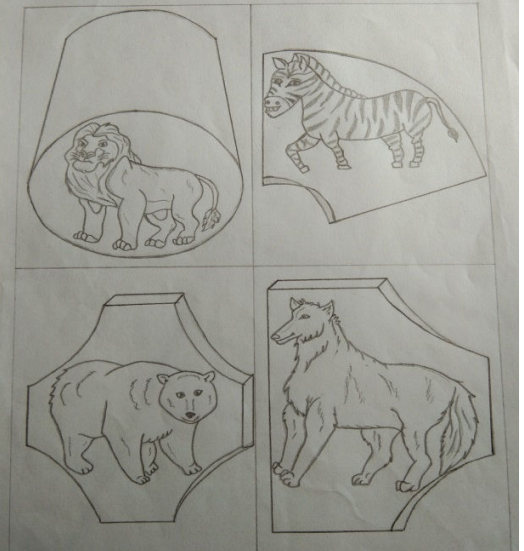
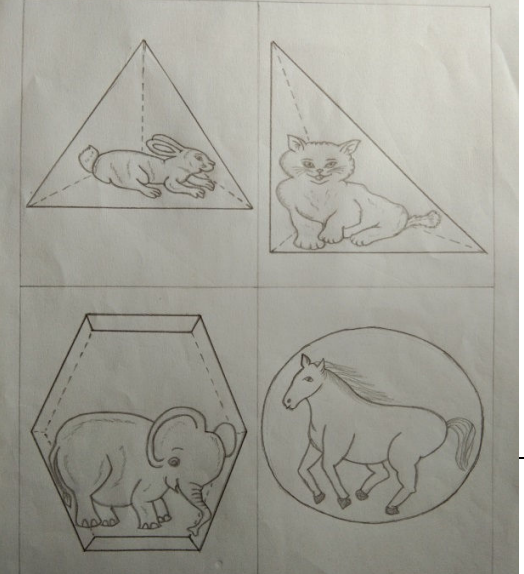
#### c. Desain Produk

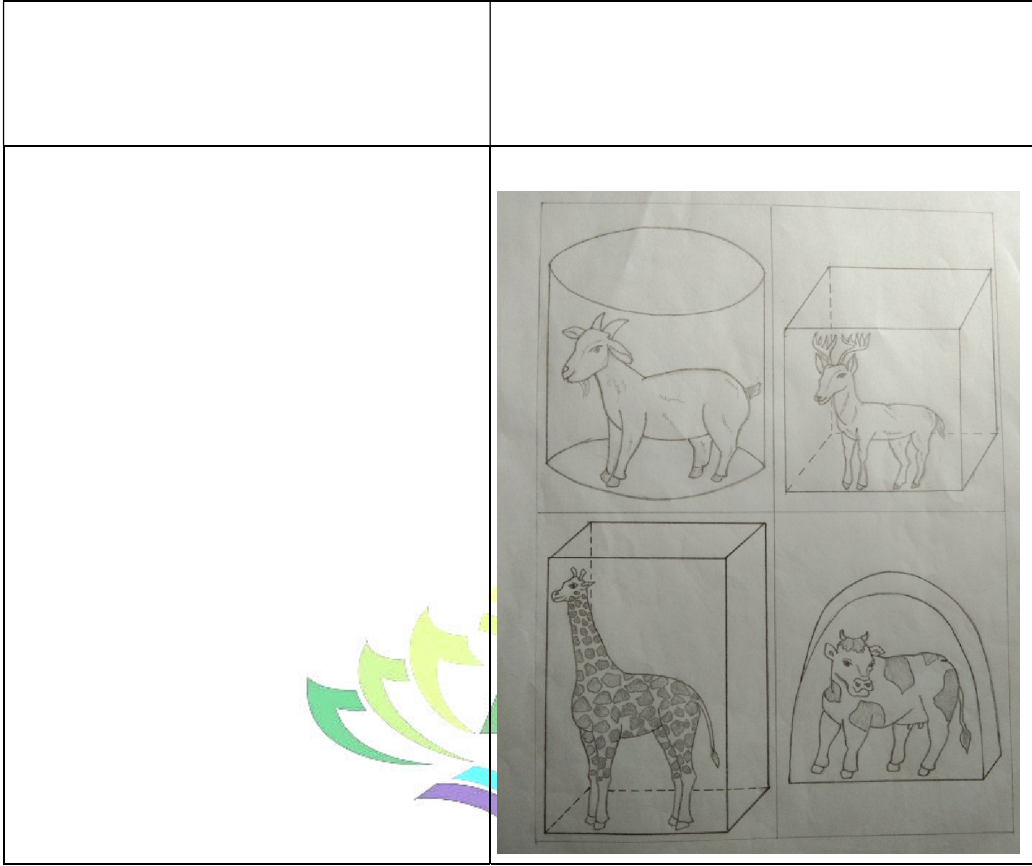
Pada tahap ini peneliti medisain produk media pembelajaran yang berupa balok bergambar untuk perkembangan kreativitas anak usia dini pada balok bergambar ini ingin mengenalkan kepada anak tentang bentuk, binatang, warna pada binatang. Balok bergambar ini sebagai media pembelajaran dalam pengembangan kreativitas anak usia dini. Dalam balok bergambar ini terdapat teks dan gambar, ukuran 12 cm X 7 cm dan memiliki warna yang menarik bagi anak, balok bergambar ini juga menggunakan karakter hewan indonesia sabagai tokoh dalam isi balok sehingga dapat mengenalkan kepada anak

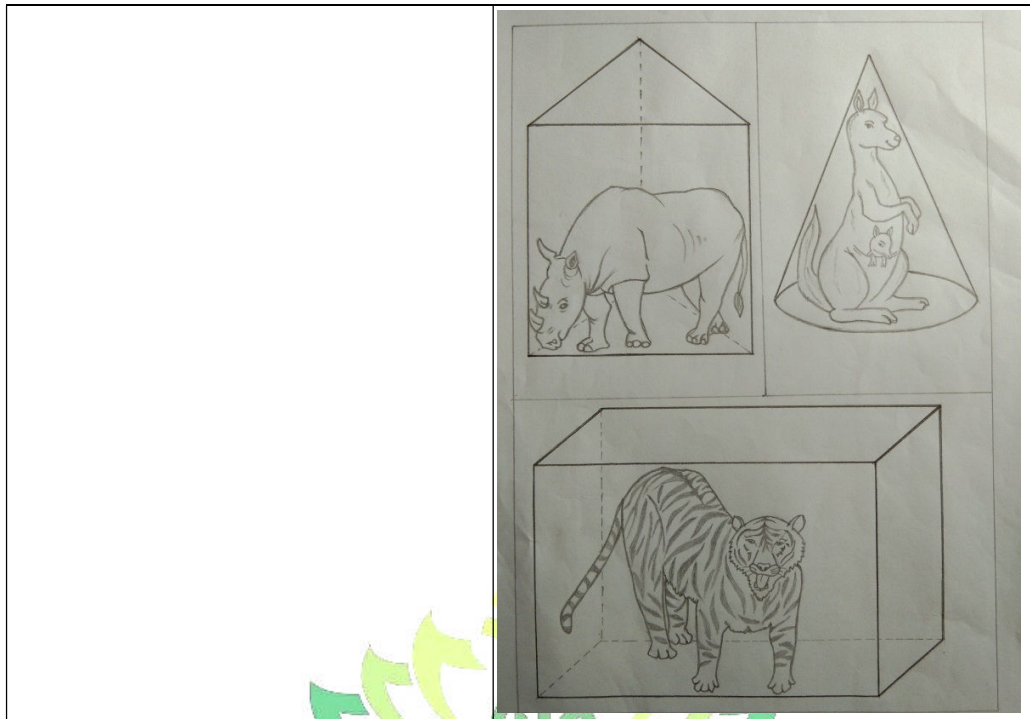
hewan yang ada di Indonesia balok bergambar sebagai alat bermain ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Pembuatan balok bergambar menggunakan alat-alat pahat yang khusus ukir.

**Tabel 5**

**DESAIN PENGEMBANGAN BALOK BERGAMBAR**

Desain	Gambar
<p>Macam Binatang Dan</p> 	
<p>Bentuk Balok</p>	





#### d. Validasi Desain

Setelah pembuatan produk awal balok bergambar sebagai alat bermain dalam perkembangan kreativitas anak usia dini, kemudian produk di validasi oleh beberapa ahli yaitu : ahli materi, ahli media, ahli bahasa. Validasi produk yang dilakukan oleh ahli dilakukan dua kali, yaitu validasi produk awal dan validasi produk setelah dilakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk yang telah direvisi. Adapun validasi produk oleh ahli sebagai berikut:



### 1. Validasi Oleh Ahli Materi

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi, untuk materi divalidasi dilakukan oleh satu ahli materi yaitu ibu Neni Mulya, M. Pd, hasil validasi oleh ahli materi pada produk awal disajikan dalam tabel berikut:

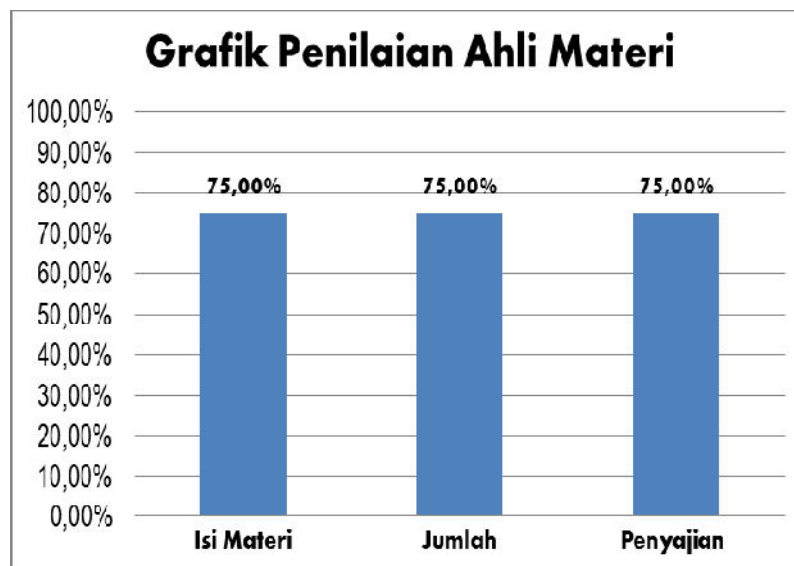
**Tabel 6**  
**Hasil Penilaian Ahli Materi**

Indikator Penilaian	Materi	Skor	Rata rata Peraspesik	Persentase
Isi Materi	1. Balok bergambar ini memberikan pembelajaran bagi perkembangan kreativitas anak usia dini	3	3	75.00%
	2. Isi materi disajikan dengan sederhana dan jelas	3		
	3. Penyampaian pada balok bergambar ini berkaitan dengan kehidupan binatang yang ada disekitar anak atau yang sering anak lihat	3		
	4. Materi mudah dipahami	3		
	5. Kesesuaian dengan perkembangan kreativitas anak usia dini	3		

	6. Pemahaman terhadap pesan yang ada pada balok bergambar	3		
Jumlah	7. Jumlah balok sesuai dengan kemampuan pada anak	3	3	75.00%
Penyajian	8. Kesesuaian gambar dengan materi	3	3	75.00%
	9. Letak gambar sesuai dengan isi materi	3		
	10. Warna gambar menarik bagi anak	3		
	11. Ukuran gambar sesuai dengan kemampuan anak	3		
	12. Gambar jelas dan mudah dibedakan	3		
<b>Total</b>		<b>36</b>	<b>9</b>	<b>225.00%</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>3</b>	<b>3</b>	<b>75.00%</b>
<b>Keterangan</b>		<b>Layak</b>		

Berdasarkan tabel 6 penilaian oleh validasi ahli materi diatas diketahui pada aspek 1 tentang Isi Materi mendapatkan persentase kelayakan 75.00% pada aspek 2 tentang Jumlah mendapatkan persentase 75.00% pada aspek 3 tentang Penyajian mendapatkan persentase kelayakan 75.00%. Jumlah skor total untuk penilaian ahli materi sebesar 36 dengan 3 kriteria penilaian, Rata – rata penilaian validator ahli materi yaitu 3 dengan persentase kelayakan sebesar

75.00% data dari analisis hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada gambar 5.



**Gambar 5 Hasil Penilaian Ahli Materi**

Dari grafik diatas menunjukkan penilain validator ahli materi. Penilaian aspek 1 kualitas isi materi mendapatkan persentase 75% dengan kategori “Layak”, penilaian aspek 2 tentang jumlah mendapatkan persentase 75% dengan kategori “Layak” dan penialai aspek 3 tentang penyajian mendapatkan pesentase 75% dengan kategori “Layak”.

## **2. Validasi Oleh Ahli Media**

Produk yang telah dikembangkan kemudian dinilai oleh ahli, untuk penilain media dilakukan oleh satu ahli media yaitu ibu Dr.

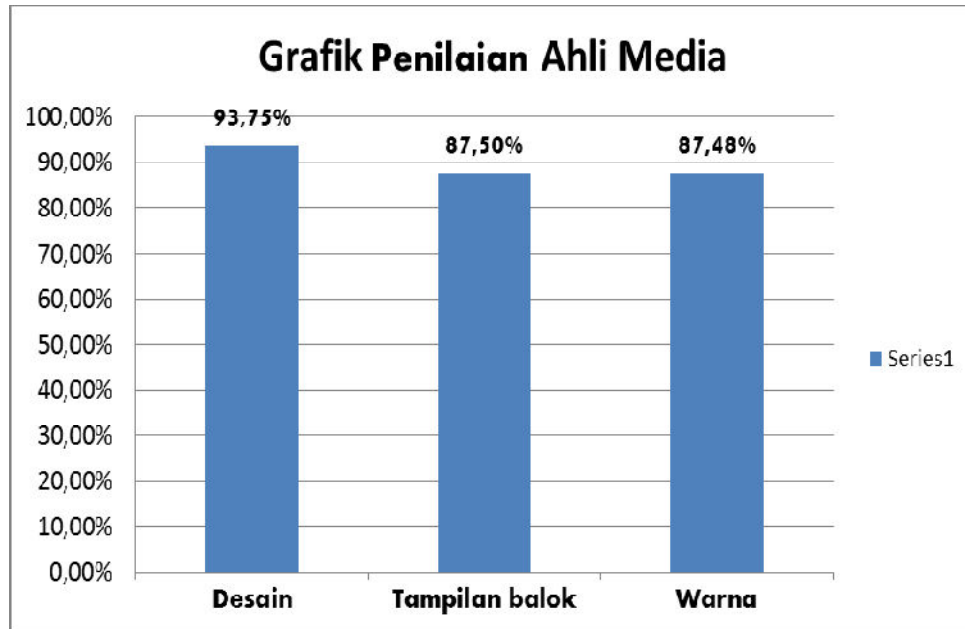
Hj. Eti Hadiati, M.Pd hasil validasi oleh ahli media pada produk awal disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 7**  
**Hasil Penilaian Ahli Media**

Indikator Penilaian	Materi	Skor	Rata rata Peraspesk	Persentase
Desain	1. Desain yang di buat jelas dan mudah untuk dilihat	4	3.75	93.75%
	2. Desain digambar sesuai dengan gambar binatang	4		
	3. Ukuran sesuai dengan yang sudah ditentukan	4		
	4. Bentuk binatangnya sesuai dengan yang ada pada gambar	3		
Tampilan Balok	5. Tampilan balok dapat menarik perhatian saat proses pembelajaran berlangsung	3	3.5	87.50%
	6. Tampilan balok memicu perkembangan kreativitas anak saat menyusun balok	3		
Warna	7. Warna menarik dan sesuai dengan balok bergambar	3	3.5	87.48%
	8. Warna balok dan jelas	4		

	menarik			
	9. Warna binatang jelas dan menarik	3		
	10. Tampilan warna membuat anak semangat dalam belajar	4		
	11. Warna memicu anak rasa ingin tahunya yang tinggi	4		
	12. Warna pada balok bergambar tidak membuat anak bosan	3		
	<b>Total</b>	<b>42</b>	<b>10.75</b>	<b>268.73%</b>
	<b>Rerata Skor</b>	<b>3.5</b>	<b>3.58</b>	<b>90%</b>
	<b>Keterangan</b>	<b>Sangat Layak</b>		

Berdasarkan tabel 7 penilaian oleh ahli validasi ahli media diatas dapat diketahui pada aspek 1 tentang Desainmendapatkan persentase 93.75%, pada aspek 2 tentang Tampilan Balok mendaptkan persentase 87.50% pada aspek 3 tentang Warna mendapatkan persentase kelayakan 87.48% . jumlah skor total untuk penilaian ahli media sebesar 42 dengan 12 kereteria penilaian, Rata - rata penilaian validator ahli media yaitu 3.58 dengan persentase kelayakan sebesar 90% data dari analisis hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada gambar 6.



**Gambar 6 Hasil Penilaian Ahli Media**

Berdasarkan grafik diatas menunjukkan penilaian validator ahli media penilain aspek 1 desain mendapatkan persentase 93.75% dengan kategori “Sangat Layak, penilain aspek 2 tampilan balok mendapatkan persentase 87.50% dengan kategori “Sangat Layak” dan aspek 3 desain ahli media memberikan nilai persentase 87.48% dengan kategori “Sangat Layak”

### **3. Validasi Oleh Ahli Bahasa**

Produk yang telah dikembangkan kemudian dinilai oleh ahli, untuk penilain bahasa dilakukan oleh satu ahli bahasa yaitu bapak

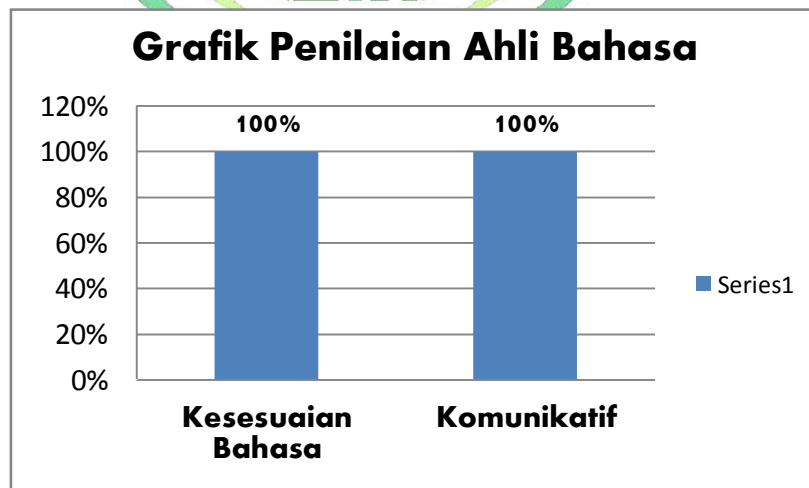
Untung Nopriyansah, M.Pd hasil validasi oleh ahli bahasa pada produk awal disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 8**  
**Hasil Penilaian Ahli Bahasa**

Indikator Penilaian	Materi	Skor	Rata rata Peraspesik	Persentase
Kesesuain Bahasa	1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4	100.00%
	2. Ketepatan teks dengan gambar	4		
	3. Pemahaman terhadap pesan yang ada pada gambar	4		
	4. Huruf yang digunakan sederhana dan muda dibaca	4		
	5. Ketepatan warna teks agar mudah di baca	4		
	6. Ketepatan tata bahasa	4		
	7. Menggunakan ejaan yang digunakan PUEBI	4		
	8. Ketepatan tanda baca	4		
Komunikatif	9. Kalimat yang digunakan jelas dan tepat	4	4	100.00%
	10. Gaya bahasa yang digunakan tepat	4		
	11. Kesesuaian penggunaan kata yang komunikatif	4		
	12. Ketepatan penggunaan	4		

	istilah			
<b>Total</b>		<b>48</b>	<b>8</b>	<b>200.00%</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>
<b>Keterangan</b>	<b>Sangat Layak</b>			

Berdasarkan tabel 8 penilaian oleh validasi ahli bahasa diatas dapat diketahui pada aspek 1 tentang Kesesuaian mendapatkan 100.00% pada aspek 2 tentang Komunikatif mendapatkan 100.00%. jumlah skor total untuk penilaian ahli bahasa sebesar 48 dengan 4 kereteri penilaian Rata – rata penilaian validator ahli bahasa yaitu 3 dengan persentase kelayakan sebesar 100.00% data dari analisis hasil penilaian ahli bahasa dapat dilihat pada gambar 7.



**Gambar 7 Hasil Penilaian Ahli Bahasa**

Berdasarkan grafik diatas menunjukkan penilaian ahli bahasa penilaian terbagi menjadi 2 aspek. Aspek 1 kesesuaian bahasa mendapatkan persentase 100.00% dengan kategori “Sangat Layak”



dan aspek 2 komunikatif mendapatkan persentase 100.00% dengan kategori “Sangat Layak”.

#### 4. Revisi Desain

Setelah dilakukan penilaian produk yang dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa maka didapat saran dari para validator kemudian saran yang diberikan dijadikan masukan untuk merevisi desain produk hasil revisi dapat dijelaskan sebagai berikut:

##### a. Ahli Materi

Saran terhadap balok bergambar dari ahli materi produk sudah layak digunakan dan materi yang di buat harus jelas dan jangan disingkat, sesuai dengan perkembangan kreativitas anak usia dini.

##### b. Ahli Media

Hasil revisi dari ahli media berupa perbaikan dan saran terhadap balok bergambar menurut validator balok kayu yang digunakan usahakan lebih ringan agar aman untuk anak usia dini dan gambar binatang, nama binatang harus jelas dan menarik warnanya dan sudah dapat di terapkan pada anak usia dini.



Gambar 8 Sebelum Revisi



Gambar 9 Sesudah Revisi

c. Ahli Bahasa

Hasil revisi dari ahli bahasa berupa perbaikan dan saran terhadap balok bergambar menurut validator yaitu: perbaiki cara pemilihan kata, perbaiki dalam penulisan kalimat dan tidak boros dalam penggunaan kata.

5. Deskripsi Penggunaan Produk Dalam Pembelajaran

Media balok dalam penelitian ini dikembangkan untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia dini.

a. Langkah-langkah penggunaan media balok

Berikut ini langkah-langkah dalam penerapan media balok :

1. Guru membagikan media balok 2 media untuk 3 orang.
2. Guru meminta anak untuk melihat pada jumlah balok yaitu desain, guru menjelaskan desain (bentuk, binatang) pada media balok bergambar.
3. Kemudian guru melanjutkan pada balok berikutnya, guru meminta anak untuk menyebutkan huruf apa saja yang ada di masing-masing jumlah balok tersebut, menyebutkan warna dan menghitung binatang yang ada didalam jumlah masing-masing balok bergambar.
4. Pada balok berikutnya guru menceritakan kehidupan yang ada didalam balok bergambar.

5. Selanjutnya guru meminta anak untuk menyebutkan setiap balok yang di pegang untuk menceritakan binatang didalamnya. Kehidupanapa yang ada di dalam media balok bergambar bagaimana cara memelihara binatang yang baik.

b. Langkah - langkah uji coba skala kecil dan lapangan

Setelah langkah – langkah yang diterapkan diatas maka selanjutnya peneliti dengan didampingi guru bertanya kepada anak, dengan pertanyaan sebagai berikut:

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator	No Item
1	Tampilan Balok	1. Apakah warna balok menarik?	1
		2. Apakah kamu menyukai ukuran pada masing-masing balok?	2
		3. Apakah kamu suka dengan warna yang ada pada masing-masing balok?	3
		4. Apakah kamu dapat membedakan setiap macam binatang yang ada didalam balok bergambar?	4
		5. Apakah warna pada macam-macam binatang balok bergambar menarik?	5

2	Penyajian	6. Apakah kamu menyukaimacam-macam binatang yang ada pada setiap balok?	6
		7. Apakah kamu suka dengan macam binatang yang didengar?	7
		8. Apakah gambar pada balok bergambar jelas?	8
		9. Apakah gambar binatang sesuai dengan yang ada di dalam balok?	9
		10. Apakah kamu memahami balok bergambar pahat?	10

## 6. Uji coba produk

Tahapan uji coba dilakukan peneliti adalah uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan namun sebelum melaksanakan uji coba peneliti juga melibatkan guru di Tk Roudlotul Huda Desa Purworejo ibu Tri Ningsih, Untuk menilai produk yang dikembangkan dari aspek balok bergambar, nama binatang, bentuk balok, macam binatang, desain, dan warna binatangkesesuaian bahasa dan komunikatif. Pertimbangan peneliti untuk melibatkan guru dalam menilai produk dikarenakan

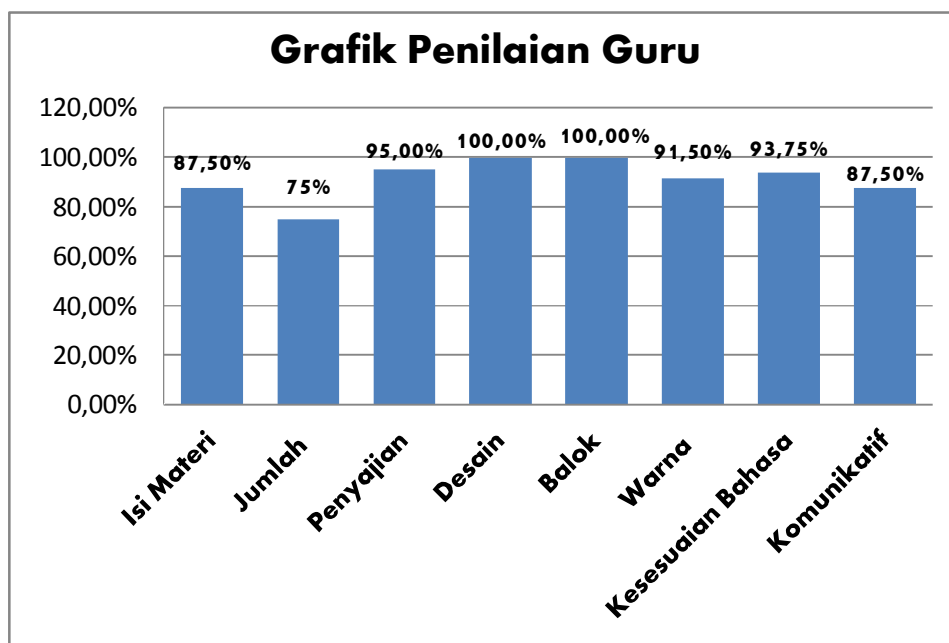
guru merupakan calon pengguna dan pelaksana pembelajaran. Hasil penilaian guru terhadap produk yang dikembangkan dapat dilihat pada Tabel 9.

**Tabel 9**  
**Hasil Penilaian Oleh Guru**

Indikator Penilaian	No penilaian	Skor	Rata rata Peraspespek	Persentase
Isi Materi	1	4	3.5	87.50%
	2	4		
	3	3		
	4	3		
	5	4		
	6	3		
Jumlah	7	3	3	75%
Penyajian	8	4	3.8	95.00%
	9	4		
	10	4		
	11	4		
	12	3		
Desain	13	4	4	100.00%
	14	4		
	15	4		
	16	4		
Balok	17	4	4	100.00%
	18	4		
Warna	19	4	3.66	91.50%
	20	4		
	21	3		
	22	4		
	23	3		
	24	4		
Kesesuaian Bahasa	25	3	3.75	93.75%
	26	4		
	27	4		
	28	4		
	29	4		

	30	3		
	31	4		
	32	4		
Komunikatif	33	4	3.5	87.50%
	34	3		
	35	3		
	36	4		
<b>Total</b>		<b>133</b>	<b>29,21</b>	<b>730,25%</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>11,08</b>	<b>365.125</b>	<b>91%</b>
<b>Keterangan</b>	<b>Sangat Layak</b>			

Berdasarkan tabel 9 di atas penilaian oleh guru TK Roudlotul Huda dapat diketahui pada aspek 1 tentang isi materi mendapatkan persentase kelayakan 87.50% pada aspek ke 2 tentang jumlah mendapatkan persentase kelayakan sebesar 75% pada aspek ke 3 tentang penyajian mendapatkan persentase 95.00% aspek ke 4 desain mendapatkan persentase kelayakan 100.00% aspek ke 5 tentang balok mendapatkan persentase 100.00% aspek ke 6 warna mendapatkan persentase kelayakan sebesar 91.50% aspek ke 7 kesesuaian bahasa mendapatkan persentase 93.75% dan aspek ke 8 tentang komunikatif mendapatkan persentase kelayakan 87.50%. Jumlah skor total untuk penilaian guru TK Roudlotul Huda sebesar 365.125 dengan persentase kelayakan 91% data dari analisis hasil penilaian guru TK Roudlotul Huda dapat dilihat pada gambar 10.





### **Gambar 10 Hasil Penilaian Guru**

Dari grafik diatas penilaian oleh guru Tk Roudlotul Huda rata – rata dengan kategori “ Sangat Layak” dalam penilain terdapat 8 aspek yang dinilai oleh guru TK Roudlotul Huda aspek 1 isi materi mendapatkan persentase kelayakan 87.50 dengan kategori “Sangat Layak” pada aspek ke 2 jumlah mendapatkan persentase kelayakan sebesar 75% dengan kategori “Layak” pada aspek ke 3 tentang penyajian mendapatkan persentase 95.00% dengan kategori “Sangat Layak” aspek ke 4 desain mendapatkan persentase kelayakan 100.00% dengan persentase “Sangat Layak” aspek ke 5 tentang balok mendapatkan persentase 100.00% dengan kategori “Sangat Layak” aspek ke 6 warna mendapatkan persentase kelayakan sebesar 91.50% kategori “ Sangat Layak” aspek ke 7 kesesuaian bahasa mendapatkan persentase 93.75% dengan kategori “Sangat Layak” dan aspek ke 8 tentang komunikatif mendapatkan persentase kelayakan 87.50%. Dengan kategori “Sangat Layak”.

#### **1. Uji Coba Sekala Kecil**

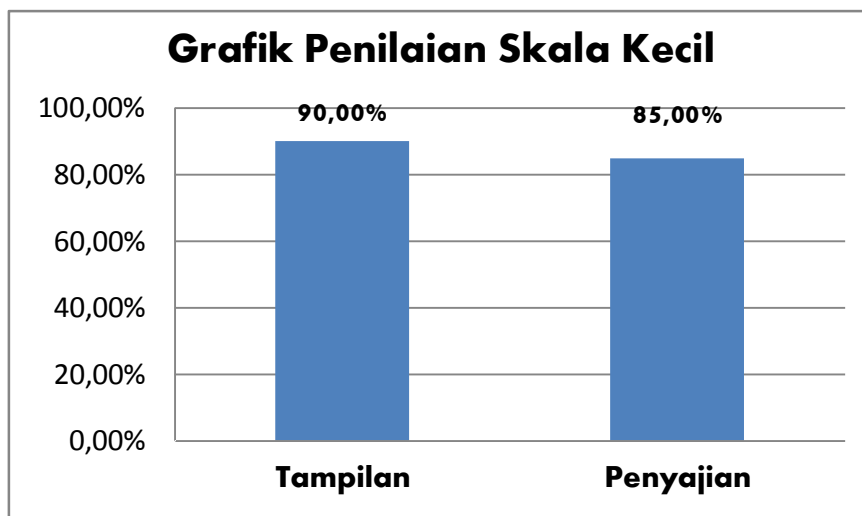
Uji coba skala kecil dilakukan oleh 7 peserta didik di Tk Roudlotul Huda pada tahap ini peserta didik diminta untuk memberikan

penialain terhadap produk yang dikembangkan yang melalui respon peserta didik hasil uji coba produk dapat dilihat pada tabel 10.

**Tabel 10**  
**Hasil Penilaian Uji Coba Skala Kecil**

<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Σ Nilai Per Aspek</b>	<b>Σ Rata-Rata Persentase Kelayakan</b>
<b>Tampilan</b>	125	90.0%
<b>Penyajian</b>	119	85.0%
<b>Jumlah</b>	324	175.0%
<b>Rata-Rata</b>	162.0	87.50%
<b>Kereteria</b>	<b>Sangat Layak</b>	

Dari tabel 10 diatas dapat dilihat bahwa terdapat 2 aspek yang dinilai oleh peserta didik yaitu tampilan dan penyajian rata – rata 175.0 dengan persentase 87.50% dengan kategori “Sangat Layak”. Selain dapat dilihat dalam bentuk tabel hasil uji coba skala kecil dapat dilihat pada grafik sebagai berikut:

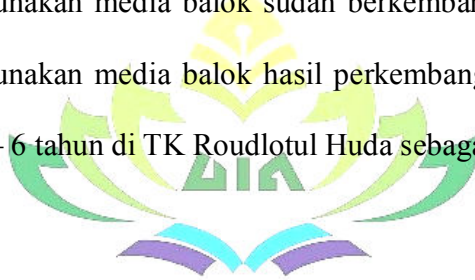


### **Gambar 11 Hasil Penialain Uji Coba Skala Kecil**

Hasil grafil diatas terdapat 2 aspek yang dinilai oleh peserta didik aspek 1 tampilan mendapatkan persentase 90% dengan kategori “Sangat Layak” dan aspek 2 penyajian mendapatkan persentase kelayakan sebesar 85% dengan kategori “Sangat Layak”

#### **7. Hasil Perkembangan Kreativitas Anak**

Perkembangan Kreativitas Anak Usia dini sebelum menggunakan media balok sudah berkembang dengan baik. Setelah menggunakan media balok hasil perkembangan kreativita anak usia dini 5 – 6 tahun di TK Roudlotul Huda sebagai berikut:



**Tabel 11**  
**Hasil Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun**

No	Nama Peserta Didik	Indikator Penilaian							Ket
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Aini Lestari	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
2	Alif Muzahidin	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
3	Asifa Safitri	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
4	Aqila Oxcelia Zahwa	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
5	Deva K.K	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
6	Erina Sahara	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
7	Gabriel	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
8	Gilang R	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
9	Gisel Safitri	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
10	Keyla M	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
11	Kharis Muzaki	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
12	Leni Puspita	MB	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSH
13	Miftahul Faiq	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
14	M. Bagas Satrio	BB	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
15	M. Safti	BB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
16	M. Ridho	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
17	M. Rico	BB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
18	Nadia Anisa	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
19	Putri Fara Nita	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
20	Revaldi Dwi Riyanto	MB	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
21	Sabrina Amalia	BB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
22	Saiful Anwar	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
23	Toni Setiawan	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
24	Wira Saputra	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH
25	Aldo Alfian	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
26	Anip	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
27	Rizal Pratama	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH

**Keterangan:**

- BB : Belum Berkembang  
MB : Mulai Berkembang  
BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
BSB : Berkembang Sangat Baik

**Indikator Penilaian:**

- 1 : anak dapat bercerita kemudian mampu menyelesaikan masalah yang ada.
- 2 : anak dapat membedakan binatang jinak dan binatang buas.
- 3 : anak mampu mengenali benda sesuai ukuran.
- 4 : anak mampu menyebut nama-nama binatang dengan urutan bilangan dari 1-10.
- 5 : anak dapat mengenal satu persatu lambang huruf yang ada pada balok.
- 6 : anak dapat menunjukkan reaksi diri secara wajar dalam mengekspresikan hasil karyanya.
- 7 : anak mampu menunjukkan karya seninya dengan menggunakan media yang disediakan guru.

Dari tabel diatas maka dapat di lihat bahwa perkembangan kreativitas anak usia dini setelah menggunakan media balok bergambar berkembang sesuai harapan.

**B. Pembahasan Penelitian**

Penelitian dan pengembangan produk dilakukan dengan sebuah perencanaan tahap awal yang dilakukan adalah observasi kesekolah di TK Roudlotul Huda. Diketahui pada Tk Roudlotul Huda balok bergambar masih belum ada digunakan dan belum bervariasi. Langkah awal yang

dilakukan dalam buatan balok bergambar adalah mencari jenis binatang. Setelah itu baru membuat bentuk balok dengan menggunakan tangan. Setelah itu membuat desain balok bergambar menggunakan pensil, penggaris, penghapus.

Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa ahli sebelum di uji cobakan, validasi dilakukan oleh 3 ahli yaitu satu ahli materi, satu ahli media dan satu ahli bahasa yang merupakan ahli pada bidangnya.

#### 1. Hasil Penilaian Ahli Materi

Pada validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi ada 3 aspek yang dinilai yaitu: isi materi, jumlah, dan penyajian hasil penilain mendapatkan nilai rata – rata 3 dengan kreteria persentase kelayakan 75% dan kategori penilaian adalah “Layak”.

#### 2. Hasil Penilaian Ahli Media

Validasi yang dilakukan ahli media mencakup 3 aspek yaitu : desain, tampilan balok dan warna, penilaian dari ahli media mendapatkan nilai rata – rata 3.58 dengan kreteria persentase kelayakan sebesar 90% dengan kategori penilaian adalah “Sangat Layak”.

#### 3. Hasil Penilaian Ahli Bahasa

Hasil validasi ahli bahasa yang dilakukan mencakup 2 aspek yaitu: kesesuaian bahasa dan komunikatif, balok bergambar mendapatkan

nilai rata – rata dari ahli bahasa 4 dengan kreteria persentase kelayakan 100% dengan kategori “Sangat Layak”.

#### 4. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dalam 1 tahap yaitu uji coba skala kecil dalam tahap uji coba skala kecil aspek penilaian tampilan mendapatkan persentase 90.0% dan aspek penilaian penyajian mendapatkan persentase 85.0% dalam kedua aspek ini mendapatkan kategori “Sangat Layak”.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan dalam produk balok bergambar ini adalah:

1. Telah dikembangkan Balok Bergambar sebagai media pembelajaran dalam perkembangan kreativitas anak usia dini, pengembangan media pembelajaran balok ini dikembangkan dengan cara guru memberikan media balok bergambar kepada anak agar anak dapat mengetahui balok-balok bergambar pahat dan mengetahui lebih banyak bentuk dan warna.
2. Pengembangan media pembelajaran balok ini sangat layak digunakan untuk anak usia dini, karena dengan adanya media balok ini anak dapat mengetahui warna, bentuk, macam-macam binatang berkaki empat dan dapat juga untuk mengembangkan kreativitas anak dengan cara anak melipat kertas origami membentuk bentuk balok dan mewarnai gambar binatang dengan rapih.
3. Rata – rata penilaian validator ahli materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 75% sehingga penilaian yang dicapai validator ahli materi mendapatkan kategori “Layak” sedangkan rata – rata penilaian validator ahli media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 90% sehingga penilaian ahli media mendapatkan kategori “Sangat Layak”



untuk rata – rata penilaian validator ahli bahasa mendapatkan persentase kelayakan sebesar 100% sehingga penilaian yang dicapai validator ahli bahasa mendapatkan kategori “Sangat Layak”

4. Hasil penilaian guru mendapat persentase kelayakan 91% sehingga penilaian yang dicapai mendapatkan kategori “Sangat Layak” dan hasil uji coba yang dilakukan yaitu uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase kelayakan 87.50% dengan kategori “Sangat Layak”.

## **B. Saran**

Penelitian dan pengembangan Balok Bergambar masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh balok bergambar yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran, peneliti menyarankan:

1. Bagi peneliti, dapat mengembangkan balok bergambar dengan variasi atau desain yang berbeda sehingga dapat meningkatkan keefektifan belajar.
2. Bagi pengguna agar dapat melakukan pengembangan kreativitas lebih lanjut terhadap proses belajar anak melalui balok bergambar agar dapat dihasilkan produk yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Bagi guru dapat menerapkan balok bergambar dalam pembelajaran juga memerlukan kemampuan untuk menyampaikan warna, bentuk dan macam-macam binatang yang ada didalam balok bergambar.

## DAFTAR PUSTAKA

Ardian Asyhari, Helda Silvia, *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al-BiRuNi' Vol 05, No 1, 2016, h. 7

Arsyad Azhar, 2013, *Media Pembelajaran*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta

Dhuriyatun Nasichah, *Implementasi Model Pembelajaran Sentra Balok Anak Kelompok B Di TK Khadijah Pendigiling Surabaya*, Jurnal PAUD Teratai, Vol 6, No 3 Tahun 2017

Faisal Rachmat, *Kontribusi Permainan Konstruktivis (Media Balok) Dengan Peningkatan Kemampuan Kognitif*, Universitas Al-Azhar Indonesia, Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol 11, Edisi 2, November 2017

Gina Rosginasari, *Pengembangan, Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Ekstraksi di SMK N 2 Indramayu (Skripsi Program Sastra Satu Universitas Pendidikan Indonesia: 2014) h. 29*

<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/6094/7574>

Ika Kemalawati, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulya Kecamatan Cipa Kabupaten Bnadung Barat*, Jurnal Empowerment, Vol 6, Nomor 1 Februari 2017, ISSN No. 2252-4738

Izartin, *Penerapan Metode Bermain Balok Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Di PAUD Negeri Pembina Palu Utara Sulawesi Utara*, Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol 4, No 7, ISSN 2354-614X

Jahja Yudrik, 2011, *Psikologi Perkembangan*, Kencana PrenadaMedia Group, Jakarta.

Kurniawan Heru, 2015, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)*, PrenadaMedia Group, Jakarta

Margono, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 158

Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, Bandung

Ungguh Jasa Muliawan, 2016, *Mengembangkan Imajinasi dan Kreativitas Anak*, Gava Media, Yogyakarta



Lampiran 15

**Analisis Penilaian ahli media**

Aspek Penilaian	Nomor	X	$\sum X$ Aspek	Rata - rata peraspek	Presentase (%)	Katagori
	Butir Penilaian				Skor ideal	Kelayakan
Desain	1	4	15	3,75	93,75%	Sangat Layak
	2	4				
	3	4				
	4	3				
Tampilan Balok	5	4	7	3,5	87,50%	Sangat Layak
	6	3				
Warna	7	3	21	3,5	87,48%	Sangat Layak
	8	4				
	9	3				
	10	4				
	11	4				
	12	3				
Jumlah		42	43	10,75	268,73%	Sangat Layak
Rata-Rata		3,5	14,33	3,58	90%	

### Kategori Kelayakan

0%-25%	Tidak Layak
26%-50%	Kurang Layak
51%-75%	Layak
76%-100%	Sangat Layak

### Perhitungan Persentase Kelayakan

No	Aspek Penilaian	Perhitungan Persentase Kelayakan
1	Desain	$xi = (\sum S) / (S_{max} \times \sum \text{validator} \times \sum \text{aspek}) \times 100\%$
		$xi = (15) (4 \times 1 \times 4) \times 100\% = (15) (16) \times 100\% = 93.75\%$
2	Tampilan Balok	$xi = (\sum S) / (S_{max} \times \sum \text{validator} \times \sum \text{aspek}) \times 100\%$
		$xi = (6) (4 \times 1 \times 2) \times 100\% = (6) (8) \times 100\% = 87.50\%$
3	Warna	$xi = (\sum S) / (S_{max} \times \sum \text{validator} \times \sum \text{aspek}) \times 100\%$
		$xi = (21) (4 \times 1 \times 6) \times 100\% = (21) (24) \times 100\% = 87.48\%$

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Nomor</b>	<b>X</b>	<b><math>\Sigma X</math> Aspek</b>	<b>Rata - rata Peraspek</b>	<b>Presentase (%)</b>	<b>Katagori</b>
	<b>Butir Penilaian</b>				<b>Skor ideal</b>	<b>Kelayakan</b>
<b>Isi Materi</b>	1	3	18	3	75,00%	Layak
	2	3				
	3	3				
	4	3				
	5	3				
	6	3				
<b>Jumlah</b>	7	3	3	3	75,00%	Layak
<b>Penyajian</b>	8	3	15	3	75,00%	Layak
	9	3				
	10	3				
	11	3				
	12	3				
Jumlah		36	36	9	225,00%	Layak
Rata-Rata		3	12	3	75%	

### Kategori Kelayakan

0%-25%	Tidak Layak
26%-50%	Kurang Layak
51%-75%	Layak
76%-100%	Sangat Layak

### Perhitungan Persentase Kelayakan

No	Aspek Penilaian	Perhitungan Persentase Kelayakan
1	Isi Materi	$xi = (\sum S) / (S_{max} \times \sum \text{validator} \times \sum \text{aspek}) \times 100 \%$
		$(19) (4 \times 1 \times 6) \times 100\% = (19) (24) \times 100\% = 75.00\%$
2	Halaman	$xi = (\sum S) / (S_{max} \times \sum \text{validator} \times \sum \text{aspek}) \times 100 \%$
		$xi = (3) (4 \times 1 \times 1) \times 100\% = (3) (4) \times 100\% = 75.00\%$
3	Penyajian	$xi = (\sum S) / (S_{max} \times \sum \text{validator} \times \sum \text{aspek}) \times 100 \%$
		$xi = (15) (4 \times 1 \times 5) \times 100\% = (15) (20) \times 100\% = 75.00\%$

Aspek Penilaian	Nomor	X	$\sum X$ Aspek	Rata - rata peraspek	Presentase (%)	Katagori
	Butir Penilaian				Skor ideal	Kelayakan
Kesesuaian Bahasa	1	4	32	4	100,00%	Sangat Layak
	2	4				
	3	4				
	4	4				
	5	4				
	6	4				
	7	4				
	8	4				
Komunikatif	9	4	16	4	100,00%	Sangat Layak
	10	4				
	11	4				
	12	4				
Jumlah		48	48	8	200,00%	Sangat Layak
Rata-Rata		4	24	4	100%	



### Perhitungan Persentase Kelayakan

No	Aspek Penilaian	Perhitungan Persentase Kelayakan
1	Kesesuaian Bahasa	$x_i = (\sum S) / (S_{max} \times \sum \text{validator} \times \sum \text{aspek}) \times 100\%$
		$x_i = (24) (4 \times 1 \times 8) \times 100\% = (24) (32) \times 100\% = 75.00\%$ $(32) \times 100\% = 100.00\%$
2	Komunikatif	$x_i = (\sum S) / (S_{max} \times \sum \text{validator} \times \sum \text{aspek}) \times 100\%$
		$x_i = (12) (4 \times 1 \times 4) \times 100\% = (12) (16) \times 100\% = 75.00\%$ $(16) \times 100\% = 100.00\%$

## Lampiran18

## Hasil Penilaian Guru

Aspek Penilaian	Nomor	X	$\sum X$ Aspek	Rata-rata peraspek	Presentase (%)	Katagori
	Butir Penilaian				Skor ideal	Kelayakan
Isi Materi	1	4	21	3,5	87,50%	Sangat Layak
	2	4				
	3	3				
	4	3				
	5	4				
	6	3				
Jumlah	7	3	3	3	75%	Layak
Penyajian	8	4	19	3,8	95,00%	Sangat Layak
	9	4				
	10	4				
	11	4				
	12	3				
Desain	13	4	16	4	100,00%	Sangat Layak
	14	4				
	15	4				
	16	4				
Balok	17	4	8	4	100,00%	Sangat Layak
	18	4				
Warna	19	4	22	3,66	91,50%	Sangat Layak

	20	4				
	21	3				
	22	4				
	23	3				
	24	4				
<b>Kesesuaian Bahasa</b>	25	3	30	3,75	93,75%	Sangat Layak
	26	4				
	27	4				
	28	4				
	29	4				
	30	3				
	31	4				
	32	4				
<b>Komunikatif</b>	33	4	14	3,5	87,50%	Sangat Layak
	34	3				
	35	3				
	36	4				
Jumlah		133	133	29,21	730,25%	Sangat Layak
Rata-Rata		11,08	16.625	365.125	91%	

**Kategori Kelayakan**

0%-25%	Tidak Layak
26%-50%	Kurang Layak
51%-75%	Layak
76%-100%	Sangat Layak

**Perhitungan Persentase Kelayakan**

No	Aspek Penilaian	Perhitungan Persentase Kelayakan
1	Isi Materi	$xi = (\sum S) / (S_{max} \times \sum \text{validator} \times \sum \text{aspek}) \times 100 \%$
		$xi = (20) (4 \times 1 \times 6) \times 100\% = (20) (24) \times 100\% = 87.50\%$
2	Jumlah	$xi = (\sum S) / (S_{max} \times \sum \text{validator} \times \sum \text{aspek}) \times 100 \%$
		$xi = (4) (4 \times 1 \times 1) \times 100\% = (4) (4) \times 100\% = 75\%$
3	Penyajian	$xi = (\sum S) / (S_{max} \times \sum \text{validator} \times \sum \text{aspek}) \times 100 \%$
		$xi = (18) (4 \times 1 \times 5) \times 100\% = (18) (20) \times 100\% = 95.00\%$
4	Desain	$xi = (\sum S) / (S_{max} \times \sum \text{validator} \times \sum \text{aspek}) \times 100 \%$
		$xi = (19) (4 \times 1 \times 4) \times 100\% = (19) (16) \times 100\% = 100.00\%$
5	Balok	$xi = (\sum S) / (S_{max} \times \sum \text{validator} \times \sum \text{aspek}) \times 100 \%$
		$xi = (6) (4 \times 1 \times 2) \times 100\% = (6) (8) \times 100\% = 100.00\%$
6	Warna	$xi = (\sum S) / (S_{max} \times \sum \text{validator} \times \sum \text{aspek}) \times 100 \%$
		$xi = (20) (4 \times 1 \times 6) \times 100\% = (20) (24) \times 100\% = 91.50\%$
7	Kesesuai Bahasa	$xi = (\sum S) / (S_{max} \times \sum \text{validator} \times \sum \text{aspek}) \times 100 \%$
		$xi = (28) (4 \times 1 \times 8) \times 100\% = (28) (32) \times 100\% = 93.75\%$
8	Komunikatif	$xi = (\sum S) / (S_{max} \times \sum \text{validator} \times \sum \text{aspek}) \times 100 \%$
		$xi = (12) (4 \times 1 \times 4) \times 100\% = (12) (16) \times 100\% = 87.50\%$

## Lampiran 19

## Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Kreteria Penilaian	Penilai							$\Sigma$ Skor	Rata-rata kreteria	$\Sigma$ Seluruh aspek	Skor rata-rata per aspek	Persentase kelayakan (%)
		1	2	3	4	5	6	7					
Tampilan	1	4	4	4	4	4	3	3	26	3,7	125	3,6	90,0
	2	4	4	4	3	3	3	3	24	3,4			
	3	4	3	4	4	4	4	3	26	3,7			
	4	3	3	3	4	3	4	4	24	3,4			
	5	3	4	4	4	3	4	3	25	3,6			
Penyajian	6	3	3	3	4	4	4	3	24	3,4	119	3,4	85,0
	7	4	3	3	3	4	3	3	23	3,3			
	8	3	3	4	4	4	4	4	26	3,7			
	9	3	4	3	4	3	3	3	23	3,3			
	10	3	4	3	3	3	3	4	23	3,3			
<b>Jumlah</b>		34	35	35	37	35	35	33	244	34,9	324	7,0	175,0
<b>Rata-Rata</b>		3,40	3,50	3,50	3,70	3,50	3,50	3,30	24,40	3,5	162,00	3,50	87,50
<b>Keterangan</b>		<b>Sangat Layak</b>											

Data Peserta Didik TK Roudlotul Huda

No	Nama
1	Aini Lestari
2	Alif Muzahidin
3	Asifa Safitri
4	Gilang Ramadhan
5	Sabrina Amalia
6	M. bagus satrio
7	M. Rico Kurniawan

### Hasil Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun

No	Nama Peserta Didik	Indikator Penilaian							Ket
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Aini Lestari	BB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH
2	Alif Muzahidin	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
3	Asifa Safitri	MB	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSH
4	Aqila Oxcelia Zahwa	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
5	Deva K.K	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
6	Erina Sahara	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
7	Gabriel	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
8	Gilang R	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
9	Gisel Safitri	BB	MB	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH
10	Keyla M	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
11	Kharis Muzaki	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
12	Leni Pusпита	MB	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
13	Miftahul Faiq	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
14	M. Bagas Satrio	BB	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
15	M. Safti	BB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
16	M. Ridho	MB	MB	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
17	M. Rico	BB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
18	Nadia Anisa	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
19	Putri Fara Nita	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
20	Revaldi Dwi Riyanto	MB	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
21	Sabrina Amalia	BB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
22	Saiful Anwar	BB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
23	Toni Setiawan	BB	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
24	Wira Saputra	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH
25	Aldo Alfian	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
26	Anip	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
27	Rizal Pratama	BB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH



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

Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ 0721-780887

NOTA DINAS

Dari : Prodi PIAUD  
Kepada : Yth,  
Maksud : Mohon kesediaan untuk menjadi :  
Pembimbing Utama/Kedua\*) atas Proposal dan Skripsi Mahasiswa  
Nama : Titi Komariah  
NPM : 1411070225  
Jurusan : PIAUD

Diterima tanggal..... 9 - 10 - 2017 ..... Bandar Lampung, 2017  
Kajur/ Sekjur,  
Bersedia/Tidak Bersedia\*)  
Pembimbing Pertama/Kedua\*)

Dr. Hj. Meriyati, M.Pd.  
NIP. 196906081994032001

Dr. Hj. Meriyati, M.Pd.  
NIP: 196906081994032001

- Catatan:
1. Bila sudah diterima, maka kembalikan ke jurusan oleh mahasiswa ybs. Sebanyak 1 (satu) rangkap/eksemplar.
  2. \*) Coret yang tidak perlu.



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

Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ 0721-780887

NOTA DINAS

Dari : Prodi PIAUD  
Kepada : Yth,  
Maksud : Mohon kesediaan untuk menjadi :  
Pembimbing Utama/Kedua\*) atas Proposal dan Skripsi Mahasiswa  
Nama : Titi Komariah  
NPM : 1411070225  
Jurusan : PIAUD

Diterima tanggal..... 9 - 10 - 2017 ..... Bandar Lampung, 2017  
Kajur/ Sekjur,  
Bersedia/Tidak Bersedia\*)  
Pembimbing Pertama/Kedua\*)

Dr. Hj. Meriyati, M.Pd.  
NIP: 196906081994032001

Dr. Hj. Meriyati, M.Pd.  
NIP: 196906081994032001

- Catatan:
1. Bila sudah diterima, maka kembalikan ke jurusan oleh mahasiswa ybs. Sebanyak 1 (satu) rangkap/eksemplar.
  2. \*) Coret yang tidak perlu.



## Lampiran 23



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ (0721) 703260

Nomor : B-102.91 /Un.16/DT/TL.01/09/2018 Bandar Lampung, September 2018  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian

Kepada,  
Yth Kepala Taman Kanak-Kanak Roudlotul Huda  
Di  
Lampung Tengah

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah memperhatikan Judul Skripsi dan Out Line yang sudah disetujui oleh dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini Mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : Titi Komariah  
NPM : 1411070225  
Semester/T.A : IX (Sembilan)/2018/2019  
Program Studi : PIAUD  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Roudlotul Huda Lampung Tengah

akan mengadakan penelitian di Taman Kanak-Kanak Roudlotul Huda Lampung Tengah guna mengumpulkan data dan bahan-bahan penulisan skripsi yang bersangkutan, maka waktu yang diberikan mulai 25 September sampai dengan 25 Oktober 2018.

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*



Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd.  
NIP. 19560810 198703 1 001

Tembusan :

- Wakil Dekan Bidang Akademik;
- Kajar/Kaprodidi MFI/PIAUD/PAI/PBI/BKPT\*\*
- Kasubag Akademik;
- Mahasiswa yang bersangkutan.

\*\*coret yg tak perlu

Lampiran 24



**TAMAN KANAK-KANAK  
TK MUSLIMAT RODLOTUL HUDA  
KECAMATAN PADANG RATU  
KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**

*Alamat : Jl. Perintis Rogowungu Barat Purworejo Kecamatan Padang Ratu Kabupaten Lampung Tengah*

**SURAT PENELITIAN**

**No : B-10291/16/01/09/2018**

*Assalamu 'alaikum, wr.wb*

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Nomor : B-10291/16/01/09/2018. Perihal Permohonan Mengadakan Penelitian, dengan ini Kepala TK Roudlotul Huda Purworejo Kecamatan Padang Ratu Lampung Tengah menerangkan :

Nama : Titi Komariah  
Npm : 1411070225  
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Bahwa nama tersebut di atas, telah mengadakan penelitian, sehubungan dengan penulisan skripsi yang bersangkutan yang berjudul : **“Pengembangan Media Pembelajaran Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Roudlotul Huda Lampung Tengah”**

*Wassalamu 'alaikum, wr.wb*

Purworejo, 25 Oktober 2018  
Kepala TK Roudlotul Huda





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

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ (0721) 703260

**SURAT TUGAS**

Nomor : B-2149/Un.16/DT/PP.009/03/2018

- Dasar : 1. Surat Keputusan Rektor UIN Raden Intan Bandar Lampung Nomor 222 Tahun 2014 tanggal 15 juli 2014 Tentang Pedoman Akademik dan Kurikulum UIN Raden Intan Bandar Lampung.  
2. Rancangan Penelitian Untuk Pembuatan Skripsi Mahasiswa  
Nama/NPM/Jurusan : Titi Komariah / 1411070225/ PIAUD ✓  
Dengan Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-kanak Roudlotul Huda Lampung Tengah

Menugaskan Kepada :

NO	NAMA	TUGAS
1.	Dr.Safari Daud, S.Ag. M.Sos.I	Sebagai Ketua
2.	Bernediv Nurdin, M.Pd	Sebagai Sekretaris
3.	Ida Fiteriani, M.Pd	Sebagai Pembahas Utama
4.	Dr. Hj. Meriyati, M.Pd	Sebagai Pembahas Kedua
5.	Dr.Romlah, M.Pd.I	Sebagai Pembahas Pendamping

Untuk melaksanakan tugas Tim Ujian Seminar Proposal bagi mahasiswa tersebut di atas, yang dilaksanakan pada :

Hari / Tgl : Kamis, 8 Maret 2018

Pukul : 10.00-11.00

Tempat : Ruang Sidang PIAUD

Surat tugas ini di sampaikan Kepada masing-masing yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Di keluarkan di: Bandar Lampung

Pada tanggal : 2 Maret 2018



Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd. f  
NPP: 19560810198703100

# LAMPIRAN

## Lampiran 1

### Daftar Validator Pengembangan Media Balok

No.	Nama	Instansi	Keterangan
1.	Neni Mulya, M. Pd	Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung	Ahli Materi
2.	Dr. Hj. Eti Hadiyati , M. Pd	Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung	Ahli Media
3.	Untung Nopriansyah , M. Pd	Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung	Ahli Bahasa

## Lampiran 2

### Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

#### Pengembangan Media Pembelajaran Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Tk Roudlotul Huda Lampung Tengah

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No Item
1.	Isi Materi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Balok bergambar memberikan pembelajaran bagi perkembangan kreativitas anak</li><li>2. Isi materi mengajarkan pemahaman anak mengenai kreativitas</li><li>3. Isi materi di sajikan sesuai dengan tema</li><li>4. balok mudah dipahami</li><li>5. penyampaian isi materi dari balok bergambar berkaitan dengan kehidupan binatang</li><li>6. isi materi disajikan dengan menarik</li></ol>	1,2,3,4,5,6,
2.	Jumlah	<ol style="list-style-type: none"><li>7. Jumlah di tentukkan dan sesuai</li></ol>	7

3.	penyajian	8.Kesesuaian gambar dengan materi 9.Letak gambar sesuai dengan yang ada didalam balok 10.Warna balok menarik bagi anak 11.Gambar dalam balok harus sesuai dengan kenyataan 12. Gambar jelas dan mudah dibedakan	8,9,10,11,12
Jumlah			12

### Lampiran 3

#### Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media

##### Pengembangan Media Pembelajaran Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Tk Roudlotul Huda Lampung Tengah

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator	No Item
1.	Desain	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Desain sesuai dengan gambar yang ada di dalam balok</li><li>2. Desain menarik untuk anak</li><li>3. Gambar desain sesuai dengan kenyataan</li><li>4. Huruf jelas dan tidak sulit dipahami</li></ol>	1,2,3,4
2.	Tampilan balok	<ol style="list-style-type: none"><li>5. Ukuran balok bergambar sesuai dengan kebutuhan anak</li><li>6. Ketepatan bentuk balok</li></ol>	5,6
3.	Warna	<ol style="list-style-type: none"><li>7. Warna terang dan menarik untuk anak</li><li>8. Warna jelas dan mudah dipahami anak</li><li>9. Warna pada masing-masing balok jelas</li><li>10. Warna pada balok dipilih dua warna agar anak cepat mudah memahami</li><li>11. Warna balok membuat anak senang dan dapat mengembangkan</li></ol>	7,8,9,10,11,12



		keativitas anak 12. Warna dan bentuk balok membuat anak semangat untuk belajar	
Jumlah			12

## Lampiran 4

### Kisi-Kisi Penilaian Ahli Bahasa

#### Pengembangan Media Pembelajaran Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Tk Roudlotul Huda Lampung Tengah

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No Item
1.	Kesesuaian Bahasa	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami</li><li>2. Ketepatan teks dengan balok</li><li>3. Pemahaman pesan yang ada pada gambar balok</li><li>4. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca</li><li>5. Ketepatan ejaan</li><li>6. Ketepatan tata bahasa</li><li>7. Menggunakan ejaan yang digunakan PUEBI</li><li>8. Ketepatan tanda baca</li></ol>	1,2,3,4,5,6,7,8
2.	Komunikatif	<ol style="list-style-type: none"><li>9. Kalimat yang digunakan jelas dan tepat</li><li>10. Gaya bahasa yang digunakan sederhana</li><li>11. Kesesuaian penggunaan kata yang komunikatif</li><li>12. Ketepatan penggunaan istilah</li></ol>	9,10,11,12
Jumlah			12

## Lampiran 5

### Kisi-Kisi Lembar Penilaian Guru

No	Aspek	Kreteria	Nomor Penilaian
1	Isi materi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Balok bergambar memberikan pembelajaran bagi perkembangan kreativitas anak</li><li>2. Isi materi mengajarkan pemahaman anak mengenai kreativitas</li><li>3. Isi materi di sajikan sesuai dengan tema</li><li>4. balok mudah dipahami</li><li>5. penyampaian isi materi dari balok bergambar berkaitan dengan kehidupan binatang</li><li>6. isi materi disajikan dengan menarik</li></ol>	1,2,3,4,5,6
2	Jumlah	<ol style="list-style-type: none"><li>7. Jumlah di tentukkan dan sesuai</li></ol>	7
3	Penyajian	<ol style="list-style-type: none"><li>8. Kesesuaian gambar dengan materi</li><li>9. Letak gambar sesuai dengan yang ada didalam balok</li><li>10. Warna balok menarik bagi anak</li><li>11. Gambar dalam balok harus sesuai dengan kenyataan</li><li>12. Gambar jelas dan mudah dibedakan</li></ol>	8,9,10,11,12
4	Desain	<ol style="list-style-type: none"><li>13. Desain sesuai dengan gambar yang ada di dalam balok</li><li>14. Desain menarik untuk anak</li><li>15. Gambar desain sesuai dengan kenyataan</li><li>16. Huruf jelas dan tidak sulit dipahami</li></ol>	

5	Balok	<p>17. Bentuk balok sesuai dengan bentuk yang sudah ada</p> <p>18. Balok menarik minat anak</p>	
6	Warna	<p>19. Warna terang dan menarik untuk anak</p> <p>20. Warna jelas dan mudah dipahami anak</p> <p>21. Warna pada masing-masing balok jelas</p> <p>22. Warna pada balok dipilih dua warna agar anak cepat mudah memahami</p> <p>23. Warna balok membuat anak senang dan dapat meembangkan kreativitas anak</p> <p>24. Warna dan bentuk balok membuat anak semangat untuk belajar</p>	19,20,21, 22,23,24,
7	Kesesuaian bahasa	<p>25. Bahasa yang digunakan mudah dipahami</p> <p>26. Ketepatan teks dengan dengan balok</p> <p>27. Pemahaman pesan yang ada pada gambar balok</p> <p>28. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca</p> <p>29. Ketepatan ejaan</p> <p>30. Ketepatan tata bahasa</p> <p>31. Menggunakan ejaan yang digunakan PUEBI</p> <p>32. Ketepatan tanda baca</p>	25,26,27, 28,29,30, 31,2
8	Komunikatif	<p>33. Kalimat yang digunakan jelas dan tepat</p> <p>34. Gaya bahasa yang digunakan sederhana</p> <p>35. Kesesuaian penggunaan kata yang komunikatif</p>	33,34,35, 36

		36. Ketepatan penggunaan istilah	
--	--	----------------------------------	--

## Lampiran 6

### Kisi-Kisi Penilaian Respon Peserta Didik

#### Pengembangan Media Pembelajaran Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Tk Roudlotul Huda Lampung Tengah

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No Item
1	Tampilan Balok	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Apakah warna balok menarik</li><li>2. Apakah kamu menyukai ukuran pada masing-masing balok</li><li>3. Apakah kamu suka dengan warna yang ada pada masing-masing balok</li><li>4. Apakah kamu dapat membedakan setiap macam binatang yang ada didalam balok bergambar</li><li>5. Apakah warna pada macam-macam binatang balok bergambar menarik</li></ol>	1,2,3,4,5
2	Penyajian	<ol style="list-style-type: none"><li>6. Apakah kamu menyukaimacam-macam binatang yang ada pada setiap balok</li><li>7. Apakah kamu suka dengan macam binatang yang didengar</li><li>8. Apakah gambar pada balok bergambar jelas</li><li>9. Apakah gambar binatang sesuai dengan yang ada didalam balok</li><li>10. Apakah kamu memahami balok bergambar pahat</li></ol>	6,7,8,9,10
Jumlah			10

**ampiran 7**

## **INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI**

### **Pengembangan Media Pembelajaran Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini**

Penyusun : Titi Komariah

Npm : 1411070225

Pembimbing I : Dr. Hj. Meriyati, M. Pd

Pembimbing II : Dr. Hj. Romlah, M. Pd. I

Fakultas /Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Sebelum melakukan penilaian Bapak/Ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu

Nama : Neni Mulya

Jabatan : Dosen

Istansi :

#### **A. Petunjuk Pengisian**

- ❖ Berilah tanda (  $\surd$  ) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Anda terhadap media pembelajaran dengan ketentuan sebagai berikut:
  - SS : Sangat Setuju
  - S : Setuju
  - TS : Tidak Setuju
  - STS : Sangat Tidak Setuju
- ❖ Diharapkan Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian secara lengkap pada setiap butir kriteria penilaian. Kriteria dan saran Bapak/Ibu terhadap “Media Balok” harap dituliskan pada lembar masukan yang telah tersedia.

No	Indikator Penilaian	ButirPenilaian	Alternatif Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
1	Isi Materi	1. Balok bergambar ini memberikan pembelajaran bagi perkembangan kreativitas anak usia dini			✓	
		2. Isi materi disajikan dengan sederhana dan jelas			✓	
		3. Penyampaian pada balok bergambar ini berkaitan dengan kehidupan binatang yang ada disekitar anak atau yang sering anak lihat			✓	
		4. Kesesuaian dengan perkembangan kognitif anak usia dini			✓	
2	Jumlah	5. Jumlah balok sesuai dengan kemampuan pada anak			✓	
3	Penyajian	6. Warna gambar menarik bagi anak			✓	
		7. Ukuran gambar sesuai dengan kemampuan anak			✓	
		8. Gambar jelas dan mudah dibedakan			✓	

**Rekomendasi / Saran**

.....

**B. Kesimpulan**



Setelah membaca dan menilai produk dalam penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini” maka saya sebagai validator menyimpulkan bahwa \* :

1. Produk layak digunakan untuk mengumpulkan data
2. Produk layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran dan masukan
3. Produk tidak layak digunakan

Ket :

- : Lingkaran salah satu

Bandar  
Lampung.....2018

Ahli Materi

---

## Lampiran 8

### INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA

#### Pengembangan Media Pembelajaran Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Penyusun : Titi Komariah

Npm : 1411070225

Pembimbing I : Dr. Hj. Meriyati, M. Pd

Pembimbing II : Dr. Hj. Romlah, M. Pd. I

Fakultas /Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Sebelum melakukan penilaian Bapak/Ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu

Nama : Dr. Hj. Eti Hadiati, M. Pd

Jabatan : Dosen

Istansi :

**A. Petunjuk Pengisian**

- ❖ Berilah tanda ( ✓ ) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Anda terhadap media pembelajaran dengan ketentuan sebagai berikut:  
 SS : Sangat Setuju  
 S : Setuju  
 TS : Tidak Setuju  
 STS : Sangat Tidak Setuju
- ❖ Diharapkan Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian secara lengkap pada setiap butir kriteria penilaian. Kriteria dan saran Bapak/Ibu terhadap “Media Balok” harap dituliskan pada lembar masukan yang telah tersedia.

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
1	Desain	1. Desain yang di buat jelas dan mudah untuk dilihat			✓	
		2. Desain digambar sesuai dengan gambar binatang			✓	
		3. Ukuran sesuai dengan yang sudah ditentukan				✓
		4. Bentuk binatangnya sesuai dengan yang ada pada gambar				✓
2	Tampilan Balok	5. Tampilan balok dapat menarik perhatian saat proses pembelajaran berlangsung				✓
		6. Tampilan balok memicu perkembangan kreativitas anak saat menyusun balok			✓	

3	Warna	7. Warna menarik dan sesuai dengan balok bergambar			✓	
		8. Warna balok jelas dan menarik				✓
		9. Warna binatang jelas dan menarik				✓
		10. Tampilan warna membuat anak semangat dalam belajar				✓
		11. Warna pada balok bergambar tidak membuat anak bosan			✓	

**Rekomendasi / Saran**

**B. Kesimpulan**

Setelah membaca dan menilai produk dalam penelitian “Pengembangan Pembelajaran Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini” maka saya sebagai validator menyimpulkan bahwa \* :

1. Produk layak digunakan untuk mengumpulkan data
2. Produk layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran dan masukan
3. Produk tidak layak digunakan

Ket :

- : Lingkar salah satu

Bandar

Lampung.....2018

Ahli Media

---

## Lampiran 9

### INSTRUMEN PENILAIAN BAHASA

#### Pengembangan Media Pembelajaran Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Penyusun : Titi Komariah

Npm : 1411070225

Pembimbing I : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

Pembimbing II : Dr. Hj Romlah, M.Pd.I

Fakultas /Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Sebelum melakukan penilaian Bapak/Ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu

Nama : Untung Nopriansyah, M.Pd

Jabatan : Dosen

Istansi :

#### A. Petunjuk Pengisian

- ❖ Berilah tanda (  $\checkmark$  ) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Anda terhadap media pembelajaran dengan ketentuan sebagai berikut:
  - SS : Sangat Setuju
  - S : Setuju
  - TS : Tidak Setuju
  - STS : Sangat Tidak Setuju
- ❖ Diharapkan Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian secara lengkap pada setiap butir kriteria penilaian. Kriteria dan saran Bapak/Ibu terhadap “Media Balok” harap dituliskan pada lembar masukan yang telah tersedia.

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
1	Kesesuaian Bahasa	1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
		2. Ketepatan teks dengan gambar				✓
		3. Pemahaman terhadap pesan yang ada pada gambar				✓
		4. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca				✓
		5. Ketepatan warna teks agar mudah di baca				✓
		6. Ketepatan tata bahasa				✓
2	Komunikatif	7. Kalimat yang digunakan jelas dan tepat				✓
		8. Gaya bahasa yang digunakan tepat				✓
		9. Kesesuaian penggunaan kata yang komunikatif				✓

### Rekomendasi / Saran

.....

### B. Kesimpulan

Setelah membaca dan menilai produk dalam penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini” maka saya sebagai validator menyimpulkan bahwa \* :

1. Produk layak digunakan untuk mengumpulkan data
2. Produk layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran dan masukan
3. Produk tidak layak digunakan

Ket :

- : Lingkar salah satu

Bandar Lampung.....2018

Ahli Bahasa

---

## Lampiran 10

### INSTRUMEN PENILAIAN GURU

#### Pengembangan Media Pembelajaran Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Penyusun : Titi Komariah

Npm : 1411070225

Pembimbing I : Dr. Hj. Meriyati, M. Pd

Pembimbing II : Dr. Hj. Romlah, M. Pd. I

Fakultas /Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Sebelum melakukan penilaian Bapak/Ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu

Nama : Tri Ningsih

Jabatan : Guru

Istansi :

### C. Petunjuk Pengisian

- ❖ Berilah tanda ( √ ) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Anda terhadap media pembelajaran dengan ketentuan sebagai berikut:  
SS : Sangat Setuju  
S : Setuju  
TS : Tidak Setuju  
STS : Sangat Tidak Setuju
- ❖ Diharapkan Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian secara lengkap pada setiap butir kriteria penilaian. Kriteria dan saran Bapak/Ibu terhadap “Media Balok” harap dituliskan pada lembar masukan yang telah tersedia.

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
1	Isi materi	1. Balok bergambar memberikan pembelajaran bagi perkembangan kreativitas anak			✓	
		2. Isi materi mengajarkan pemahaman anak mengenai kreativitas				✓
		3. Isi materi di sajikan sesuai dengan tema				✓
		4. balok mudah dipahami				✓

		5. penyampaian isi materi dari balok bergambar berkaitan dengan kehidupan binatang			✓	
		6. isi materi disajikan dengan menarik			✓	
2	Jumlah	7. Jumlah di tentukkan dan sesuai				✓
3	Penyajian	8. Kesesuaian gambar dengan materi				✓
		9. Letak gambar sesuai dengan yang ada didalam balok				✓
		10. Warna balok menarik bagi anak			✓	
		11. Gambar dalam balok harus sesuai dengan kenyataan			✓	
		12. Gambar jelas dan mudah dibedakan			✓	
4	Desain	13. Desain sesuai dengan gambar yang ada di dalam balok				✓
		14. Desain menarik untuk anak				✓
		15. Gambar desain sesuai dengan kenyataan			✓	
		16. Huruf jelas dan tidak sulit dipahami			✓	
5	Balok	17. Bentuk balok sesuai dengan bentuk yang sudah ada			✓	



		18. Balok menarik minat anak				✓
6	Warna	19. Warna terang dan menarik untuk anak				✓
		20. Warna jelas dan mudah dipahami anak			✓	
		21. Warna pada masing-masing balok jelas			✓	
		22. Warna pada balok dipilih dua warna agar anak cepat mudah memahami				✓
		23. Warna balok membuat anak senang dan dapat mengembangkan kreativitas anak				✓
		24. Warna dan bentuk balok membuat anak semangat untuk belajar			✓	
7	Kesesuaian Bahasa	25. Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓	
		26. Ketepatan teks dengan gambar balok				✓
		27. Pemahaman pesan yang ada pada gambar balok			✓	
		28. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca			✓	
		29. Ketepatan ejaan				✓
		30. Ketepatan tata bahasa				✓
		31. Menggunakan ejaan yang digunakan PUEBI			✓	
		32. Ketepatan tanda baca			✓	

8	Komunikatif	33. Kalimat yang digunakan jelas dan tepat			✓	
		34. Gaya bahasa yang digunakan sederhana				✓
		35. Kesesuaian penggunaan kata yang komunikatif				✓
		36. Ketepatan penggunaan istilah				✓

**Rekomendasi / Saran**

.....

**D. Kesimpulan**

Setelah membaca dan menilai produk dalam penelitian “Pengembangan Pembelajaran Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini” maka saya sebagai validator menyimpulkan bahwa \* :

4. Produk layak digunakan untuk mengumpulkan data
5. Produk layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran dan masukan
6. Produk tidak layak digunakan

Ket :

- : Lingkaran salah satu

andar Lampung.....2018

Guru

---

## Lampiran 11

### INSTRUMEN RESPON PESERTA DIDIK

#### Pengembangan Media Pembelajaran Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Nama :

No	Indikator peniaian	Daftar Pertayaan	Jawaban			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
1	Tampilan Balok	1. Apakah warna balok menarik?			✓	
		2. Apakah kamu menyukai ukuran pada masing-masing balok?				✓
		3. Apakah kamu suka dengan warna yang ada pada masing-masing balok?				✓
		4. Apakah kamu dapat membedakan setiap macam binatang yang ada didalam balok bergambar?				✓
		5. Apakah warna pada macam-macam binatang balok bergambar menarik?			✓	
2	Penyajian	6. Apakah kamu menyukai macam-macam binatang yang ada pada setiap balok?				✓
		7. Apakah kamu suka dengan macam binatang yang didengar?				✓
		8. Apakah gambar pada balok bergambar jelas?			✓	

**Lampiran 12**

**INSTRUMEN PERKEMBANGAN KREATIVITAS  
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ROUDLOTUL HUDA**

No	Indikator	Sub Indikator	Ket			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan)	Anak dapat bercerita kemudian mampu menyelesaikan masalah yang ada			✓	
2.	Anak dapat mengenali benda disekitarnya menurut, warna dan ukuran	Anak dapat menunjukan warna pada gambar			✓	
		Anak mampu mengenali warna				✓
3.	Anak dapat mengenal bilangan	Anak mampu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10				✓
		Anak mampu membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan menunjuk benda) sampai 10				✓
4	Mengenal lambang huruf	Anak mampu mengenal lambang huruf			✓	

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Masih Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

### **Lampiran 13**

#### **RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN**

Semester :

Hari/ Tanggal :

Kelompok Usia : B

Tema/Sub Tema : Binatang/Lindungi Binatang

KD : 1.1, 2.5, 3.2, 4.2, 4.2, 3.6, 4.6, 3.11, 4.11, 3.15, 4.15

Materi :

- Macam - macam binatang yang harus dilindungi

- Gambar binatang yang harus dilindungi

- Cara melindungi binatang

-Tidak menyakiti binatang

- Bernyanyi

Kegiatan Main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : gambar, kertas, pensil

#### **Proses Kegiatan**

##### **A. PEMBUKAAN**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang dilindungi

3. Berdiskusi tentang cara melindungi binatang
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan dalam bermain

**B. INTI**

1. Menebak nama binatang yang ada didalam balok bergambar
2. Menghitung gambar yang ada didalam balok
3. Menebak warna gambar
4. Anak menceritakan isi gambar
5. Anak mewarnaibinatang
6. Bernyayi

**C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan
4. Penguatan pengetahuan yang dimiliki anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dilakukan hari ini
3. Menginfokan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Anak dapat bercerita kemudian menyelesaikan masalah yang ada pada gambar
  - b. Anak dapat menunjukan warna pada gambar
  - c. Anak mampu membilang 1-10 dengan menghitung gambar
  - d. Anak mampu mengenali warna

Mengetahui,

Guru Kelas

Tri Ningsih

## Lampiran 14

### RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN

Semester	:	
Hari/ Tanggal	:	
Kelompok Usia	:	B
Tema/Sub Tema	:	Binatang/Media Balok/Melipat kertas origami
KD	:	1.1, 2.5, 3.2, 4.2, 4.2, 3.6, 4.6, 3.11, 4.11, 3.15, 4.15
Materi	:	
		<ul style="list-style-type: none"><li>- Menyebutkan binatang yang bisa dipelihara</li><li>- Menghitung gambar yang ada didalam balok</li><li>- Mengenal lambang huruf</li><li>- Menceritakan isi gambar</li></ul>
Kegiatan main	:	kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	:	balok bergambar

#### Proses Kegiatan

##### A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang bisa dipelihara
3. Menceritakan isi gambar
4. Menghitung gambar yang ada di dalam masing-masing balok
5. Mengenalkan lambang huruf

##### B. INTI

1. Menyebutkan macam-macam binatang
2. Menceritakan isi gambar dalam balok
3. Berhitung
4. Melipat bentuk balok
5. Bernyanyi

**C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan
4. Penguatan pengetahuan yang dimiliki anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dilakukan hari ini
3. Menginfokan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Anak dapat bercerita melalui gambar dan kemudian menyelesaikan masalah
2. Anak dapat mengenal lambang huruf
3. Anak mampu berhitung

Mengetahui,

Guru Kelas

Tri Ningsih



Lampiran 28

Dokumentasi Penelitian

Uji Coba Skala Kecil



## ji Coba Lapangan





Foto dokumentasi penelitian Perkembangan Kreativitas Anak



Melipat kertas origami bentuk segi tiga





Melipat kertas origami bentuk persegi empat





Mewarnai gambar binatang dan Menebalkan huruf







Lampiran 29



## Dokumentasi Media Balok



