

**PENGARUH PERMAINAN BALOK DAN PERMAINAN PUZZLE
TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI PAUD
DURRATUL KARIM INDONESIA DELI SERDANG**

TESIS

OLEH

**NILA KESUMA P
NPM. 171804035**



**PROGRAM MAGISTER PSIKOLOGI
PASCASARJANA UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2022**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 7/2/23

Access From (repository.uma.ac.id)7/2/23

**PENGARUH PERMAINAN BALOK DAN PERMAINAN PUZZLE
TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI PAUD
DURRATUL KARIM INDONESIA DELI SERDANG**

TESIS

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Psikologi pada
Pascasarjana Universitas Medan Area



**NILA KESUMA P
NPM. 171804035**

**PROGRAM MAGISTER PSIKOLOGI
PASCASARJANA UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2022**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 7/2/23

Access From (repository.uma.ac.id)7/2/23

UNIVERSITAS MEDAN AREA MAGISTER PSIKOLOGI

HALAMAN PERSETUJUAN

**Judul : Pengaruh Permainan Balok dan Permainan Puzzle Terhadap
Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Durratul Karim Indonesia
Deli Serdang**

N a m a : Nila Kesuma P

N P M : 171804035

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Lahmuddin Lubis, M.Ed

Prof. Dr. Abdul Munir., M.Pd

**Ketua Program Studi
Magister Psikologi**

Direktur

Dr. Risyda Fadhilah, M.Psi. Psikologi

Prof. Dr. Idris Kuswardan, MS

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 7/2/23

Access From (repository.uma.ac.id)7/2/23

Telah diuji pada Tanggal 03 Februari 2022

N a m a : Nila Kesuma P

N P M : 171804035



Panitia Penguji Tesis :

Ketua	: Dr. Amanah Surbakti, M.Psi
Sekretaris	: Dr. Siti Aisyah, M.Psi
Penguji I	: Prof. Dr. Lahmuddin Lubis, M.Ed
Penguji II	: Prof. Dr. Abdul Munir., M.Pd
Penguji Tamu	: Drs. Hasanuddin, M.Ag, Ph.D

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Medan, 03 Februari 2022

Yang menyatakan,



Nila Kesuma P

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nila Kesuma P
NPM : 171804035
Program Studi : Magister Psikologi
Fakultas : Pascasarjana
Jenis karya : Tesis

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**PENGARUH PERMAINAN BALOK DAN PERMAINAN PUZZLE
TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI PAUD DURRATUL
KARIM INDONESIA DELI SERDANG**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Medan
Pada tanggal : 03 Februari 2022

Yang menyatakan



Nilia Kesuma P

ABSTRAK

Pengaruh Permainan Balok dan Puzzle Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Durratul Karim Indonesia Deli Serdang

**NILA KESUMA P
NPM. 171804035**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Balok dan Permainan Puzzle terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Durratul Karim Indonesia Deli Serdang. Penelitian ini menggunakan tipe deskriptif kuantitatif dengan desain *quasi experiments*, dan menggunakan sistem *Time Series Design*. Subjek penelitian 20 anak usia dini yang dibagi menjadi 2 kelompok eksperimen, yaitu eksperimen I permainan balok dan eksperimen II permainan *puzzle* terdiri dari masing masing 10 peserta didik. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa a) ada pengaruh permainan balok terhadap kreativitas dengan nilai *pre test* sebesar 37,5 dan nilai *pos test* sebesar 65,2 dengan taraf signifikansi sebesar 0.00 yang artinya $p < 0.05$ b) ada pengaruh permainan puzzle terhadap kreativitas dengan nilai *pre test* sebesar 35,6 dan nilai *pos test* sebesar 57,2 dengan taraf signifikansi sebesar 0.00 yang artinya $p < 0.05$, c) Nilai rata-rata kreativitas setelah dilakukan permainan balok meningkat sekitar 27,7 atau 73,9 % ($0,00 < \alpha = 0,0277$). Nilai rata rata kreativitas setelah diberikan permainan puzzle meningkat sekitar 21,6 atau 62,2 % ($0,00 < \alpha = 0,0216$). Terlihat perbedaan pengaruh yang signifikan antara permainan balok dan puzzle terhadap kreativitas anak usia dini dimana terlihat permainan balok memiliki pengaruh lebih tinggi meningkatkan kreativitas anak usia dini sebesar 11,7 %. Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan balok dan permainan puzzle terhadap kreativitas anak usia dini dan ada perbedaan pengaruh permainan balok dan puzzle terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Durratul Karim Indonesia Deli Serdang

Kata Kunci : Permainan Balok, Puzzle, Kreativitas, Anak Usia Dini

ABSTRACT

The Influence of Block and Puzzle Games on Early Childhood Creativity in PAUD Durratul Karim Indonesia Deli Serdang

NILA KESUMA P
NPM. 171804035

This study aims to determine the effect of block games and puzzle games on early childhood creativity in PAUD Durratul Karim Indonesia Deli Serdang. This study uses a quantitative descriptive type with a quasi-experimental design, and uses a Time Series Design system. The research subjects were 20 early childhood children who were divided into 2 experimental groups, namely experiment I playing blocks and experiment II playing puzzles consisting of 10 students each. Testing this hypothesis was carried out using the Wilcoxon Signed Rank Test. The results of the hypothesis test show that a) there is an effect of playing blocks on creativity with a pre-test value of 37.5 and a post-test value of 65.2 with a significance level of 0.00, which means $p < 0.05$ b) there is an effect of puzzle games on creativity with a pre-test value test was 35.6 and the post test value was 57.2 with a significance level of 0.00 which means $p < 0.05$, c) The average value of creativity after playing with blocks increased by around 27.7 or 73.9% ($0.00 < \alpha = 0.0277$). The average value of creativity after being given a puzzle game increased by around 21.6 or 62.2% ($0.00 < \alpha = 0.0216$). There is a significant difference in the effect between block and puzzle games on early childhood creativity where it is seen that block games have a higher influence on increasing early childhood creativity by 11.7%. Early childhood and there are differences in the effect of block and puzzle games on the creativity of early childhood at PAUD Durratul Karim Indonesia Deli Serdang

Keywords: Block Games, Puzzles, Creativity, Early Childhood.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul **“PENGARUH PERMAINAN BALOK DAN PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI PAUD DURRATUL KARIM INDONESIA DELI SERDANG ”**. Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

Penulis menyadari bahwa Tesis ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis membuka diri untuk menerima saran maupun kritikan yang dapat mengembangkan isi tesis ini menjadi lebih baik dari para pembaca demi penyempurnaan tesis ini. Semoga Tesis ini dapat bermanfaat, baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun bagi dunia usaha dan pemerintah.

Medan, Februari 2022

Penulis

Nilai Kesuma P
171804035

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis sanjungkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“PENGARUH PERMAINAN BALOK DAN PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI PAUD DURRATUL KARIM INDONESIA DELI SERDANG ”**.

Dalam penyusunan Tesis ini penulis telah banyak mendapatkan dukungan bantuan moril dan membimbing (penulisan) dari berbagai pihak. Untuk itu penghargaan dan ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Medan Area, Prof. Dr. Dadan Ramdan., M. Eng., M.Sc.
2. Direktur Pascasarjana Universitas Medan Area, Prof. Dr. Ir. Hj. Retno Astuti Kuswardani., MS.
3. Ketua Program Studi Magister Psikologi, Dr. Risydah Fadilah, S.Psi, MS
4. Bapak Prof. Dr. Lahmuddin., M.Ed dan Prof. Dr. Abdul Munir, M.Pd sebagai Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama penulisan tesis ini.
5. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan dan motivasi yang tidak terhingga hingga akhir.
6. Bapak dan Ibu dosen pengampu mata kuliah pada Prodi Magister Psikologi yang telah memberi ilmu dan arahan sehingga sangat bermanfaat dan membantu penulis dalam penyusunan tesis ini.

7. Responden PAUD Durratul Karim Indonesia di Deli Serdang. Semua rekan sejawat Mahasiswa Prodi Magister Psikologi yang banyak memberikan dorongan, semangat, saran dan bantuan kepada penulis.
8. Mulai ST, MT dan Dahliani Ramandha penyemangat terbaik yang tidak henti-hentinya mendampingi dari sejak awal kuliah sampai sekarang.
9. Buat Ulva, Ima, Rezky, Halimah, Sri Yusniar, adik-adik tersayang yang selalu bikin perjuangan tesis jadi terasa menyenangkan.



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	13
1.3. Rumusan Masalah	13
1.4. Tujuan Penelitian	14
1.5. Manfaat Penelitian	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	16
2.1. Kreativitas	16
2.1.1. Teori Kreativitas	18
2.1.2. Pendapat beberapa ahli tentang Kreativitas	30
2.1.3. Proses Kreatif	31
2.1.4. Faktor Pendukung Kreativitas	32
2.1.5. Faktor Penghambat Pengembangan Kreativitas	35
2.1.6. Manfaat Kreativitas dalam kehidupan anak	36
2.2. Karakteristik Anak Usia Dini	38
2.2.1. Bermain Anak Usia Dini	43
2.2.1.1. Ciri-ciri bermain	46
2.2.1.2. Manfaat Bermain	47
2.2.1.3. Prinsip Bermain Kreatif	50
2.2.2. Media Pembelajaran	56
2.2.2.1 Media pembelajaran dalam penelitian	58
2.3. Kerangka Konseptual	68
2.3.1. Pengaruh Permainan balok Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini	68
2.3.2. Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini	69
2.3.3. Pengaruh permainan balok dan permainan puzzle terhadap Kreativitas Anak Usia Dini	70
2.4. Penelitian yang relevan	71
2.5. Hipotesis	73

BAB III METODE PENELITIAN	74
3.1. Jenis Penelitian	74
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	79
3.3. Identifikasi Variabel.....	79
3.4. Defenisi Operasional.....	82
3.5. Subjek Penelitian	84
3.7. Metode Pengumpulan Data	86
3.8. Prosedur Penelitian	88
3.9. Teknis Analisis Data	89
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	91
4.1. Orientasi Kancuh Penelitian.....	91
4.1.1. Lokasi Penelitian.....	91
4.1.2. Visi, Misi dan Tujuan PAUD Durratul Karim Indonesia .	92
4.1.3. Struktur Kepengurusan PAUD Durratul Karim Indonesia	94
4.1.3.1. Identitas Sekolah	94
4.1.3.2. Kepengurusan	95
4.1.4. Kegiatan-Kegiatan	96
4.2. Persiapan Penelitian	97
4.2.1. Proses perizinan dan pembuatan instrument penelitian	97
4.2.2. Pelaksanaan penelitian	102
4.3. Analisis Data dan Hasil Penelitian	105
a. Hipotesis 1 Pengaruh Permainan Balok terhadap Kreativitas	106
b. Hipotesis 2 Pengaruh permainan Puzzle terhadap kreativitas	113
c. Hipotesis 3 Pengaruh permainan balok dan permainan puzzle terhadap kreativitas anak	122
4.4. Pembahasan.....	125
a. Pengaruh Permainan balok terhadap kreativitas anak.....	125
b. Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kreativitas anak	126
c. Pengaruh Permainan balok dan permainan puzzle terhadap Kreativitas anak.....	128
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	133
5.1. Kesimpulan	133
5.2. Saran	134
DAFTAR PUSTAKA	136

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Desain Pola Penelitian Eksperimen Time Series Design	77
Tabel 3.2. Kisi-kisi Intrumen Permainan Balok.....	87
Tabel 3.3. Kisi-kisi Intrumen Permainan Puzzle.....	87
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Kreativitas Anak	88
Tabel 4.1. Jadwal Penelitian di PAUD Durratul Karim Indonesia	100
Tabel 4.2. Hasil Pretest Kelas Banana	107
Tabel 4.3. Hasil Post Test Permainan Balok Kelas Banana	108
Tabel 4.4. Perbandingan nilai rata rata Hasil Pretes dan Post test Permainan balok terhadap kreativitas anak Kelas Banana PAUD Durratul Karim Indonesia Deli Serdang	110
Tabel 4.5. Hasil Pretest kelas Blueberry	114
Tabel 4.6. Hasil post test dari permainan Puzzle kelas Blueberry	116
Tabel 4.7. Perbandingan nilai rata rata Pretes dan Post test Permainan Puzzle PAUD Durratul Karim Indonesia Deli Serdang	118
Tabel 4.8. Perbandingan nilai rata rata permainan balok dan permainan puzzle kelas Banana dan kelas Blueberry	123

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Maslow's Hierarchy of Needs	38
Gambar 2.2. Kerangka Berpikir	71
Gambar 3.1. Kerangka Prosedur Penelitian	89
Gambar 4.1. Grafik nilai rata –rata pre test dan post test permainan balok .	109
Gambar 4.2. Grafik Perbandingan nilai rata rata Hasil Pre Test dan Post Test dengan perbandingan rata-rata	111
Gambar 4.3. Grafik Perbandingan Pre Test dengan Post Test Permainan Balok	111
Gambar 4.4. Grafik Nilai rata-rata Pre Test dan Post Test Permainan Puzzle	117
Gambar 4.5. Grafik perbandingan nilai rata rata Pretest dan Post Test serta perbandingan rata - rata	119
Gambar 4.6. Grafik perbandingan nilai rata rata pre test dan post test permainan Puzzle	120
Gambar 4.7. Grafik perbandingan nilai rata-rata Pre dan Post permainan Balok dengan nilai rata-rata Pre dan Post permainan puzzle	124
Gambar 4.8. Grafik perbandingan rata-rata permainan balok dan puzzle terhadap kreativitas	124

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Suyadi, Maulida Ulfa 2012). Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan informal. Pendidikan anak usia dini terdiri TK, RA, PAUD, SPS, TPA, dan lainnya.

Pendidikan anak usia dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Konsekuensinya, lembaga PAUD harus menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak yaitu aspek perkembangan agama dan moral, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek fisik motorik, aspek sosial emosional, aspek seni dengan menggali kreativitas anak didik. Masa anak-anak identik dengan masa bermain. Bermain merupakan unsur yang penting dalam perkembangan anak usia dini baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial. Bermain merupakan ciri aktivitas anak usia 3-6 tahun yang khas karena hampir seluruh kegiatannya melibatkan unsur bermain. Bermain mendukung tumbuhnya kreativitas karena anak dapat memilih permainan yang mereka sukai dan dapat mengidentifikasi banyak hal. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang

sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Depdiknas, 2005:1). Mengingat anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia lahir sampai dengan enam tahun, merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya (Depdiknas, 2005:2). PAUD juga berfungsi untuk mengembangkan berbagai potensi anak secara optimal, sesuai dengan kemampuan bawaannya, bahkan ke depan sejalan dengan perkembangan IPTEK dan hasil-hasil penelitian yang berkaitan dengan perkembangan otak (brainwere) manusia, dimungkinkan pendidikan mampu mengembangkan pribadi anak melampaui batas potensi atau bawaannya. Potensi tersebut meliputi ranah kognitif, kreativitas, bahasa, jasmani (motorik kasar dan halus), spiritual, sosial, dan emosional (Mulyasa, 2014:6).

Solehuddin (Suyadi, Maulidah Ulfa 2012) menyatakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Suyanto (2005) tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak (the whole child) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa.

Sesuai dengan PermendiPAUDud Nomor 146 Tahun 2014 Pasal 5 menjelaskan bahwa struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan, yang pertama, program pengembangan nilai agama dan moral mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan

bermasyarakat dalam konteks bermain. Kedua, program pengembangan fisik-motorik mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain. Ketiga, program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berfikir dalam konteks bermain. Keempat, program pengembangan bahasa mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kemampuan bahasa dalam konteks bermain. Kelima, program pengembangan sosial-emosional mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain. Keenam, program pengembangan seni mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi dan apresiasi seni dalam konteks bermain.

Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses daripada hasil akhir. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan anak didik, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dan bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih banyak). Dengan demikian, anak didik tidak akan canggung lagi menghadapi pembelajaran di tingkat-tingkat berikutnya. Oleh karena itu, dalam memberikan kegiatan belajar pada anak didik harus diperhatikan kematangan atau tahap perkembangan anak didik, alat bermain atau alat bantu, metode yang digunakan dan tempat serta teman bermain. Rachmawati Yeni dkk (2010: 42) dunia bermain adalah dunia anak, melalui bermain anak dapat mempelajari banyak hal, tanpa ia sadari dan tanpa merasa terbebani. Melalui bermain anak dapat mengenal aturan,

bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerjasama, mengalah, sportif dan sikap positif lainnya. Bagi seorang anak kegiatan bermain jauh lebih efektif mencapai tujuan dibandingkan dengan proses pembelajaran instruksional di kelas.

Supriadi (dalam Choiriyah: 2011) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, biasa berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. James J. Gallagher (dalam Choiriyah: 2011) kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Berdasarkan definisi diatas, maka dapat disimpulkan pengertian kreativitas adalah menciptakan suatu karya yang baru, yang alami dan merupakan hasil pemikiran seseorang yang bisa bermanfaat bagi kehidupan diri sendiri dan kehidupan orang lain.

Kreativitas sangat penting untuk di kembangkan, Munandar (dalam Ahmad Susanto, 1992:46) mengemukakan “Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya dalam era perkembangan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru dan teknologi baru dari masyarakat untuk mencapai satu hal itu, Perlulah sikap dan perilaku sejak dini agar anak didik kelak tidak menjadi konsumen pengetahuan dan pencari kerja, tetapi menciptakan pekerjaan baru”.

Permainan merupakan gejala umum, anak-anak suka bermain karena dalam diri terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri. Secara bertahap anak mampu bekerjasama dengan permainan, sehingga akan lebih memperoleh kepuasan, anak mempunyai minat melakukan permainan individual, mereka juga mulai berminat dengan kegiatan bersama teman-teman yang biasanya diarahkan oleh anak yang lebih besar. Dalam usaha untuk mencapai hasil pendidikan yang baik, alat permainan untuk anak usia dini merupakan sarana pendidikan yang memegang peranan sangat penting. Lembaga PAUD tanpa alat permainan yang memadai tidak bisa berfungsi sebagai lembaga pendidikan yang baik. Alat permainan yang sesuai akan memberikan perasaan senang dan aman serta merangsang anak untuk melakukan kegiatan sehingga anak merasa betah dan nyaman berada di lingkungan sekolah.

Pengembangan kreativitas dapat dilakukan pada anak sejak usia dini. Gordon dan Browne dalam Warsidi (2006:36) mengemukakan kreativitas adalah kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif serta kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimilikinya. Kreativitas sangat diperlukan bagi kehidupan, oleh karena itu kreativitas harus ditanamkan pada anak sejak usia dini, karena anak usia dini masih dalam pembentukan baik dalam kemampuan otaknya maupun fisiknya. Munandar (2012:25) kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan - gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan - hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Dengan bermain anak – anak usia dini dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal yang baru. Kreativitas pada anak akan terlihat saat anak sedang bermain. Bermain bagi seorang anak sesuatu yang sangat penting, karena dengan bermain anak akan mendapatkan suatu informasi yang baru. Bermain dari jenisnya, yaitu bermain eksploratif, konstruktif, deduktif dan kreatif. Salah satu jenis main yang digunakan adalah bermain konstruktif dengan balok-balok, *puzzle*, di mana anak melakukan proses atau cara pembangunan.

Seorang anak dapat mengembangkan kemampuan fisik, mental, dan bahkan moralnya dengan bermain. Permainan dapat membuat anak senang dengan alat peraga yang akan dapat meningkatkan kreativitas anak. Seperti halnya bermain tanpa alat peraga, bermain menggunakan alat peraga juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan fisik, mental dan moral anak. Bahkan beberapa produk mainan dirancang secara khusus untuk memberi kesempatan kepada anak agar bisa mengembangkan wawasan, kemampuan, dan pengetahuannya. Produk mainan edukatif seperti balok, *puzzle*, lego, plastisin, pasir, dan lain sebagainya dapat dijadikan sebagai sarana untuk belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.

Balok merupakan mainan yang sangat digemari anak-anak dan sudah sejak lama sering dimainkan di PAUD. Menurut Winn & Porcher (1992:71) balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa dicat), sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok, berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan-potongan balok. Bermain

balok merupakan kemampuan dalam kegiatan yang sifatnya konstruktif dengan membuat bentuk atau bangunan menggunakan balok-balok yang dapat meningkatkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam memecahkan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga tercipta suatu yang baru sebagai sebuah ide yang kreatif. Manfaat bermain balok yaitu dapat mengembangkan: 1) keterampilan hubungan dengan teman sebaya 2) komunikasi 3) kekuatan koordinasi motorik halus dan kasar 4) konsep matematika dan geometri 5) pemikiran simbolik 6) pengetahuan pemetaan dan 7) keterampilan membedakan penglihatan. Bermain balok bertujuan untuk membantu anak dalam meningkatkan kemampuan konstruksi mereka dari membuat susunan garis lurus ke atas ke representasi nyata dan dari bermain sendiri ke kemampuan bekerjasama dalam kelompok kecil, merencanakan dan membangun. Permainan balok merupakan mainan yang tidak asing lagi, karena saat dulu (1979) sekolah di TK, balok juga sudah ada dimainkan disekolah. Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa dicat). Sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali kama 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 (Diknas 2003, Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain).

Patmonodewo yang dikutip Epeni dalam <http://kuliah.itb.ac.id>. Media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. *puzzle* adalah mainan yang terbuat dari bahan kayu atau karbon maupun plastik

yang ringan, berbentuk kubus atau lempengan dan jika disusun sedemikian rupa akan membentuk gambar sesuatu yang banyak dijumpai di lingkungan sekitar. Anak-anak akan mengenal warna, bentuk, dan rupa dari benda-benda di sekitarnya melalui *puzzle*. *Puzzle* juga dapat digunakan untuk melatih daya ingat, daya nalar, kreativitas, dan menyusun penggalan-penggalan fakta menjadi suatu bentuk keseluruhan yang mempunyai arti (<http://pondokibu.com>).

Kenyataan sekarang ini masih banyak orang tua dan guru PAUD yang kurang memahami pentingnya kreativitas anak. Anak-anak masih banyak yang sering dilarang untuk bermain sehingga kurang bebas berkreasi. Jika hal ini dilakukan terus menerus, maka kreativitas anak tidak akan muncul. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Lydia Freyani Hawadi (Sundari, 2012) mengatakan bahwa banyak Sekolah Dasar yang mengharuskan siswa barunya bisa membaca menulis berhitung. Akibatnya banyak lembaga PAUD yang memaksa anak didiknya untuk menguasai kegiatan pembelajaran CALISTUNG. Menurut Kresno (2000, dalam Khotimah 2010), pendidikan seperti itu hanya menuntut siswa untuk berpikir konvergen dengan satu jawaban benar dan paling tepat terhadap suatu persoalan. Hal seperti ini menjadikan cara berpikir dan cara pemecahan masalah yang kaku dan sempit. Akibatnya anak tidak terlatih untuk berpikir secara divergen dan kreatif (Khotimah,2010).

Persoalan yang terjadi pada perkembangan anak saat ini adalah daya kreatif anak semakin berkurang. Peraturan-peraturan yang tidak perlu, pola kebiasaan, pola penghargaan, dan pola asuh orang dewasa di sekitar anak dapat menghambat daya kreativitas tersebut. Di sekolah mereka tidak dapat lagi bebas

memilih warna langit, bebas memilih posisi duduk, mereka tidak dapat belajar sambil tengkurap di karpet, tidak dapat belajar di halaman, tidak dapat menggambar benda-benda yang disukainya ataupun banyak bertanya. Banyak hal yang membuat daya kreativitas anak tereduksi (Rachmawati dan Kurniati, 2012:36). Pada kenyataannya juga saat ini banyak para guru di PAUD yang salah arti dengan tuntutan orang tua agar anak dapat membaca, berhitung dengan cepat namun melakukan kegiatan yang klasik dan membuat anak bosan sehingga melupakan apa itu pendidikan anak usia dini dan anak-anak sering kali merasa jenuh mengikuti proses pembelajaran.

Dari permainan balok dan *puzzle* diharapkan anak dapat beresplorasi, kreatif, bisa mengeluarkan ide-idenya, membuat bentuk-bentuk dari balok seperti membuat bangunan rumah, masjid, menara, dan lainnya, menyusun kepingan *puzzle*, memperkirakan urutan berikutnya, memasang benda sesuai dengan pasangannya. Sehingga dengan permainan balok dan *puzzle* dapat meningkatkan kreativitas anak didik.

Munandar (2012:36) menekankan perlunya kreativitas dipupuk sejak dini, disebabkan beberapa faktor di bawah ini: (a) Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi pada hidup manusia sebagaimana yang dikembangkan oleh teori Maslow. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya; (b) Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah

merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan.

Mengingat pentingnya pengembangan kreativitas dan kemampuan berhitung permulaan bagi anak untuk meningkatkan kualitas hidup anak selanjutnya. Dengan mengasah kreativitas anak melalui media balok dapat mengembangkan dimensi perkembangan anak yang lain secara optimal seperti perkembangan bahasa anak, perkembangan motorik anak juga perkembangan berkaitan karena sama-sama untuk mengembangkan kemampuan yang ada dalam diri anak (Ika Kemalawati, Jurnal Empowerment Volume 6, Nomor 1 Februari 2017)

Keterkaitan bermain *puzzle* dengan kreativitas yaitu, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan kemampuan motorik halus, dan meningkatkan keterampilan sosial. Kreativitas juga memberikan saluran ekspresif untuk ide dan minat yang kreatif, memungkinkan fantasi dan imajinasi, dan meningkatkan perkembangan bakat dan minat khusus. Orangtua dan guru harus memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain agar anak dapat meningkatkan dan mengembangkan daya interaksi, imajinasi dan kreativitas yang mereka miliki, serta jangan memaksakan sesuatu diluar kemampuan anak karena hal ini dapat berpengaruh pada perkembangan anak (Ferilia Adiести, Jurnal Biomedika volume 11, No.02 September 2018).

PAUD Durratul Karim Indonesia merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di dusun VII pasar 14 gang rambutan desa Limau Manis Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang, dengan jumlah siswa 45

orang pada ta 2020/2021. Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan di PAUD Durratul Karim Indonesia terlihat guru memberi rangsangan pendidikan kepada anak didik melalui pemberian tugas dengan menggunakan buku tulis, buku kotak-kotak, buku paket, lembar kerja siswa, sedangkan pemberian APE sebagai media pembelajaran masih sangat sedikit. Pada saat ujicoba kedatangan diberikan perlakuan permainan balok dan *puzzle* terlihat anak-anak sangat menyukai permainan-permainan yang diberikan. Dari permainan balok dan *puzzle* terlihat anak yang kreatif dan tidak kreatif. Anak yang kreatif dengan cepat dapat menyelesaikan susunan *puzzle* yang berserak dan dapat menyusun balok menjadi berbagai macam bentuk sesuai imajinasi mereka.

Permasalahan yang dihadapi anak usia dini di PAUD Durratul Karim Indonesia adalah kurang berkembangnya kreativitas. Kreativitas anak yang masih rendah ini disebabkan beberapa hal antara lain orang tua kurang memberi motivasi kepada anak, orang tua hanya menuntut anaknya harus dapat dan cepat CALISTUNG, walaupun dengan cara memaksa dan tidak sesuai dengan kemampuan anak. Orang tua juga menunjukkan kasih sayang yang berlebihan dengan menunggui anaknya terus menerus dari awal hingga akhir pembelajaran sehingga anak menjadi kurang mandiri. Selain itu pola asuh orang tua yang terlalu melindungi anak justru menghambat perkembangan kreativitas anak. Faktor lain yang menghambat kreativitas anak di PAUD Durratul Karim Indonesia adalah para guru masih melakukan metode pembelajaran yang kurang menarik, alat pembelajaran yang kurang mendukung, dan kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan bahan ajar juga membuat anak-anak kurang berminat dan tidak

antusias memperhatikan apa yang disampaikan guru. Guru melaksanakan pembelajaran secara monoton, hanya fokus dengan pembelajaran kognitif yang bersifat hitungan untuk mempersiapkan anak-anak masuk SD. Guru masih belum memanfaatkan barang bekas dan bahan yang ada di sekitar kita menjadi bahan pembelajaran yang menarik serta membuat media pembelajaran berupa balok dan *puzzle* masih sedikit jumlahnya.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang meneliti bagaimana permainan balok dan *puzzle* dapat meningkatkan kreativitas pada anak umur 5-6 tahun, antara lain :

1. Ramona Siska Putri Alami (2018), Permainan Edukatif Balok Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di PAUD Al Fadilah Bengkulu. Dapat disimpulkan permainan balok dapat menumbuh kembangkan daya ingat anak dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini
2. Yesi Ratna Sari (2018), Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak usia 5-6 tahun di TK LPM Raman Endra Bandar Lampung, menyimpulkan penggunaan media *puzzle* dapat membantu untuk menstimulus perkembangan kognitif anak, terutama pada perkembangan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun.
3. Ana Munfiah (2019), Aktivitas Bermain Balok dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Perwanida 1 Bandar Lampung. Dapat diambil kesimpulan aktivitas bermain balok yang bebas dapat meningkatkan keterampilan berfikir anak dengan cara membuat aneka bentuk bangunan sesuai imajinasi anak.

Berangkat dari latar belakang masalah pentingnya permainan balok dan *puzzle* dalam meningkatkan kreativitas anak, serta fenomena yang terjadi di atas maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tentang **Pengaruh Permainan Balok dan Puzzle Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Durratul Karim Indonesia Deli Serdang.**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Hampir 50 % anak belum menunjukkan kreativitas yang tinggi dalam kegiatan bermain seraya belajar
2. Alat permainan seperti balok, *puzzle*, plastisin, lego, untuk mengasah kreativitas anak usia dini yang disediakan PAUD Durratul Karim Indonesia kurang mendukung baik dari segi jumlah maupun dari segi bentuk dan variasi lainnya.
3. Pembelajaran di PAUD Durratul Karim Indonesia lebih fokus melakukan kegiatan belajar di dalam kelas dan menggunakan lembar kerja anak secara tertulis (CALISTUNG).

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh permainan balok terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Durratul Karim Indonesia Deli Serdang

2. Apakah ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Durratul Karim Indonesia Deli Serdang
3. Apakah ada perbedaan pengaruh permainan balok dan *puzzle* terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Durratul Karim Indonesia Deli Serdang.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah : untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan balok terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Durratul Karim Indonesia Deli Serdang
2. Untuk mengetahui pengaruh permainan *puzzle* terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Durratul Karim Indonesia Deli Serdang
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh permainan balok dan *puzzle* terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Durratul Karim Indonesia Deli Serdang.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan berguna untuk mengembangkan kajian psikologis khususnya bagi anak usia dini dalam penggunaan permainan diluar kelas diantaranya permainan balok dan permainan *puzzle* terhadap kreativitas anak usia dini.

2. Manfaat praktis

- a. Orang tua, dapat meningkatkan pengetahuan dan informasi pentingnya permainan-permainan terhadap kreativitas anak dan manfaat suatu permainan khususnya permainan balok dan *puzzle* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.
- b. Anak, dapat meningkatkan kreativitas sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru dengan ide-ide nya, dapat meningkatkan perkembangan kognitifnya, memudahkan anak untuk mengembangkan ide-ide dan pengetahuannya
- c. Guru, dapat menjadi inovasi pembelajaran dalam menstimulasi perkembangan dan kreativitas anak, dapat menyempurnakan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dengan melakukan permainan di luar kelas, lebih memperhatikan kebutuhan anak dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan
- d. Peneliti, untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam hal penggunaan pentingnya permainan yang bervariasi diluar kelas seperti permainan balok dan permainan *puzzle* terhadap kreativitas anak usia dini.
- e. Peneliti selanjutnya, menjadi dasar untuk penelitian lanjutan berkenaan dengan permainan balok dan permainan *puzzle* terhadap kreativitas anak usia dini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kreativitas

Kreativitas berasal dari kata kreatif yang artinya memiliki daya cipta, dan memiliki kemampuan untuk menciptakan, sedangkan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu (Depdiknas, 2005: 599). Lawrence (dalam Suratno, 2005) menyatakan kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti.

Berbeda dengan Lawrence, Chaplin (dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2005:16) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam bidang seni atau dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru. Suratno (2005: 24) mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang memanasifestasikan (perwujudan) kecerdikan dari pikiran yang berdaya guna menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan suatu persoalan dengan cara tersendiri.

Utami Munandar (1992: 45) menjelaskan bahwa biasanya orang yang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Sesungguhnya hal-hal yang diciptakan itu tidak perlu yang baru atau sama dengan aslinya, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas menurut Santrock (2002) yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik. terhadap masalah-masalah yang

dihadapi. Mayesty (1990) menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Gallagher (dalam Munandar, 1999) mengungkapkan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain.

Freeman dan Munandar (dalam Suyanto, 2005) mengemukakan bahwa kreativitas ialah ekspresi seluruh kemampuan anak. Oleh karena itu, kreativitas hendaknya sudah dikembangkan sedini mungkin semenjak anak dilahirkan. Selanjutnya Semiawan dan Munandar (1999) berpendapat bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Secara rinci Drevdahl (dalam Hurlock, 1978) mengungkapkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif, mungkin mencakup pembentukan pola baru, mungkin juga mencakup korelasi baru.

Pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Selaras dengan yang dikemukakan oleh

Moreno dalam Slameto yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang yang belum pernah diketahui sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia umumnya (Hartini :30)

Dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya. Selain itu dapat disimpulkan juga bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu produk yang berbeda dari yang lain yang berupa hasil karya dari anak.

2.1.1. Teori Kreativitas

➤ Teori Psikoanalisis

Psikoanalisis adalah cabang ilmu yang dikembangkan oleh Sigmund dan para pengikutnya, sebagai studi fungsi dan perilaku psikologis manusia. Psikoanalisis memiliki tiga penerapan:

- 1) suatu metode penelitian dari pikiran;
- 2) suatu ilmu pengetahuan sistematis mengenai perilaku manusia;
- 3) suatu metode perlakuan terhadap penyakit psikologis atau emosional.

Dalam cakupan yang luas dari psikoanalisis ada setidaknya orientasi teoritis yang mendasari teori tentang pemahaman aktivitas mental manusia dan perkembangan manusia. Berbagai pendekatan dalam perlakuan yang disebut “psikoanalitis” berbeda-beda sebagaimana berbagai teori yang juga beragam.

Aliran psikoanalisis Freud merujuk pada suatu jenis perlakuan dimana orang yang dianalisis mengungkapkan pemikiran secara verbal, termasuk asosiasi bebas, khayalan, dan mimpi, yang menjadi sumber bagi seorang penganalisis merumuskan konflik tidak sadar yang menyebabkan gejala yang dirasakan dan permasalahan karakter pada seseorang, kemudian menginterpretasikannya untuk menghasilkan pemahaman diri untuk pemecahan masalah.

Intervensi khusus dari seorang penganalisis biasanya mencakup mengkonfrontasikan dan mengklarifikasi mekanisme pertahanan, harapan, dan perasaan bersalah. Melalui analisis konflik, termasuk yang berkontribusi terhadap daya tahan psikis dan yang melibatkan transferan ke dalam reaksi yang menyimpang, perlakuan psikoanalisis dapat mengklarifikasi bagaimana seseorang secara tidak sadar menjadi musuh paling jahat bagi dirinya sendiri.

Secara umum psikoanalisa memandang kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah, yang biasanya dimulai sejak masa anak-anak.

Tokoh- tokoh psikoanalisis adalah :

a. Sigmund Freud (1856-1939)

Sigmund Freud menjelaskan proses kreatif dari mekanisme pertahanan (defence mechanism), yang merupakan upaya tak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai ide-ide yang tidak menyenangkan atau yang tidak dapat diterima. Menurut Freud orang yang didorong untuk menjadi kreatif jika mereka tidak dapat memenuhi kebutuhan secara langsung. Macam mekanisme pertahanan dapat berupa represi, regresi, kompensasi, proyeksi, sublimasi, pembentukan reaksi, rasionalisasi, pemindahan, identifikasi, kompartementalisasi dan introjeksi.

b. Ernst Kris (1900-1957)

Ernst Kris (1900-1957) menekankan bahwa mekanisme pertahanan regresi (beralih ke perilaku sebelumnya yang akan memberi kepuasan, jika perilaku sekarang tidak berhasil atau tidak memberi kepuasan) juga sering muncul dalam tindakan kreatif. Orang yang kreatif menurut teori ini adalah mereka yang paling mampu “memanggil” bahan dari alam pikiran tidak sadar.

Seorang yang kreatif tidak mengalami hambatan untuk bias “seperti anak” dalam pemikirannya. Mereka dapat mempertahankan “sikap bermain” mengenai masalah-masalah serius dalam kehidupannya. Dengan demikian mereka mampu melihat masalah-masalah dengan cara yang segar dan inovatif, mereka melakukan regresi demi bertahannya ego (*Regression in The Survive of The Ego*).

c. Carl Jung

Carl Jung (1875-1967) percaya bahwa alam ketidaksadaran (ketidaksadaran kolektif) memainkan peranan yang amat penting dalam pemunculan kreativitas tingkat tinggi. Alam pikiran yang tidak disadari dibentuk oleh masa lalu pribadi. Disamping itu ingatan kabur dari pengalaman seluruh umat manusia tersimpan disana. Secara tidak sadar kita mengingat pengalaman-pengalaman yang paling berpengaruh dari nenek moyang kita. Dari ketidaksadaran kolektif inilah akan timbul penemuan, teori, seni, dan karya-karya baru lainnya.

Berdasarkan teori teori yang telah dikemukakan oleh para tokoh teori psikoanalisis ini, kreativitas merupakan mekanisme pertahanan yang secara tidak sadar dilakukan untuk menghindari hal-hal yang tidak menyenangkan guna menghasilkan suatu produk kreativitas tingkat tinggi.

➤ Teori Humanistik

Humanistik lebih menekankan kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Kreativitas dapat berkembang selama hidup dan tidak terbatas pada usia lima tahun pertama. Tokoh – tokohnya antara lain :

a. Abraham Maslow

Abraham Maslow (1908-1970) menekankan bahwa manusia mempunyai naluri-naluri dasar yang menjadi nyata nyata sebagai

kebutuhan primitif yang muncul pada saat lahir dan kebutuhan tingkat tinggi berkembang sebagai proses kematangan. Kebutuhan-kebutuhan itu, diwujudkan Maslow sebagai hirarki kebutuhan manusia, dari yang terendah hingga yang tertinggi. Kebutuhan tersebut adalah kebutuhan fisik/biologis; kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan rasa dimiliki (*sense of belonging*) dan cinta, kebutuhan akan penghargaan dan harga diri, kebutuhan aktualisasi/perwujudan diri, dan kebutuhan estetik. Berdasarkan tingkatannya, kebutuhan tersebut diuraikan sebagai berikut:

- Pertama kebutuhan primitif atau tingkat paling rendah, yaitu kebutuhan yang diperlukan untuk mempertahankan hidup. Misalnya kebutuhan makan, minum, udara dan sejenisnya yang sangat dibutuhkan manusia seperti halnya makhluk hidup lainnya.
- Kedua kebutuhan akan rasa aman. Kebutuhan ini termasuk peringkat kebutuhan tingkat rendah sesuai kebutuhan primitif. Jika manusia sudah bisa mempertahankan hidup, maka manusia membutuhkan agar kehidupan tenang bebas dari berbagai ancaman. Contohnya kebutuhan memiliki rumah sebagai tempat tinggal, keteraturan dan sebagainya.
- Ketiga kebutuhan akan rasa memiliki (*sense of belonging*) dan rasa cinta. Semua orang ingin merasakan bahwa ia termasuk dalam golongan sesuatu dan orang juga setidaknya ingin dicintai dan mencintai.

- Keempat kebutuhan akan penghargaan (*appreciation*) dan harga diri. Jika kebutuhan di bawahnya telah terpenuhi, maka orang ingin kebutuhan berikutnya yaitu kebutuhan akan harga diri dan diakui oleh orang lain. Keduanya masih tergolong kebutuhan tingkat rendah namun peringkatnya di atas kebutuhan akan rasa aman.
- Kelima kebutuhan perwujudan diri atau aktualisasi diri, yaitu kebutuhan akan pengembangan dan perwujudan potensi diri sepenuhnya sebagai manusia. Kebutuhan ini misalnya menghasilkan karya kreatif dan imajinatif sebagai perwujudan dirinya. Kebutuhan ini termasuk dalam kebutuhan tingkat tinggi.
- Keenam kebutuhan estetis, yaitu kebutuhan untuk mempersiapkan sumbangan yang bermakna bagi sesama. Misalnya kebutuhan untuk memahami tujuan hidup, kebutuhan untuk memahami rahasia jagad raya untuk kepentingan umat manusia, dan sejenisnya. Kebutuhan ini peringkatnya sangat tinggi sehingga tidak setiap orang dapat mewujudkannya, hanya orang-orang tertentu saja yang bisa meraihnya.

Empat peringkat kebutuhan pertama yaitu: primitif, rasa aman, rasa memiliki dan cinta, serta penghargaan dan harga diri disebut kebutuhan *deficiency* karena menuntut untuk dipenuhi terlebih dahulu sampai kebutuhan itu tidak dibutuhkan lagi sebelum memenuhi kebutuhan perwujudan potensi diri dan peringkat enam estetika

disebut kebutuhan *being*. Kreativitas erat kaitannya dengan perwujudan kebutuhan aktualisasi diri.

b. Carl Rogers

Menurut Carl Rogers (1902-1987), kreativitas muncul dari interaksi pribadi yang unik dengan lingkungannya. Lebih jauh dijelaskan, ada tiga kondisi internal dari pribadi yang kreatif, yaitu:

- Keterbukaan terhadap pengalaman
- Kemampuan untuk menilai situasi patokan pribadi seseorang (internal locus of evaluation)
- Kemampuan untuk bereksperimen untuk “bermain” dengan konsep-konsep.

c. Cziksenti Mihalyi

Menurut Cziksenti Mihalyi faktor pertama yang memudahkan munculnya kreativitas adalah sifat keturunan bawaan (genetic predisposition) untuk ranah tertentu. Orang yang pendengarannya tajam dan peka terhadap jenis suara lebih mudah untuk menjadi pemain musik atau pekerjaan yang berhubungan dengan suara.

Selain sifat bawaan, faktor yang kedua yang memungkinkan tumbuhnya kreativitas adalah minat dalam ranah tertentu pada saat masih dalam usia dini. Minat itulah menjadikan anak terlibat secara intern dalam ranah tersebut sehingga mencapai kemahiran dan keunggulan kreativitas pada masa-masa selanjutnya.

Faktor ketiga adalah faktor keberuntungan. Anak yang dilahirkan dalam keadaan mampu akan memperoleh berbagai fasilitas yang dibutuhkan seperti alat-alat permainan dibandingkan anak yang dilahirkan dalam keadaan miskin. Hal ini erat kaitannya dengan pertumbuhan bakat dan kreativitas anak.

Faktor keempat adalah kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan sejawat atau akses to a field. Orang yang kreatif ditandai kemampuannya dalam penyesuaian diri pada setiap situasi sehingga mampu melakukan apa yang harus dilakukan untuk merealisasikan tujuan.

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan oleh para tokoh humanistik dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas adalah sifatnya keturunan (bawaan) naluri-naluri dasar yang ada dalam diri manusia disertai dorongan dari dalam diri orang tersebut. Secara umum melihat kreativitas erat kaitannya dengan aktualisasi diri. Perwujudan diri atau aktualisasi diri tersebut berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan kemauan yang telah dimiliki anak. Kemampuan erat kaitannya dengan minat. Karena itu, guru dan orang tua harus memfasilitasi terhadap apa yang diinginkan anak. Memfasilitasi bukan kemudian diubah menjadi intervensi justru akan menghambat anak dalam mengaktualisasikan dirinya. Karena produk kreatif erat kaitannya dengan aktualisasi diri, sedangkan hal itu erat kaitannya

dengan kebebasan yang dimiliki anak, maka guru dan orang tua harus banyak memberikan kebebasan kepada mereka. (Suratno, 2005)

Lebih jauh dijelaskan bahwa kreativitas (Cziksenti Mihalyi, 1996) hanya dapat dilihat melalui keterkaitannya dengan sistem yang meliputi tiga komponen pokok:

- Domain (kawasan). Terdiri: aturan-aturan simbolik dan prosedur. Misalnya matematika, teori, yang semua itu bagian dari budaya yang diwariskan.
- Field (lapangan). Semua orang yang bertindak sebagai *gatekeepers* pada suatu kawasan. Mereka memutuskan apakah ide baru atau karya baru dapat dimasukkan ke dalam kawasan tersebut atau tidak. Contoh bidang seni visual: guru seni, kurator museum, kolektor seni, kritikus seni, dan administrator yayasan dan pemerintah yang mengurus seni.
- Individual person. Kreativitas terjadi jika seseorang mempunyai gagasan baru atau melihat suatu pola baru dengan menggunakan simbol suatu kawasan (musik, teknologi, bisnis, atau matematika), dan jika hal baru tersebut telah diseleksi oleh orang-orang yang berkompeten di bidang/kawasan tersebut.

Mengacu pada teori sistem yang di kemukakan oleh Cziksenti Mihalyi, ada beberapa ciri yang memudahkan tumbuhnya kreativitas pada diri seseorang:

- ❖ Predisposisi genetik (*genetic predisposition*). Contohnya, seorang yang sistem sensorisnya peka terhadap warna lebih mudah menjadi pelukis, peka terhadap nada lebih mudah menjadi pemusik.
- ❖ Minat pada usia dini pada ranah tertentu. Minat menyebabkan seseorang terlibat secara mendalam terhadap ranah tertentu, sehingga mencapai kemahiran dan keunggulan kreativitas.
- ❖ Akses terhadap suatu bidang . Adanya sarana dan prasarana serta adanya Pembina/mentor dalam bidang yang diminati sangat membantu pengembangan bakat.
- ❖ Access to a field. Kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sejawat dan tokoh penting dalam bidang yang digeluti, memperoleh informasi yang terakhir, mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari orang-orang penting.

Orang-orang kreatif ditandai dengan adanya kemampuan mereka yang luar biasa untuk menyesuaikan diri terhadap hamper setiap situasi dan untuk melakukan apa yang perlu untuk mencapai tujuannya. Ciri ciri pribadi kreatif yang seakan akan paradoksal tetapi saling berpadu secara dialektis menurut Csiksentmihalyi :

- ✚ Pribadi kreatif mempunyai kekuatan energi fisik yang memungkinkan mereka dapat bekerja berjam jam dengan konsentrasi penuh, tetapi mereka juga bisa tenang dan rileks, tergantung situasinya.

- ✚ Pribadi kreatif cerdas dan cerdik tetapi pada saat yang sama mereka juga naif. Mampu berfikir konvergen sekaligus divergen.
- ✚ Kombinasi sikap bermain dan disiplin
- ✚ Pribadi kreatif dapat berselang seling antara imajinasi dan fantasi, namun tetap bertumpu pada realitas.
- ✚ Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan baik introversi maupun ekstroversi
- ✚ Orang kreatif dapat bersikap rendah diri dan bangga akan karyanya pada saat yang sama
- ✚ Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan androgini psikologis, yaitu mereka dapat melepaskan diri dari stereotip gender (maskulin-feminin).
- ✚ Orang kreatif cenderung mandiri bahkan suka menentang (*passionate*) bila menyangkut karya mereka, tetapi juga sangat obyektif dalam penilaian karya mereka.
- ✚ Sikap keterbukaan dan sensitivitas orang kreatif sering menderita, jika mendapat banyak kritik dan serangan, tetapi pada saat yang sama ia merasa gembira yang luar biasa.

➤ Teori Kognitif

Tokoh utama teori kognitif di antaranya adalah Piaget, Vygotsky dan Burner (Tedjasaputra, 2001). Menurut Piaget anak menjalani perkembangan kognisi sampai akhirnya proses berpikir anak menyamai proses berpikir orang dewasa. sejalan dengan itu, kegiatan bermain anak

mengalami perubahan dari tahap sensori motor, bermain khayal sampai kepada bermain sosial yang disertai aturan permainan. Bermain itu sendiri sesungguhnya tidak semata-mata mencerminkan perkembangan kognis anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognis itu sendiri.

Vygotsky adalah seorang psikolog Rusia yang menyakini bahwa bermain peran langsung terhadap perkembangan anak secara menyeluruh, bukan hanya perkembangan kognisi saja tetapi juga berperan bagi perkembangan sosial dan emosi anak. Sedangkan Bruner menekankan pada fungsi bermain sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas anak. Lebih lanjut Bruner menyebutkan bahwa yang penting bagi anak adalah makna bermain bukan hasil akhirnya. perkembangan kreativitas dan fleksibelitas anak dimungkinkan karena akan mampu berkesperimen dengan memadukan berbagai prilaku baru serta prilaku tidak bisa.

Teori kognitif dengan jelas menyebutkan akan arti pentingnya bermain bagi anak. bermain tidak hanya akan mengembangkan kemampuan kognisi semata tetapi juga mengembangkan aspek lainnya, terutama aspek sosial, dan emosional anak.

Perkembangan kognisi, sosial dan emosional anak sangat diperlukan bagi pemupukan kreativitas anak. Berdasarkan pernyataan para tokoh teori kognitif disimpulkan bahwa proses berfikir anak itu

melalui permainan, guna mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas perkembangan anak secara menyeluruh (Suratno, 2005)

➤ **Teori Islam**

Allah telah meniupkan roh-Nya ke dalam diri manusia. Dengan demikian, di dalam diri manusia terdapat sifat-sifat ketuhanan walaupun dalam kadar yang jauh lebih rendah. Seperti diketahui, Allah memiliki 99 sifat yang disebut Asmaul Husna, tiga diantaranya berhubungan dengan kreativitas yaitu al-khaliq (pencipta), al-mushawwir (pemberi bentuk) dan al-mubdi (yang pertama memulai)

Oleh karena itu, pada hakikatnya kreativitas merupakan anugerah Allah bagi manusia. Sifat-sifat kreatif hanya diberikan kepada manusia, tidak kepada makhluk-makhluk lain. Kreativitas merupakan sesuatu yang membedakan manusia dari makhluk Allah lainnya. Tanpa kreativitas, kehidupan manusia tidak akan mengalami perubahan dan perkembangan. Dengan kreativitas manusia mampu menyalahi segala keterbatasannya

2.1.2 Pendapat beberapa ahli tentang Kreativitas

- ❖ Menurut Hulbeck (1945), “ Creative action is an imposing of one’s own whole personality on the environment in an unique and characteristic way”. Dimana tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksidengan lingkungannya.
- ❖ Menurut Rhodes, (1961) umumnya kreativitas didefinisikan sebagai Person, Process, Press, Product. Keempat P ini saling berkaitan, yaitu Pribadi (Person) kreatif yang melibatkan diri dalam proses (Process)

kreatif, dan dengan dorongan dan dukungan (Press) dari lingkungan, menghasilkan produk (Product) kreatif.

- ❖ Menurut Haeefele (1962), kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna social.
- ❖ Menurut Clark Moustakis (1967), ahli psikologi humanistic menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.
- ❖ Menurut Baron (1969) yang menyatakan kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru.
- ❖ Menurut Sternberg (1988), kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, yaitu intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi.
- ❖ Menurut Torrance (1988), kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya.

2.1.3 Proses Kreatif

Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2005: 16-17) proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif sebagai berikut:

1. *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
2. *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
3. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
4. *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
5. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

2.1.4. Faktor Pendukung Kreativitas

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas menurut Rogers (dalam Utami Munandar, 1999: 113) adalah:

1) Faktor internal individu

Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, di antaranya:

- Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan individu menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya. Dengan

demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan.

- Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan serta dapat menerima kritik dari orang lain.
- Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

2) Faktor eksternal (Lingkungan)

Faktor eksternal (lingkungan) yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan. Kebudayaan dapat memberikan kreativitas pada seseorang jika memberikan kesempatan pada seseorang untuk mengembangkannya.

- Tersedianya sarana kebudayaan, misal ada peralatan, bahan dan media
- Adanya keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan bagi semua lapisan masyarakat.
- Menekankan pada *becoming* dan tidak hanya *being*, artinya tidak menekankan pada kepentingan untuk masa sekarang melainkan berorientasi pada masa mendatang.
- Memberi kebebasan terhadap semua warga negara tanpa diskriminasi, terutama jenis kelamin.

- Adanya kebebasan setelah pengalaman tekanan dan tindakan keras, artinya setelah kemerdekaan diperoleh dan kebebasan dapat dinikmati.
- Keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan yang berbeda.
- Adanya toleransi terhadap pandangan yang berbeda
- Adanya interaksi antara individu yang berhasil
- Adanya insentif dan penghargaan bagi hasil karya kreatif Hurlock (1978: 11) mengatakan kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah :
 - Waktu
Anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide atau gagasannya dari konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan original.
 - Kesempatan menyendiri
Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya
 - Dorongan
Anak memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif dan bebas dari ejekan yang sering kali dilontarkan pada anak kreatif.
 - Sarana
Sarana bermain harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimental dan eksplorasi yang merupakan untuk penting dalam kreativitas.

2.1.5. Faktor Penghambat Pengembangan Kreativitas

✓ Evaluasi

Rogers menekankan salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi. Bahkan menduga akan dievaluasipun akan mengurangi kreativitas anak. (Munandar, 2012: 223-224). Kemudian kritik atau penilaian positif apapun, walaupun dalam bentuk pujian akan dapat membuat anak kurang kreatif, jika pujian itu memusatkan perhatian pada harapan akan dinilai. Misalnya guru memberikan evaluasi dalam bentuk angka dan tidak memberikan penjelasan serta umpan balik positif.

✓ Hadiah

Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas. Cukup banyak penelitian menunjukkan bahwa jika perhatian anak terpusat untuk mendapatkan hadiah sebagai alasan untuk melakukan sesuatu, maka motivasi intrinsik dan kreativitas mereka akan menurun (Munandar 1999:163)

✓ Persaingan

Kompetensi lebih kompleks daripada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetensi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai

terhadap pekerjaan siswa lainnya dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah.

✓ Lingkungan yang membatasi

Belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Sebagian anak mempunyai pengalaman di sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan semata. Anak selalu diberitahu apa yang harus dipelajarinya, bagaimana mempelajarinya, dan pada saat ujian harus dapat mengulanginya dengan tepat, pengalaman yang baginya amat menyakitkan dan menghilangkan minatnya terhadap ilmu (Munandar, 2012).

Peranan orang tua dan guru juga memainkan andil yang besar dalam menghambat kreativitas anak sebab sebelum anak siap memasuki sekolah mereka belajar bahwa mereka harus menerima perintah dan menyesuaikan diri dengan peraturan dan perintah orang dewasa di rumah dan kelak di sekolah, semakin keras kekuasaan orang dewasa di rumah dan kelak di sekolah, semakin keras kekuasaan orang dewasa semakin beku kreativitas anak tersebut (Hurlock, 1978)

2.1.6. Manfaat Kreativitas dalam kehidupan anak

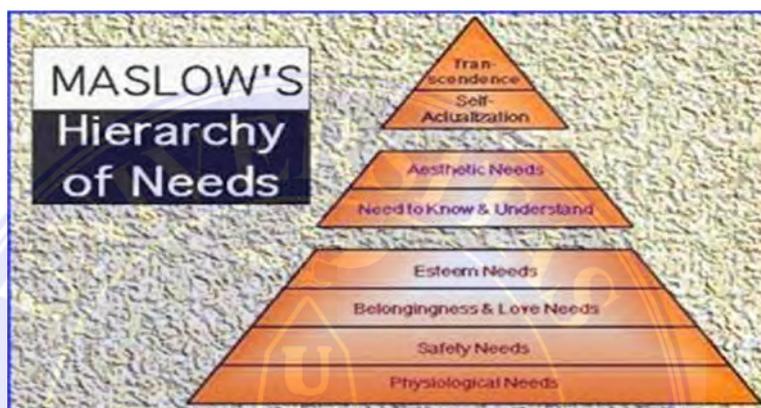
Kreativitas memiliki manfaat besar bagi kehidupan anak kelak dikemudian hari. Sebab di dalam jiwa seorang anak yang kreatif memiliki nilai-nilai kreativitas yaitu:

- a) Kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap

perkembangan kepribadiannya. Tidak ada yang lebih mengurangi harga dirinya daripada kritik atau ejekan terhadap kreasi itu atau pertanyaan apa sesungguhnya bentuk yang dibuatnya itu.

- b) Menjadi kreatif penting bagi anak kecil untuk menambah bumbu dalam permainannya sebagai pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas, ini sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.
- c) Prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik oleh orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ekonomi yang besar
- d) Nilai kreativitas yang sering dilupakan adalah kepemimpinan, pada setiap tingkatan usia pemimpin harus mengembangkan sesuatu pada kelompok yang penting artinya bagi anggota kelompok, sumbangan itu mungkin dalam bentuk usulan bagi kegiatan bermain yang baru dan berbeda atau berupa usulan mengenai tanggung jawab khusus terhadap kelompok (Hurlock, 1978). Munandar (dalam Susanto, 2014) mengungkapkan, manfaat kreativitas bagi anak memungkinkan anak dapat meningkatkan kualitas hidupnya, berupa ide-ide baru, penemuan baru dan teknologi baru sehingga mampu menciptakan lapangan pekerjaan baru. Kreativitas perlu di pupuk sejak dini karena :

- a. Dengan berkreasi orang dapat perwujudan diri/aktualisasi, dimana hal ini merupakan kebutuhan pokok pada tingkat ketujuh dari kedelapan kebutuhan
- b. Manusia. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi seutuhnya. Maslow menggambarkannya sebagai berikut :



Gambar 2.1 Maslow's Hierarchy of Needs

- c. Kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat berbagai macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah
- d. Kreativitas tidak hanya bermanfaat untuk diri sendiri, melainkan juga bermanfaat untuk lingkungan
- e. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

2.2. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Nurrahmah (2012: 16-17) ada lima karakteristik anak usia dini, yaitu:

- Anak bukanlah orang dewasa mini

Anak-anak adalah tetap anak-anak, bukan orang dewasa yang berukuran mini. Mereka memiliki keterbatasan-keterbatasan bila dibandingkan dengan orang dewasa. Selain itu mereka juga memiliki dunia sendiri yang khas dan harus dilihat dengan kaca mata anak-anak. Untuk itu dalam menghadapi anak-anak dibutuhkan kesabaran, pengertian, serta toleransi yang mendalam

- Dunia bermain

Dunia anak adalah dunia bermain, dunia yang penuh dengan spontanitas dan menyenangkan. Sesuatu akan dilakukan oleh anak dengan penuh semangat apabila terkait dengan suasana yang menyenangkan bagi anak-anak.

- Berkembang

Selain tumbuh secara fisik, anak juga tumbuh secara psikologis. Dengan memahami bahwa anak-anak berkembang, pendidik dapat menghadapi gejala-gejala yang mungkin muncul pada setiap tahap perkembangan anak.

- Senang meniru

Pada dasarnya anak-anak senang meniru apa yang dilakukan orang dewasa, maka sebagai orangtua atau pendidik dapat menerapkan atau memberi contoh yang baik kepada anak-anaknya agar anak-anaknya meniru sikap baik yang diajarkan.

- Kreatif

Anak-anak pada dasarnya adalah pribadi yang kreatif. Para ahli berpendapat bahwa anak kreatif adalah anak yang memiliki rasa

keingintahuan yang besar, senang bertanya, memiliki imajinasi yang tinggi, minat yang luas, tidak takut salah, berani menghadapi risiko, bebas dalam berpikir, dan senang akan hal yang baru.

Karakteristik anak usia 5-7 tahun menurut Rusdinal dan Elizal (2005: 16) adalah sebagai berikut:

- Anak pada masa pra operasional, belajar anak melalui pengalaman konkret dan dengan orientasi tujuan sesaat.
- Anak suka menyebut nama-nama benda yang ada di sekitarnya dan mendefinisikan kata-kata.
- Anak belajar melalui bahasa lisan karena pada masa ini anak berkembang pesat. Pada tahap ini anak memerlukan struktur kegiatan yang jelas dan intruksi spesifik. Karakteristik kreativitas anak usia 5-6 tahun menurut Permen Diknas (2009: 9-11) adalah sebagai berikut:

- ✚ Menggambar sesuai gagasannya
- ✚ Melakukan eksplorasi dengan berbagai media kegiatan
- ✚ Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif yang menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)
- ✚ Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: bermain pura-pura)
- ✚ Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Torrance (dalam Suratno, 2005: 11) menyebutkan karakteristik tindakan kreatif anak pra sekolah adalah:

- ❖ Anak yang kreatif belajar dengan cara-cara yang eksploratif.

Dalam proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi sehingga anak memperoleh pengalaman yang berkesan dan menjadikan apa yang dipelajari anak mudah diingat.

- ❖ Anak kreatif memiliki rentang perhatian terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif

Anak kreatif memiliki rentang perhatian 15 menit lebih lama bahkan lebih dalam hal mengeksplorasi, bereksperimen, manipulasi dan memainkan alat permainannya. Hal ini menunjukkan anak yang kreatif tidak mudah bosan seperti anak yang tidak kreatif.

- ❖ Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan
- Anak kreatif adalah anak yang pemikirannya berdaya. Dengan demikian anak yang kreatif memiliki pemikiran yang lebih daripada anak yang lain. Bentuk kelebihan anak kreatif ditunjukkan dengan peran mereka dalam kelompok bermain. Anak kreatif muncul sebagai pemimpin bagi kelompoknya, karena itu anak kreatif mampu mengkoordinasikan teman-temannya secara menakjubkan. Jika anak mampu mengkoordinasikan teman-temannya maka anak akan memiliki kepercayaan diri yang menakjubkan.

- ❖ Anak kreatif dapat kembali pada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda.

Anak kreatif merupakan anak yang suka belajar untuk memperoleh pengalaman. Anak tidak lekas bosan untuk mendapatkan pengalaman yang

sama berkali-kali. Jika pengalaman pertama diperoleh mereka akan mencoba dengan cara lain sehingga diperoleh pengalaman baru. Dengan demikian anak telah mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal sesuai kemampuannya.

- ❖ Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi dan memecahkan permasalahan menggunakan pengalamannya.

Anak kreatif akan selalu haus dengan pengalaman baru. Pengalaman baru akan diperoleh secara berkesan melalui eksperimen yang dilakukan. Anak harus diberikan banyak bekal pengalamannya melalui eksperimennya sendiri kesenian, musik, drama kreatif atau cerita, maupun menggunakan bahasa.

- ❖ Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alamiah.

Secara alamiah anak kreatif itu suka bercerita, bahkan kadang bercerita tidak habis-habisnya sehingga sering dicap sebagai anak cerewet. Padahal melalui aktivitasnya itu anak akan mengembangkan lebih lanjut fantasi-fantasinya, khayalan - khayalan yang imajinatif sehingga memperkuat kekreatifan anak.

Catron dan Allen (dalam Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, 2010: 40), menjelaskan ada 12 indikator kreatif anak usia dini, antara lain:

- ❖ Anak berkeinginan untuk mengambil risiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit.
- ❖ Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian.

- ❖ Anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan, dan berkeinginan untuk berbicara secara terbuka dan bebas.
- ❖ Anak adalah non konformis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri.
- ❖ Anak mengekspresikan imajinasinya secara verbal, misalnya membuat kata-kata lucu atau cerita fantastis.
- ❖ Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya.
- ❖ Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri; anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi.
- ❖ Anak terlibat dalam eksplorasi sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan.
- ❖ Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dan bermain terutama dalam bermain pura-pura.
- ❖ Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya.
- ❖ Anak bereksplorasi dan bereksperimen dengan obyek, contoh, memasukkan atau menjadikan sesuatu bagaikan dari tujuan.
- ❖ Anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu.

2.2.1. Bermain Anak Usia Dini

Hurlock (1978: 160) mengemukakan bahwa permainan (*play*) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela tidak ada paksaan dan tidak ada tekanan dari luar atau kewajiban.

Menurut Bettelhiem (dalam Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 60) permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama. Docket dan Fleer (dalam Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono, 2010: 34) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Menurut Soengeng Santoso (dalam Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, 2005: 47) bermain adalah sesuatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau secara berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak menggunakan alat untuk mencapai tujuan tertentu.

Dalam penelitian ini permainan yang dimaksud adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk menimbulkan rasa senang pada diri anak. Rubin, Fein, dan Vandenberg serta Smilansky (dalam Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 28-30) mengemukakan tahapan perkembangan bermain kognitif sebagai berikut :

✓ Bermain Fungsional (*Functional Play*)

Bermain seperti ini biasanya dilakukan pada anak usia 1-2 tahun berupa gerakan bersifat sederhana dan berulang-ulang. Kegiatan bermain dapat dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat. Misalnya: berlari-lari keliling di ruang tamu, mendorong dan menarik mobil-mobilan.

✓ Bangun-membangun (*Constructive Play*)

Bermain membangun sudah dapat terlihat pada anak usia 3-6 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia. Misalnya membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau dengan potongan *leggo*, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar, dan membuat bentuk menggunakan plastisin atau *play dough*, menyusun *puzzle*.

✓ Bermain pura-pura (*Make-Believe Play*)

Kegiatan bermain ini dilakukan oleh anak berusia 3-6 tahun. Di dalam bermain pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Dapat juga sang anak menirukan tokoh idolanya yang dikenal melalui dongeng atau film. Misalnya: berperan menjadi polisi, superman, dan ksatria baja hitam.

✓ Permainan dengan peraturan (*Games with Rules*)

Kegiatan bermain ini umumnya dilakukan anak pada usia 6-11 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak sudah dapat memahami aturan permainan. Aturan permainan pada awalnya diikuti berdasarkan yang diajarkan orang lain. Lambat laun aturan tersebut dapat diubah sesuai dengan kesepakatan bersama tanpa menyimpang jauh dari aturan pada umumnya. Misalnya: bermain kasti, bermain monopoli, dan bermain ular tangga.

2.2.1.1. Ciri-ciri bermain

Rubin, Fein, dan Vandenberg (dalam Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 16-17) mengungkapkan beberapa ciri-ciri bermain sebagai berikut :

- Bermain didorong oleh motivasi dari dalam diri anak. Anak akan melakukannya apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya. Bukan untuk mendapatkan hadiah atau karena diperintahkan oleh orang lain.
- Bermain dipilih secara bebas oleh anak. Jika seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus, maka aktivitas itu bukan lagi merupakan kegiatan bermain. Kegiatan bermain yang ditugaskan oleh guru PAUD kepada murid-muridnya, cenderung akan dilakukan oleh anak sebagai suatu pekerjaan, bukan sebagai bermain. Kegiatan tersebut dapat disebut bermain jika anak diberi kebebasan sendiri untuk memilih aktivitasnya.
- Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, tidak menjadi tegang atau stress. Biasanya ditandai dengan tertawa dan komunikasi yang hidup.
- Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya. Khususnya pada anak usia prasekolah sering dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka. Anak mampu

membangun suatu dunia yang terbuka bagi berbagai kemungkinan yang ada, sesuai dengan mimpi-mimpi indah serta kreativitas mereka yang kaya.

- Bermain senantiasa melibatkan peran aktif anak, baik secara fisik, psikologis, maupun keduanya sekaligus. Dalam penelitian ini, ciri-ciri bermain yang dimaksud adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, membuat anak merasa bahagia dengan aktivitas tersebut.
- Bermain membuat anak dapat mengembangkan imajinanya untuk melakukan hal-hal yang kreatif

2.2.1.2. Manfaat Bermain

Mayke S. Tedjasaputra (dalam Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, 2005: 55- 57) menjelaskan beberapa manfaat permainan seperti berikut:

- ❖ Untuk perkembangan aspek fisik.

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Dan juga sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah dan mudah tersinggung. Maka dari itu, bermain adalah hal yang sangat penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, dan juga membantu anak dalam perkembangan secara fisiologisnya.

❖ Untuk perkembangan motorik kasar dan motorik halus.

Anak usia sekitar 4-5 tahun mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya merupakan gabungan dari bentuk-bentuk geometri misalnya gambar rumah, orang, dan lain-lain. Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, misalnya berlari, melompat, dan memanjat.

❖ Untuk perkembangan aspek sosial.

Dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagai hak milik. Menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina dan mencari cara pemecahan masalah yang sedang dihadapi. Melalui permainan pura-pura anak akan belajar bagaimana berlaku sebagai orang tua, guru, pembantu, dokter dan lainnya. Anak akan belajar tentang peran dan tingkah laku apa yang diharapkan dari seorang anak perempuan dan laki-laki.

❖ Untuk perkembangan aspek emosi.

Dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialaminya sehari-hari. Dengan kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga dapat membantu konsep diri yang positif.

❖ Untuk perkembangan aspek kognitif

Aspek kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Kreativitas (daya cipta) dapat dikembangkan dengan percobaan serta pengalaman yang ia peroleh selama bermain. Ketika anak dapat menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain, maka akan memberinya kepuasan.

❖ Untuk mengasah ketajaman penginderaan.

Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan. Kelima aspek ini dapat diasah jadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungannya.

❖ Untuk mengembangkan keterampilan.

Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak memerankan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan tersendiri. Dalam bermain anak akan mendapat rangsangan yang positif guna memperoleh daya kreativitas pada ranah kognitifnya. Manfaat bermain dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas (daya cipta) anak.

2.2.1.3. Prinsip Bermain Kreatif

Elkonin salah seorang murid Vygotsky (dalam Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono, 2010: 35-36) menggambarkan empat prinsip bermain kreatif, yaitu:

- Dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks.
- Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain.
- Anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda. Kemampuan menggunakan simbol termasuk dalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi.
- Kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama dengan lawan mainnya.

Hurlock (1980: 122) menyebutkan bahwa permainan konstruktif yaitu anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting, dan krayon. Sebagian besar konstruktif yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop dan televisi. Pada masa ini anak-anak sering menambahkan kreativitasnya

ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan konstruktif merupakan suatu bentuk permainan umum pada tahun-tahun sekolah dasar, baik di dalam maupun di luar kelas. Permainan konstruktif adalah salah satu dari sedikit kegiatan yang mirip permainan yang diizinkan di dalam kelas dan berpusat pada pekerjaan. Permainan konstruktif dapat digunakan pada tahun-tahun sekolah dasar untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan akademik, keterampilan berfikir, dan pemecahan masalah. Banyak pakar pendidikan merencanakan kegiatan-kegiatan kelas yang mencakup humor, dan meningkatkan kreativitas (Santrock, 2007: 275).

Bermain konstruktif adalah kegiatan bermain di mana anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia, seperti: membuat rumah-rumahan menggunakan balok, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar, atau membuat bentuk menggunakan *playdough* (Mayke S. Tedjasputra, 2001: 28).

Suratno (2005: 83-84) mengemukakan permainan konstruktif adalah kegiatan anak bermain dengan menggunakan berbagai alat dan benda untuk menciptakan atau menghasilkan suatu karya tertentu. Melalui kegiatan bermain konstruktif anak akan berkesempatan untuk berfikir secara imajinatif sehingga pikirannya menjadi lebih berdaya. Dengan demikian, kegiatan bermain konstruktif juga berperan terhadap

pengembangan kreativitas anak pra sekolah. Sedangkan menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001: 50), permainan konstruktif adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, dan gunanya untuk meningkatkan kreativitas, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, dan daya tahan. Dalam penelitian ini permainan konstruktif yang dimaksud adalah suatu aktivitas dimana anak dapat membentuk atau menciptakan sebuah hasil karya tertentu.

Hurlock (1978: 330) mengatakan permainan konstruktif adalah jenis permainan dimana anak dapat membentuk, membangun menggunakan suatu benda menjadi bentuk-bentuk tertentu sesuai dengan keinginan anak. Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001: 57) yang termasuk dalam jenis permainan konstruktif adalah:

- Balok, yaitu jenis mainan yang dapat disusun menjadi bentuk utuh yang terbuat dari kayu. Misal: membentuk rumah, istana, benteng, dan robot.
- Menggambar, yaitu jenis permainan yang menuangkan sebuah imajinasi dengan cara menggambarkan objek dengan nyata, yang diperkuat dengan warna yang natural agar gambar terlihat lebih indah dan menarik.
- *Puzzle*, yaitu suatu jenis permainan yang mengasah otak anak melalui motorik halus dan menggunakan daya ingat.
- *Play dough* atau plastisin, yaitu suatu jenis permainan yang membutuhkan keahlian motorik halus, dan membutuhkan suatu

keaktivitas yang tinggi. Sebab dalam permainan ini anak dapat membentuk dan membuat anak jenis benda.

Diantara jenis permainan konstruktif yang telah disebutkan diatas, maka peneliti mengambil jenis permainan konstruktif menggunakan *balok* dan *puzzle*. Bermain balok dan *puzzle* dapat meningkatkan kreativitas anak karena dalam bermain *balok* dan *puzzle* anak dapat imajinasinya untuk membentuk suatu benda.

Menurut Hurlock (1978: 330) mengemukakan ciri-ciri permainan konstruktif yaitu:

✚ Reproduksi

Anak memproduksi objek yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau media masa ke dalam bentuk konstruksinya, misalnya membuat kucing dari *play dough* yang dilihatnya di televisi.

✚ Produktif

Melalui bermain konstruktif anak akan menghasilkan suatu karya dengan menggunakan bahan mainan yang dipergunakannya. Anak menunjuk orisinilitas dalam konstruksi yang mereka hasilkan, dengan kata lain anak memproduksi atau membentuk melalui bahan mainan yang mereka pergunakan

✚ Memperoleh Kegembiraan

Melalui bermain konstruktif anak membuat suatu bentuk tertentu, anak akan memperoleh kegembiraan umumnya

terutama pada saat sendirian. Anak belajar menghibur diri apabila tidak ada teman bermain. Anak juga belajar bersikap sosial jika anak membangun sesuatu dengan teman bermainnya dengan bekerja sama dan menghargai prestasinya.

Seto Mulyadi (2004: 61-63) mengatakan ada beberapa manfaat yang diperoleh dari permainan konstruktif, yaitu:

- Manfaat fisik

Bermain konstruktif membantu anak mematangkan otot-otot dan melatih keterampilan anggota tubuhnya. Bermain konstruktif juga bermanfaat sebagai penyalur energi yang berlebihan. Anak PAUD mempunyai kecenderungan bermain aktif misalnya bermain bebas, bermain konstruktif, bermain peran yang semuanya masih tetap memiliki kegembiraan.

- Manfaat terapi

Dalam kehidupan sehari-hari anak butuh penyaluran bagi ketegangan sebagai akibat dari batasan lingkungan. Bermain konstruktif juga memberikan peluang bagi anak untuk mengekspresikan keinginan dan hasratnya yang tidak dapat diperoleh melalui cara lain.

- Manfaat edukatif

Melalui permainan dengan alat-alat anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk-bentuk, warna, ukuran, dan tekstur suatu benda. Semakin besar anak, anak

mengembangkan banyak keterampilan baru didalam bermain, hal ini dapat membantu pengembangan diri anak.

- **Manfaat kreatif**

Permainan konstruktif memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik dengan menggunakan alat bermain ataupun tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, ia akan melakukannya kembali dalam situasi yang lain.

- **Pembentukan konsep diri**

Melalui bermain konstruktif anak belajar mengenali dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Anak menjadi tahu apa saja kemampuannya dan bagaimana perbandingannya dengan kemampuan anak-anak lain. Hal ini memungkinkan anak membentuk konsep diri yang jelas dan realistik.

- **Manfaat sosial**

Bermain dengan teman-teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.

- **Manfaat moral**

Bermain memberikan sumbangan yang penting bagi upaya memperkenalkan moral kepada anak. Di rumah maupun di

sekolah anak belajar mengenal norma-norma kelompok, mana yang benar dan mana yang salah, bagaimana bersikap adil dan jujur. Manfaat permainan konstruktif dalam penelitian ini adalah manfaat edukatif unruk mengetahui sesuatu yang baru, untuk mengembangkan kreativitas anak dan anak dapat menjalin kerjasama dengan teman yang lainnya.

2.2.2. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gearlach dan Ely mengemukakan media adalah bila dipahami secara garis besar adalah materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap. Secara khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Mukhtar dkk, 2013:151).

Menurut Heinich media pembelajaran merupakan saluran komunikasi. Menurut Schramm media pembelajaran teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Dari beberapa pendapat media pembelajaran itu terdiri dari atas dua unsur penting yaitu unsur peralatan atau perangkat keras dan unsur pesan yang dibawanya. Unsur pesan adalah informasi atau bahan ajar dalam tema / topik tertentu yang akan disampaikan

atau dipelajari anak, sedangkan unsur perangkat keras adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan (Badru Zaman dkk, 2014:3.4).

Media dalam pembelajaran anak usia dini dikenal dengan alat edukatif atau sering disingkat APE. Menurut Anggani Sudono alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya (Nelva Rolina, 2012:4).

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk dapat menstimulasi dan merangsang pikiran, kemampuan, perhatian anak dan mencapai tujuan pembelajaran. Media yang sering digunakan untuk anak usia dini yaitu APE (Alat Permainan Edukatif).

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini, sangat diperlukan pemahaman yang mendasar tentang perkembangan diri anak, terutama yang terjadi dalam proses pembelajaran. Dengan pemahaman yang cukup mendalam atas proses tersebut diharapkan guru mampu mengadakan eksplorasi, merencanakan dan mengimplementasikan penggunaan sumber belajar dan alat permainan. Guru secara kreatif dapat menggunakan alat peraga dan alat bantu belajar. Proses pembelajaran dapat optimal bila guru mampu menyediakan sarana alat permainan yang mampu menstimulasi seluruh pancaindra anak usia dini (Luluk Asmawati, 2014:36).

Media sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Media pendidikan dapat digunakan untuk membangun pemahaman dan penguasaan obyek pendidikan. Beberapa media pendidikan yang sering digunakan dalam pembelajaran diantaranya media cetak, elektronik, dll. Dengan menggunakan media kita dapat memberikan pengenalan konsep dan simbol sejak dini sesuai dengan taraf berfikir anaknya (Rostina Sundayana, 2013:28). Dalam pendidikan anak usia dini media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan dan alat untuk bermain yang membuat AUD mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap (Mukhtar dkk, 2013:152).

Media sangat berperan penting dalam pembelajaran anak usia dini. Media sebagai alat perantara dalam menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini. Media digunakan untuk menarik minat belajar dan antusias dengan materi yang diberikan. Penggunaan media pembelajaran membantu dalam menyampaikan materi sehingga lebih menarik para anak dan bisa memahami materi yang disampaikan dengan baik.

2.2.2.1 Media pembelajaran dalam penelitian

Adapun media pembelajaran yang dipakai dalam penelitian ini adalah :

a. Balok

Balok adalah peralatan standar untuk disiapkan pada kelas dan dapat digunakan oleh anak untuk mengembangkan potensi dirinya sesuai dengan indikator – indikator capaian sebagaimana

dirumuskan dalam kurikulum. Pada permainan balok ini memotivasi anak untuk mengembangkan konsep - konsep dalam matematika, pengetahuan alam, geometri. Membangun balok penting untuk perkembangan kognitif, mereka membentuk gambaran di pikiran mereka dari apa yang pernah dilihat atau bahkan berdasar imajinasi. Balok – balok didesain dalam unit matematika, anak – anak bermain dengan itu mendapat pengertian yang nyata dari konsep yang penting untuk berfikir logis. Mereka belajar tentang ukuran, bentuk, jumlah, jenis, area, panjang, berat dari balok – balok yang mereka pilih untuk bermain (Johni Dimiyati, 2016:56).

Pusat permainan balok dipenuhi berbagai macam balok dalam berbagai bentuk dan ukuran untuk menciptakan susunan khayal atau yang dapat dikenali, seperti bangunan, kota, pertanian dan kebun binatang (Kemetrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013:17). Dengan menggunakan balok anak dapat belajar banyak hal dengan cara menyusun/menggunakan balok, mengembangkan kemampuan logika matematika/berhitung permulaan, kemampuan berfikir, dan memecahkan masalah (Diana Mutiah. 2010:134).

Balok merupakan alat yang ada di kelas dan digunakan saat pembelajaran dalam berbagai bentuk, ukuran untuk menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini. Balok berbentuk berbagai macam bentuk diantaranya segitiga, persegi, lingkaran, trapesium,

dan tabung,dll. Dengan menggunakan media pembelajaran balok anak dapat membangun / menyusun dengan berbagai hasil karya.

Bermain balok dapat memberikan manfaat yang luas bagi perkembangan anak, baik fisik dan koordinasi otot, emosi, sosial, ekspresi kreatif dan perkembangan indra, dan belajar konsep bentuk, ukuran, nilai jumlah (Masnipal, 2013:294). Dalam menggunakan media balok dapat meningkatkan kognitif anak, membangun sebuah hasil karya dari idenya sendiri dan dari apa yang telah dilihatnya. Misalnya anak membangun sebuah rumah dari berbagai macam bentuk geometri.

Adapun manfaat bermain balok antara lain:

- Untuk membangun kognitif, membentuk gambaran dari idenya sendiri atau dari apa yang telah dilihatnya.
- Keterampilan hubungan dengan teman sebaya.

Anak bermain kelompok, mengatur rencana tentang apa yang akan dibuat, menyepakati pekerjaan, saling tolong menolong dalam penyediaan balok.

- Keterampilan komunikasi.

Anak saling menyepakati pekerjaan dan komunikasi setiap ada sasaran atau bantuan yang akan disampaikan, berbicara dan mendengarkan, dan sikap menghargai.

- Kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar
- Konsep matematika dan geometri.

Anak mengenal bentuk lingkaran, segi empat, segitiga dan lainnya.

➤ **Pemikiran simbolik.**

Anak bermain dengan cara menginterpretasikan apa yang pernah mereka lihat dengan menggunakan balok, kemudian bermain peran dengan menggunakan benda-benda yang menjadi simbol sebagai pengganti peran yang mereka inginkan.

➤ **Pengetahuan pemetaan.**

Anak belajar membuat sesuatu dengan komposisi ruang yang konstruktif, seperti membuat rumah dengan ruangan-ruangan sesuai fungsinya.

➤ **Keterampilan membedakan penglihatan.**

Anak akan belajar lebih teliti dengan melihat susunan balok yang mereka gunakan, misalnya apakah susunan balok yang dibuat sama ukurannya, sudah tertata atau tersusun dengan rapi (Mukhtar dkk, 2013:128).

Dodge menyatakan bahwa bermain balok memberikan anak-anak sebuah kesempatan untuk menciptakan gambar dalam bentuk kongkrit. Kemampuan menciptakan ini merupakan representasi dari pengalaman yang merupakan basis dari berfikir abstrak, selain itu bermain balok juga dapat meningkatkan pemahaman kongkrit dari konsep penting pada berfikir logika.

Dalam the Creative Curriculum, terdapat dua jenis balok yang direkomendasi untuk digunakan yaitu *unit blocks* (balok unit) dan *hollow blocks* (balok hollow). Balok unit adalah potongan – potongan terbuat dari kayu keras atau plastik dengan berbagai ukuran dan bentuk, antara lain berupa balok berbentuk kubus, persegi empat, segitiga. Balok unit dapat membantu anak–anak belajar dalam mengembangkan konsep, membangun.

Balok hollow adalah jenis permainan yang juga terbuat dari kayu tetapi telah terbentuk sedemikian rupa menjadi kotak–kotak kayu besar terbentuk persegi empat atau segi tiga. Dengan balok hollow anak dapat membangun struktur–struktur besar, misalnya menjadi kapal, pesawat terbang (Masnipal, 2013:295). Balok–balok kayu adalah alat permainan yang dapat merangsang anak untuk menciptakan sesuatu sesuai dengan ide yang muncul saat itu (Johni Dimiyati, 2016:56). Permainan balok kayu memberikan kesempatan pada anak untuk menciptakan, bekerja sama, dan komunikasi. Ketika anak membangun dengan balok kayu mereka belajar konsep matematika seperti ukuran, bentuk, jumlah. (Dianne Miller Nielsen, 2008:49).

Media balok yaitu potongan–potongan yang terbuat dari kayu atau plastik dengan berbagai macam bentuk, ukuran, warna. Dengan menggunakan balok anak dapat membangun sebuah karya dari idenya sendiri. Ada 2 jenis balok yang digunakan dalam

bermain yaitu balok unit, balok ini terbuat dari kayu atau plastik dengan berbagai ukuran dan bentuk, misalnya segitiga, lingkaran, persegi. Balok hollow, balok ini berukuran lebih besar.

Menurut Hoorn et al., mengemukakan bahwa tahap membangun balok meliputi tujuh tahap, yaitu:

- Balok dibawa dan disusun, tetapi belum digunakan untuk konstruksi.
- Anak mulai mendirikan, membangun deretan.
- Memasang jembatan dua balok dihubungkan dengan balok ketiga
- Membuat pagar-balok melingkungi ruang
- Pola dekorasi, sering dengan simetris
- Struktur dilabelkan untuk tujuan bermain dramatik
- Bermain dramatik digabungkan dengan membangun menggunakan struktur (Manispal, 2013:296).

Langkah-langkah yang dilakukan saat bermain balok diantaranya:

- Memilih macam-macam balok dan ukuran balok
- Membangun sebuah bangunan dengan bentuk-bentuk balok dan ukuran yang telah dipilih
- Menggunakan alat-lat pendukung yang dilakukan dalam membangun yang dibuatnya

- Bermain peran dengan menggunakan bangunan yang telah dibuatnya (Mukthar Latif, 2013:129)

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam bermain balok yaitu anak memilih balok yang akan disusun, anak mulai membangun dengan berbagai macam dari idenya sendiri secara kreatif, memasang berbagai aksesoris untuk bangunan balok yang dibuatnya, setelah selesai anak dapat bermain peran dengan menggunakan balok yang sudah dibangunnya.

Kelebihan bermain balok diantaranya:

- Bersifat kongkrit
- Membangun dengan menggunakan bentuk dan ukuran balok unit (Mukhtar latif, 2013:129)
- Anak belajar tentang ukuran, bentuk, jumlah, area, panjang, pola, dan merangsang kreativitas anak (Masnipal, 2013:294)
- Mengembangkan kompetensi untuk perkembangan sosial-emosional
- Mengembangkan kompetensi perkembangan kognitif
- Mengembangkan kompetensi perkembangan fisik-motorik (Johni Dimiyati, 2016:56)
- Anak belajar konsep matematika seperti ukuran, bentuk, jumlah. Belajar berfikir, merencanakan, dan memecahkan masalah seiring dengan pembuatan bangunannya

- Permainan balok memberikan kesempatan pada anak untuk menciptakan, bekerja sama, dan berkomunikasi (Febrianti Ika Dewi, 2008:49).
- Dengan menggunakan media balok anak dapat membangun dengan menggunakan berbagai bentuk balok secara kongkrit, anak dapat mengenal pola, ukuran, bentuk, jumlah.
- Bermain balok memberikan kesempatan anak untuk menciptakan, bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman.

b. Puzzle

Puzzle adalah permainan menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempatnya sesuai dengan gambar yang sebenarnya (Yulianty, 2008:42). Permainan *Puzzle* sudah bukan permainan asing bagi anak-anak. Biasanya anak-anak akan sangat senang menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempatnya. Anak-anak akan suka memainkan *Puzzle* dengan berbagai macam gambar yang menarik.

Permainan *Puzzle* kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *Puzzle* menjadi bentuk utuh. Posisi awal *Puzzle* yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya anak akan merasa tertantang karena hal ini mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata. Permainan *Puzzle* adalah permainan terdiri dari kepingan-kepingan dari satu

gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi (Soebachman, 2012:48).

Melalui Permainan *Puzzle* anak dapat memecahkan masalah yaitu menyusun gambar atau kata. Dalam menyusun *Puzzle* anak awalnya akan mencoba memasang kepingan – kepingan tanpa petunjuk, kemudian anak sedikit terarah. Dengan permainan *Puzzle* anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna.

Bermain *Puzzle* dapat memberikan manfaat untuk anak. Adapun manfaat permainan *Puzzle* menurut Yulianty (2008:43) yaitu:

- Mengasah otak. Otak anak akan terlatih karena dalam permainan *Puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- Melatih koordinasi mata dan tangan. Dalam hal ini anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *Puzzle* dan menyusunnya menjadi sebuah gambar utuh.
- Melatih kesabaran. Aktivitas permainan *Puzzle* membutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permainan.
- Melatih nalar. Dalam permainan *Puzzle* dapat melatih nalar anak, anak akan menyimpulkan dimana letak potongan-potongan hingga menjadi gambar utuh.

- Memberikan Pengetahuan. Dalam permainan *Puzzle* dapat memberikan pengetahuan kepada anak untuk mengenal bentuk dan warna, anak juga belajar konsep dasar jenis-jenis benda, alam semesta dan lain-lain.

Cara bermain *Puzzle* pun tidak sulit. Biasanya anak-anak sudah langsung mengenali permainan ini langsung dan langsung biasa memainkannya. Adapun langkah-langkah dalam memainkan permainan *Puzzle* yaitu sebagai berikut:

- Anak dikelompokkan terlebih dahulu
- Menyiapkan *Puzzle* yang akan digunakan untuk bermain
- Melepaskan kepingan-kepingan *Puzzle* dari papannya
- Mengacak kepingan *Puzzle*
- Kemudian anak memasangkannya kembali
- Memberi tantangan kepada anak untuk melakukan dengan cepat (Rani Yulianty, 2008:43)

Ada juga cara bermain *Puzzle* untuk melatih ketelitian anak, yaitu:

- Guru menyiapkan potongan-potongan, dengan pola-pola yang bervariasi.
- Anak dikelompokkan terlebih dahulu.
- Kemudian beberapa anak dipanggil untuk menyusun potongan-potongan tulisan atau gambar sesuai dengan bentuk semula (Mohammad Fauziddin, 2014:40).

Dalam menggunakan media *Puzzle* mempunyai kelebihan dapat melatih anak untuk memecahkan suatu masalah. Kelebihan permainan *Puzzle* diantaranya:

- Untuk mengasah kemampuan berfikir anak
- Menciptakan hubungan dengan benda-benda yang ada di sekeliling anak
- Meningkatkan kemampuan untuk memecahkan masalah (Yew Kam Keong, 2006:92).
- Permainan *Puzzle* memberikan kesempatan belajar yang banyak kepada anak, meningkatkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan masalah, anak lebih akif dalam melakukan kegiatan menyusun kepingan-kepingan menjadi bentuk utuh (Rani Yulianty, 2008:42).
- Dengan menggunakan media *Puzzle* dapat mengembangkan kemampuan berfikir anak dimana anak dapat menyelesaikan suatu masalah, dapat menciptakan hubungan dengan benda – benda yang ada disekelilingnya.

2.3. Kerangka Konseptual

2.3.1. Pengaruh Permainan balok Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini

Bermain balok sangat menyenangkan bagi anak-anak untuk berkeksplorasi dan bereksperimen sehingga anak belajar dengan dunia bermain. Bermain balok dapat memberikan manfaat yang luas bagi perkembangan anak, baik fisik dan koordinasi otot, emosi, social,ekspresi

kreatif dan perkembangan indra, dan belajar konsep bentuk, ukuran, nilai jumlah (Masnipal, 2013:294). Dalam menggunakan media balok dapat meningkatkan kognitif anak, membangun sebuah hasil karya dari idenya sendiri dan dari apa yang telah dilihatnya. Misalnya anak membangun sebuah rumah dari berbagai macam bentuk geometri.

Riza Oktariana dan Hayatun Nufus (2016: 45) mengemukakan bahwa “ Bermain balok merupakan salah satu kegiatan bermain yang disukai anak-anak untuk meningkatkan dan merangsang kreativitas anak, seperti melakukan kegiatan membuat membuat aneka bangunan, aneka jembatan dan lainnya”.

2.3.2 Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini

Permainan *Puzzle* kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *Puzzle* menjadi bentuk utuh. Posisi awal *Puzzle* yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya anak akan merasa tertantang karena hal ini mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata. Permainan *Puzzle* adalah permainan terdiri dari kepingan- kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi (Soebachman, 2012:48).

Melalui Permainan *Puzzle* anak dapat memecahkan masalah yaitu menyusun gambar atau kata. Dalam menyusun *Puzzle* anak awalnya akan mencoba memasang kepingan – kepingan tanpa petunjuk, kemudian anak sedikit terarah. Dengan permainan *Puzzle* anak dapat mengembangkan

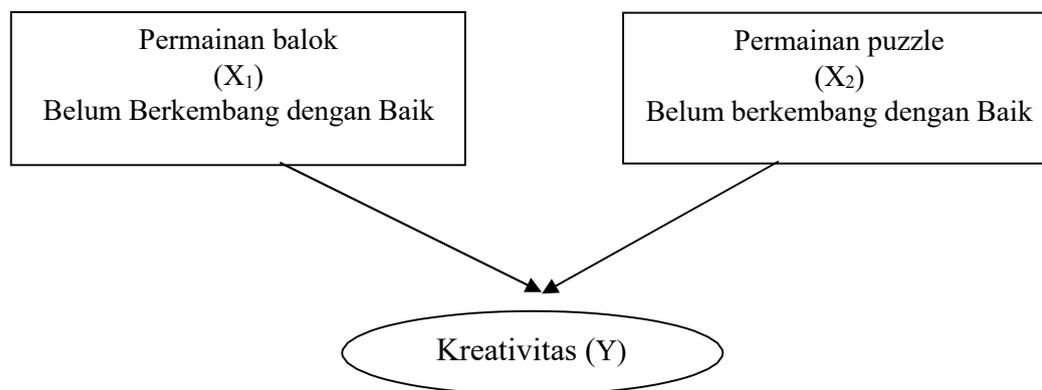
kemampuan kognitifnya dengan mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna.

2.3.3 Pengaruh permainan balok dan permainan puzzle terhadap Kreativitas Anak Usia Dini

Permainan konstruktif merupakan permainan yang banyak diminati oleh anak. Permainan ini termasuk pada golongan permainan kreatif yang disukai anak usia dini. Permainan konstruktif membuat sesuatu seperti membentuk bangunan baru, membentuk bentuk baru dengan berbagai media seperti *plastisin*, pasir, kertas, karton, menyusun balok, menyusun *puzzle*.

Rosalina, Dini (2008), salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas anak usia prasekolah adalah dengan bermain, adapun bentuk permainan yang meningkatkan kreativitas adalah permainan konstruktif, dimana anak diberi kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Adapun permainan konstruktif yang digunakan saat ini khusus balok dan puzzle.

Penelitian ini terdiri dari tiga variabel, yaitu dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas adalah permainan balok (X1) dan permainan puzzle (X2), sedangkan variabel terikat adalah kreativitas anak usia dini (Y). Pada penilaian ini terdapat dua kelompok eksperimen yang merupakan kelompok anak yang akan diberikan perlakuan diberikan perlakuan permainan balok dan permainan *puzzle*. Adapun penelitian yang akan dilakukan digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.2. Kerangka Berpikir

Berdasarkan pemikiran di atas, yang menjadi variabel bebas adalah permainan balok dan permainan *puzzle*, artinya permainan balok dan permainan *puzzle* merupakan variabel yang mempengaruhi dalam penelitian ini. Sedangkan variabel terikat adalah kreativitas anak usia dini, artinya variabel kreativitas tersebut akan dipengaruhi oleh permainan balok dan permainan *puzzle*. Dalam penelitian ini pengujian pengaruh permainan balok dan permainan *puzzle* terhadap kreativitas anak usia dini, dilakukan dengan melihat perbedaan kreativitas anak sebelum mendapatkan perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

2.4. Penelitian yang relevan

Beberapa penelitian yang dilakukan terlebih dahulu, juga mempengaruhi penulisan ini. Cara pandang dan hasil akhir dari penelitian terdahulu bagaimana permainan balok dan permainan *puzzle* mempengaruhi kreativitas juga menjadi salah satu landasan pemikiran terbitnya judul penelitian ini. Penelitian terdahulu memang mengambil saah satu permainan, namun untuk penelitian sekarang penulis mengambil dua permainan di atas sekaligus yaitu permainan balok dan

permainan puzzle. Adapun beberapa penelitian yang dijadikan referensi oleh penulis, :

- ✚ Lilik Kismurbani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2012, Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok B Di Tk Trisula Perwari 2 Klaten Tahun Ajaran 2012/2013. Ditarik kesimpulan *Puzzle* digunakan untuk melatih daya ingat, daya nalar, kreativitas, dan menyusun penggalan-penggalan fakta menjadi suatu bentuk keseluruhan yang mempunyai arti.
- ✚ Putri Mulia Lestari, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, tahun 2016, Pengaruh Penggunaan Media Balok Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Tk Kesuma Segalamider Bandar Lampung, dapat ditarik kesimpulan adanya pengaruh penggunaan balok sehingga anak dapat bangunan sederhana menjadi bangunan yang lebih kompleks.
- ✚ Noviani, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, tahun 2017, Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di Taman Kanak-Kanak Wi Pertiwi Sukarame Bandar Lampung. Diambil kesimpulan kegiatan bermain balok yang benar dan berulang kali dapat merangsang perkembangan kreatifitas anak lebih optimal.
- ✚ Binti Taryuniarti, tahun 2018, Efektivitas Alat Permainan Edukatif Bongkar Pasang (Puzzle) terhadap Kemampuan Kognitif Anak di Taman

Kanak-Kanak Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung. Dengan kesimpulan Permainan Puzzle yang bervariasi dan menarik, anak lebih mudah mengingat warna, bentuk, pola, sehingga pengembangan kognitif anak lebih berkembang dan anak termotivasi untuk belajar.

2.5. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pemikiran di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Ada pengaruh permainan Balok terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Durratul Karim Indonesia Deli Serdang.
2. Ada pengaruh permainan *Puzzle* terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Durratul Karim Indonesia Deli Serdang.
3. Ada perbedaan pengaruh permainan balok dan permainan *puzzle* terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Durratul Karim Indonesai Deli Serdang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Quasi eksperiment didefinisikan sebagai eskperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan (Cook & Campbell, 1979). Pada penelitian lapangan biasanya menggunakan rancangan eksperimen semu (kuasi eksperimen). Desain tidak mempunyai pembatasan yang ketat terhadap randomisasi, dan pada saat yang sama dapat mengontrol ancaman-ancaman validitas.

Penelitian eksperimen semu atau eksperimen kuasi pada dasarnya sama dengan penelitian eksperimen murni. Penelitian eksperimen murni dalam bidang pendidikan, subjek, atau partisipan penelitian dipilih secara random dimana setiap subjek memperoleh peluang sama untuk dijadikan subjek penelitian. Peneliti memanipulasi subjek sesuai dengan rancangannya. Berbeda dengan penelitian kuasi, peneliti tidak mempunyai keleluasaan untuk memanipulasi subjek, artinya random kelompok biasanya dipakai sebagai dasar untuk menetapkan sebagai kelompok perlakuan dan kontrol. Misalnya, kita ingin menguji apakah pembelajaran yang dibelajarkan melalui buku teks yang disertai video memperoleh hasil atau prestasi belajar yang lebih unggul, jika dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya dibelajarkan dengan buku teks saja? Untuk maksud tersebut, kita menentukan kelompok subjek mana yang diberi perlakuan (buku teks dan video) dan kontrol atau kendali (buku teks saja). Setelah diberi

perlakuan dalam kurun waktu tertentu, kedua kelompok subjek diberi pasca tes. Hasil pasca tes ini kita uji dengan teknik statistik tertentu.

Menurut Sugiyono (2010: 107), penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Jadi dalam penelitian eksperimen digunakan untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat dengan cara memberikan perlakuan tertentu. Oleh sebab itu, berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka metode yang dipilih oleh peneliti adalah eksperimen.

Metode eksperimen merupakan bagian dari metode kuantitatif dan memiliki ciri khas tersendiri terutama dengan adanya kelompok kontrol. Dalam bidang sains, penelitian-penelitian dapat menggunakan desain eksperimen karena variabel-variabel dapat dipilih dan variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi proses eksperimen itu dapat dikontrol secara ketat. Sehingga dalam metode ini peneliti memanipulasi paling sedikit satu variabel, mengontrol variabel lain yang relevan dan mengobservasi pengaruhnya terhadap variabel terikat. Manipulasi variabel bebas inilah yang merupakan salah satu karakteristik yang membedakan penelitian eksperimental dari penelitian-penelitian lain.

Wiersma seperti dikutip Emzir (2009) mendefinisikan eksperimen sebagai suatu situasi penelitian yang sekurang-kurangnya satu variabel bebas, yang disebut sebagai variabel eksperimental, sengaja dimanipulasi oleh peneliti. Arikunto (2006) mendefinisikan eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja

ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian *quasi eksperimen*, dan menggunakan model *desain time series*. Jenis penelitian ini memiliki ciri adanya pengukuran berulang-ulang, baik sebelum maupun sesudah perlakuan terhadap satu atau beberapa intact group. Iskandar (2008:64) menjelaskan bahwa, penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian yang menuntut peneliti memanipulasi dan mengendalikan satu atau lebih variabel bebas serta mengamati variabel terikat, untuk melihat perbedaan sesuai dengan manipulasi variabel bebas (independent) tersebut atau penelitian yang melihat hubungan sebab akibat kepada dua atau lebih variabel dengan memperlakukan lebih (treatment) kepada kelompok eksperimen. Untuk melihat pengaruhnya, maka kelompok eksperimen yang diberi treatment dibandingkan dengan kelompok yang tidak diberi treatment, biasanya disebut kelompok kontrol.

Bentuk rancangan penelitian eksperimen yang akan dilakukan menggunakan desain Time Series Design. Dalam penelitian ini observasi dilakukan sebanyak 6 kali yaitu sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Dalam desain penelitian ini, kelompok anak yang digunakan untuk penelitian tidak dapat dipilih secara acak. Sebelum diberi perlakuan, maka dilakukan terlebih dahulu pre-test sampai 6 kali, tujuannya untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Jika hasil pre-test berbeda-beda selama 6 kali, maka artinya kelompok tersebut keadaannya labil, tidak menentu dan tidak konsisten. Setelah kestabilan kelompok dapat diketahui

dengan jelas, maka baru diberi perlakuan. Observasi yang dilakukan sebelum perlakuan (O1,O2,O3,O4,O5,O6) disebut pre-test, dan observasi setelah perlakuan (O7,O8,O9,O10,O11,O12) disebut post-test. Berikut ini adalah desain eksperimen dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 3.1. Desain Pola Penelitian Eksperimen Time Series Design

O1	O2	O3	O4	O5	O6	X	O7	O8	O9	O10	O11	O12
----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	-----	-----	-----

Dalam desain ini, kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dapat dipilih secara acak. Sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi pre-test sampai 6 kali, dengan maksud untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Jika hasil pre-test selama 6 kali berbeda-beda, berarti kelompok tersebut keadaannya labil, tidak menentu dan tidak konsisten. Setelah kestabilan kelompok dapat diketahui dengan jelas, maka baru diberi perlakuan.

Hasil pre-test yang baik adalah $O1=O2=O3=O4=O5=O6$ dan hasil perlakuan yang baik adalah $O7=O8=O9=O10=O11=O12$. Besar pengaruhnya perlakuan adalah $(O7+O8+O9+O10+O11+O12)-(O1+O2+O3+O4+O5+O6)$.

Keterangan :

O1,2,3,4,5,6 : Pre-test sebelum di berikan perlakuan

X : Perlakuan (permainan balok dan permainan *puzzle*)

O7,8,9,10,11,12 : Post-test setelah diberi perlakuan.

Sugiyono (2010: 126) mengemukakan bahwa terdapat tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1) Test Awal (pre-test)

Peneliti memberikan tes awal (O1,2,3,4,5,6) berkaitan dengan permainan balok dan *puzzle* kepada anak PAUD Durratul Karim Indonesia Deli Serdang. Kemudian peneliti menghitung rata-rata hasil pre-test untuk menentukan kondisi awal subjek.

2) Perlakukan (treatment)

Kenakan perlakuan (X), peneliti memberikan perlakuan terhadap subjek, perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu menggunakan permainan balok dan *puzzle* yang dilaksanakan di PAUD Durratul Karim Indonesia sesuai dengan pembagian kelompoknya setelah dilakukan pre-test sebelumnya. Peneliti menerapkan perlakuan yang diberikan untuk anak yaitu dengan menggunakan alat permainan balok dan *puzzle* sebanyak 6 kali pertemuan, dalam masing-masing pertemuan dilakukan selama 45 menit.

3) Tes akhir (post-test)

Berikan post-test (O7,8,9,10,11,12) sebagai tes akhir. Selama diberi perlakuan, peneliti melakukan tes akhir atau post-test. Skor rata-rata setiap anak selama 6 hari treatment dijumlahkan dan kemudian dihitung rata-ratanya untuk menentukan hasil data setelah diberi perlakuan.

4) Bandingkan rata-rata O1 dan O7 untuk melihat perbedaan atau selisih pengaruh yang ditimbulkan.

5) Membuat interpretasi mengenai hasil penelitian dan menuliskan dalam laporan eksperimen.

Dalam penelitian ini penulis mengambil model penelitian quasi experimental design merupakan pengembangan dari true experimental design. Quasi experimental design yaitu terletak pada pemilihan subjek penelitian, yang dilakukan tidak secara random. Bentuk penelitian quasi experimental yang penulis ambil adalah time series design. Design ini tidak dapat dipilih secara random. Sebelum diberi perlakuan kelompok diberi pre-test sampai enam kali, dengan maksud untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan kelompok sebelum diberi perlakuan. Bila hasil pre-test selama enam kali ternyata nilainya berbeda-beda, berarti kelompok tersebut labil dan konsisten.

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Durratul Karim Indonesia yang beralamat di Dusun 7 Pasar 14 gang Rambutan Desa Limau Manis Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang 20362 dan waktu penelitian di rencanakan selama 3 bulan, dari bulan April sampai dengan Juni 2020.

3.3. Identifikasi Variabel

Berdasarkan kajian teoritis yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2008). .Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah kreativitas anak usia dini.

2. Variabel Bebas (Independen)

Sugiyono (2008) mengemukakan bahwa, “Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)”. Dalam penelitian ini menjadi variabel bebas adalah permainan balok dan permainan *puzzle*.

3. Kontrol Varians

Kontrol varians adalah variabel kontrol yang ditentukan berdasarkan faktor internal dan eksternal siswa. Kontrol berarti penelitian dapat memunculkan atau tidak memunculkan apa yang diinginkan dalam melaksanakan penelitian. Kontrol terhadap variabel sekunder secara tidak langsung juga memperkecil varians dalam kelompok. Suatu eksperimen dikatakan valid jika hasil yang diperoleh hanya disebabkan oleh variabel bebas yang dimanipulasi dan jika hasil tersebut dapat digeneralisasikan pada situasi diluar setting eksperimental (Emzir,2009). Kontrol varians dalam penelitian ini penyebabnya antara lain :

a. Validasi Internal

Validasi internal umumnya merupakan tujuan utama dalam metode eksperimen . Kualitas validitas internal adalah yakin bahwa variabel terikat benar-benar ditentukan oleh variabel bebasnya. Adapun validitas internal dari kontrol varians penelitian ini sebagai berikut :

- Historis, ada kemungkinan terdapat peristiwa-peristiwa khusus yang terjadi diantara pengukuran yang pertama dan kedua dalam

melengkapi variabel eksperimental. Pengaruh kondisi lingkungan luar terhadap partisipan selama berlangsungnya eksperimen.

- Maturasi, dimana terjadi perubahan fisik atau mental peneliti atau objek yang diteliti yang mungkin muncul selama suatu periode tertentu mempengaruhi proses pengukuran dalam penelitian.
- Testing, dimana sering terjadi ketidakefektifan suatu penelitian yang menggunakan metode test karena suatu kegiatan test yang dilakukan dengan menggunakan pra test dan post tes apalagi dalam rentang yang lama.
- Instrumentasi, sering muncul karena kurang konsistensinya instrumen pengukuran yang mungkin menghasilkan penilaian performansi yang tidak valid.
- Regresi Statistik, dimana regresi statistik ini sering muncul bila subjek dipilih berdasarkan skor ekstem dan mengacu pada kecendrungan subyektif yang memiliki skor yang paling tinggi pada pre-test ke skor yang lebih rendah pada postest begitu juga sebaliknya.
- Seleksi subyek yang berbeda, dimana biasanya muncul bila kelompok yang ada mengacu pada fakta bahwa kelompok tersebut berbeda sebelum kegiatan penelitian dimulai.
- Mortalitas, dimana sering terjadi bahwa subyek yang terkadang drop out dari lingkup penelitian dan memiliki karakteristik kuat yang dapat mempengaruhi hasil penelitian.

- Interaksi seleksi Maturasi, dimana satu kelompok akan termaturasi dengan hasil kelompok lain tanpa melalui perlakuan.
- b. Validitas eksternal dari control varians penelitian ini sebagai berikut :
- ❖ Kontaminasi dan bias pelaku eksperimen, pengaruh interaksi seleksi yang bias dan variabel eksperimen.
 - ❖ Interaksi seleksi perlakuan, pengaruh interaksi pre-test subjek yang diberi pre-test akan menimbulkan respon yang berbeda dengan subjek yang tidak diberi pre-test.
 - ❖ Pengaruh reaktif, pengaruh reaktif dari prosedur eksperimental, pengaruh yang akan muncul dan setting eksperimental yang tidak akan terjadi pada non eksperimen.
 - ❖ Pengaruh interferensi perlakuan yang berulang-ulang menggunakan perlakuan yang berulang-ulang terhadap subjek yang sama akan berpengaruh terhadap perlakuan berikutnya, karena pengaruh yang terdahulu tidak dapat dihilangkan.
 - ❖ Spesifitas Variabel, suatu ancaman terhadap yang tidak mengindahkan generalisabilitas dan desain eksperimen yang digunakan.

3.4. Defenisi Operasional

Berdasarkan kajian teoritis variabel penelitian, defenisi operasional yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik, yang nantinya berguna untuk diri sendiri maupun untuk orang lain. Selain itu kreativitas pun berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain.

2. Permainan Balok

Permainan balok membantu memotivasi anak untuk mengembangkan konsep - konsep dalam matematika, pengetahuan alam, geometri. Membangun balok penting untuk perkembangan kognitif, mereka membentuk gambaran di pikiran mereka dari apa yang pernah dilihat atau bahkan berdasar imajinasi. Balok – balok didesain dalam unit matematika, anak – anak bermain dengan itu mendapat pengertian yang nyata dari konsep yang penting untuk berfikir logis. Mereka belajar tentang ukuran, bentuk, jumlah, jenis, area, panjang, berat dari balok – balok yang mereka pilih untuk bermain.

3. Permainan *Puzzle*

Permainan *Puzzle* sudah bukan permainan asing bagi anak-anak. Bisanya anak-anak akan sangat senang menyusun dan mencocokkan bentuk

dan tempatnya. Anak- anak akan suka memainkan *Puzzle* dengan berbagai macam gambar yang menarik.

Permainan *Puzzle* kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *Puzzle* menjadi bentuk utuh. Posisi awal *Puzzle* yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya anak akan merasa tertantang karena hal ini mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata.

Puzzle merupakan bahan pembelajaran yang digunakan untuk bermain sambil belajar oleh anak-anak. *Puzzle* ada yang terbuat dari kertas karton bahkan sampai papan tri plex. *Puzzle* adalah permainan menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempatnya sesuai dengan gambar yang sebenarnya.

3.5. Subjek Penelitian

Pengambilan sampel dilakukan jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Usia 5-6 Tahun
2. Taraf kreativitas yang berada pada kategori sedang dan rendah, dari lima kategori yang ditentukan yaitu : sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Pengumpulan data dilakukan dengan studi dokumen yaitu melihat catatan harian siswa yang dimiliki oleh guru.
3. Subyek yang berhasil dipilih sesuai dengan usia dan kriteria kreativitas yang sedang dan rendah sebanyak 20 orang yang disebar pada kelompok eksperimen I sebanyak 10 orang, kelompok eksperimen II sebanyak 10 orang sesuai dengan rancangan penelitian Time Series Design.

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting, karena data yang dikumpulkan akan digunakan sebagai pemecahan masalah yang sedang diteliti. Oleh karena itu dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Menurut Siregar (2014:42) observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapatkan gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut. Lembar observasi digunakan peneliti saat melakukan observasi, yang dapat dilihat melalui indikator dan sub indikator yang akan dinilai untuk mencari data atau keperluan analisis kuantitatif.

1. Mengadakan Pre-test, maksudnya dari pemberian pre test adalah untuk mengetahui kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan. Pre test diberikan sebanyak 6 kali untuk mengetahui kondisi awal anak, apakah stabil atau labil. Pre-test yang diberikan berupa bermain balok dan bermain *puzzle*
2. Memberikan perlakuan, kelompok Eksperimen I diberi perlakuan kegiatan bermain balok. Kelompok Eksperimen II diberi perlakuan bermain *puzzle*. Kelompok kontrol dibebaskan dari kegiatan apapun. Penelitian ini dilakukan selama enam hari berturut turut.
3. Mengadakan Post test, Sebagai langkah terakhir dari prosedur penelitian eksperimen ini dari sebelumnya juga sama melakukan

kegiatan post-test diberikan sebanyak 6 kali untuk mengetahui hasil dari perlakuan atau intervensi.

3.7. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini melakukan pengumpulan data secara:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap perubahan yang terjadi setelah diberi perlakuan. Bagaimana anak menjadi lebih kreatif atau tidak setelah diberikan perlakuan

2. Instrumen penelitian

a. Jenis Instrumen

Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi berbentuk checklist yang disesuaikan dengan permainan balok dan permainan *puzzle* terhadap kreativitas anak usia dini. Instrumen ini berisi item – item perilaku yang menunjukkan kreativitas anak.

b. Kisi-kisi Instrumen

Instrumen permainan balok dan *puzzle* disusun dengan menggunakan indikator berdasarkan sebagaimana diterangkan dalam defenisi operasional permainan. Instrumen ini dikembangkan kedalam bentuk butir-butir pernyataan. Kisi-kisi instrumen permainan balok dan permainan *puzzle* berdasarkan operasionalisasi variabel yang telah disesuaikan antara permainan balok dan permainan *puzzle* terhadap

keaktivitas, sehingga kreativitas anak usia dini yang diukur pada instrumen ini merupakan bagian indikator permainan balok dan permainan *puzzle*. Adapun kisi-kisi Instrumen permainan balok adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2 . Kisi-kisi Intrumen Permainan Balok

No	Variabel	Indikator
1	Permainan Balok	Memecahkan masalah sederhana
		Membedakan berbagai macam bentuk
		Membangun ruang
		Menggabungkan berbagai macam bentuk dan tumpukan balok
		Membuat berbagai macam bentuk

Tabel 3.3. Kisi-kisi Intrumen Permainan Puzzle

No	Variabel	Indikator
1	Permainan Puzzle	Menghubungkan berbagai bentuk
		Memecahkan masalah sederhana
		Membedakan berbagai macam bentuk
		Mencocokkan berbagai bentuk
		Menyusun berbagai bentuk

Adapun instrumen kreativitas anak disusun dengan menggunakan karakteristik kreativitas anak menurut Dogde (dalam, Diena, 2008) yang telah diuraikan di kajian teori sebelumnya. Instrumen ini dikembangkan ke dalam

bentuk butir-butir pernyataan. Adapun kisi-kisi instrumen kreativitas anak adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Kreativitas Anak

No	Variabel	Indikator
1	Kreativitas anak	Menghasilkan banyak gagasan atau ide-ide (kemampuan keterampilan membuat berbagai macam bentuk)
		Lancar berpikir dalam suatu gagasan untuk menjawab dalam waktu singkat (kemampuan menjawab dengan cepat)
		Mengembangkan suatu ide/gagasan berdasarkan gagasan yang sudah ada (kemampuan untuk menambahkan bentuk lain pada bentuk yang ada)
		Memiliki ide yang beragam pada masing-masing permainan (kemampuan membentuk yang menarik sesuai dengan komposisinya)

3.8. Prosedur Penelitian

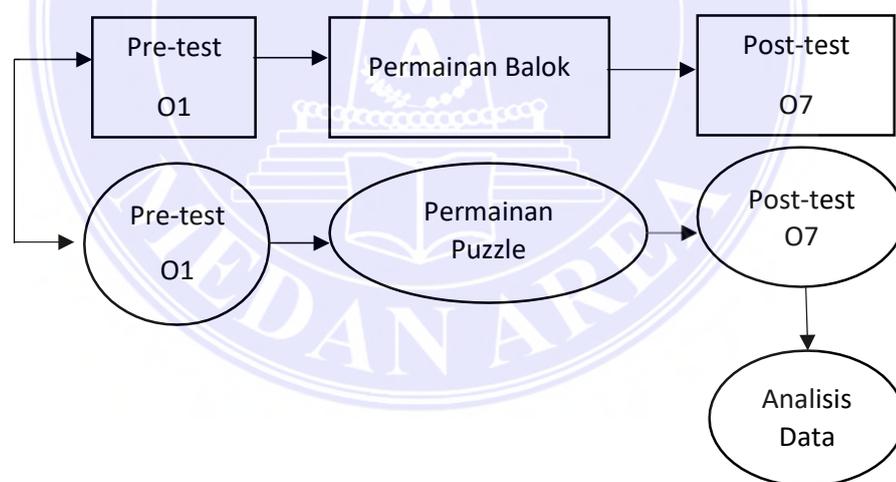
a. Menentukan Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang dipilih untuk melakukan penelitian ini adalah di lembaga PAUD Durratul Karim Indonesia Deli Serdang dengan pertimbangan PAUD ini sebagai salah satu sarana pendidikan bagi anak usia dini di Kabupaten Deli Serdang, dan terdapat siswa yang menunjukkan kurangnya kreativitas sebagaimana yang menjadi latar belakang penelitian ini. Peneliti menentukan subjek penelitian anak usia 5-6 tahun sebanyak 20

orang yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok 1 permainan balok, kelompok 2 permainan *puzzle*.

b. Menentukan Rancangan Pemberian Perlakuan

Permainan diberikan sebagai suatu bentuk perlakuan dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Dalam waktu 18 hari, sebelum diberi perlakuan anak akan diberi pre- test dan setelah diberi perlakuan anak akan diberi post-test. Selanjutnya dalam melaksanakan eksperimen, yaitu memberikan perlakuan berupa permainan balok dan permainan *puzzle* kepada kelompok eksperimen. Selama perlakuan diberikan peneliti mengobservasi dinamika perilaku anggota kelompok selama bermain. Berikut ini kerangka prosedur penelitian yang akan dilakukan.



Gambar 3.1 Kerangka Prosedur Penelitian

3.9. Teknis Analisis Data

Analisis data adalah cara yang digunakan dalam mengolah data yang diperoleh sehingga dapat diambil suatu kesimpulan. Sugiyono (2008) menjelaskan, “Kegiatan analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan

variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah dilakukan”.

Hipotesis penelitian diuji dengan menggunakan data yang di peroleh melalui lembar checklist observasi kreativitas anak. Hasilnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan Wilcoxon Signed Ranks karena subjek penelitian sedikit dan untuk mengetahui analisis perbandingan post test terhadap pre test.

Test. Wilcoxon Signed Rank Test merupakan uji non parametrik yang digunakan untuk menganalisis data berpasangan karena adanya dua perlakuan yang berbeda (Pramana,2012). Wilcoxon signed rank test digunakan apabila data tidak berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji *Wilcoxon signed rank test* adalah sebagai berikut :

Jika probabilitas (Asymp.sig) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jika probabilitas(Asymp.sig) > 0.05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Prosedur Uji *Wilcoxon signed rank test* adalah sebagai berikut (siregar,2013) :

a. Menentukan hipotesis

Hipotesis yang ditentukan dalam pengujian *Wilcoxon signed rank test* ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas anak terhadap permainan balok dan permainan *puzzle* pada saat pembuatan permainan dan sesudah pembuatan permainan.

Ha¹: Ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas anak terhadap permainan balok dan permainan *puzzle* saat pembuatan permainan dan sesudah pembuatan permainan.

Ho²: Tidak ada pengaruh yang signifikan permainan balok dan permainan *puzzle* terhadap kreativitas pada saat pembuatan permainan dan sesudah pembuatan permainan.

Ha²: Ada pengaruh yang signifikan permainan balok dan permainan *puzzle* terhadap kreativitas pada saat pembuatan permainan dan sesudah pembuatan permainan.

- b. Menentukan level of significant sebesar 5% atau 0,05 permainan balok dan permainan *puzzle* terhadap kreativitas anak PAUD.
- c. Penarikan kesimpulan berdasarkan pengujian hipotesis.
- d. Pengujian dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa, uji hipotesis dan pengolahan data penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Ada pengaruh permainan balok terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Durratul Karim Indonesia ini ditunjukkan dari hasil yang didapatkan sebelum perlakuan (*pre test*) sebesar 37,5 dan sesudah perlakuan (*post test*) yaitu sebesar 65,2 dan uji hipotesis *Wilcoxon signed rank test* terlihat hasil *Asymp.sig(2 tailed)* sebesar 0.00 lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05. Hal tersebut menunjukkan bahwa probabilitas dibawah 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan permainan balok terhadap kreativitas.
2. Ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Durratul Karim Indonesia ini ditunjukkan dari hasil yang didapatkan sebelum perlakuan (*pre test*) sebesar 35,6 dan sesudah perlakuan (*post test*) yaitu sebesar 57,2 dan uji hipotesis *Wilcoxon signed rank test* terlihat hasil *Asymp.sig(2 tailed)* sebesar 0.00 lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05. Hal tersebut menunjukkan bahwa probabilitas dibawah 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan permainan *puzzle* terhadap kreativitas anak usia dini.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh permainan balok dan permainan *puzzle* terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Durratul

Karim Indonesia dimana nilai yang dihasilkan terlihat bahwa pengaruh permainan balok lebih tinggi pengaruhnya daripada permainan *puzzle* dalam meningkatkan kreativitas dimana hasil rata-rata permainan balok antar *pre test* sebesar 37,5 dan nilai *post test* sebesar 65,2 sedangkan permainan *puzzle* hasil rata-rata *pre test* adalah sebesar 35,6 dan nilai *post test* sebesar 57,2 dan dari hasil hipotesis di ketahui bahwa taraf signifikansi Sig (2-tailed) < 0,05 yaitu 0,00 artinya terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh permainan balok dan permainan *puzzle* terhadap kreativitas anak usia dini.

5.2. Saran

Dari Penelitian yang telah dilakukan serta kesimpulan yang di dapat, ada beberapa saran yang diharapkan dapat berguna bagi perkembangan pendidikan Anak Usia Dini, antara lain:

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala Sekolah dalam menjalankan tugasnya dapat bertindak sebagai seorang motivator yang memberikan motivasi sehingga guru dapat menciptakan berbagai permainan yang mengasah kreativitas anak. Kepala Sekolah hendaknya menyediakan media permainan seperti balok dan *puzzle* dalam jumlah yang cukup banyak serta beraneka macam bentuknya sehingga mendukung peningkatan kreativitas anak.

2. Bagi Guru / Pendidik

Posisi guru dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang cukup tinggi. Guru sebagai fasilitator, guru sebagai mediator dan model bagi anak.

Belajar yang menyenangkan sangat erat kaitannya untuk meningkatkan kreativitas anak. Guru harus kreatif sehingga dapat menciptakan alat atau media permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Guru diharapkan menjadikan permainan balok dan puzzle sebagai salah satu media untuk mengasah kreativitas anak.

3. Bagi anak

Setiap anak memiliki kemampuan yang unik dan tingkat kreativitas yang berbeda. Dengan permainan balok dan *puzzle* yang terus menerus di berikan secara rutin ini tentunya diharapkan anak anak akan lebih meningkat kreativitasnya dibanding sebelum di berikan perlakuan.

4. Peneliti

Selanjutnya peneliti dapat menggunakan dan mengembangkan hasil penelitian ini dan akan menjadi bahan masukan untuk penelitian selanjutnya dengan saran agar menggunakan variabel yang berbeda seperti mengingat kreativitas setiap anak berbeda dan hasilnya juga akan berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sujanto. (1996). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anggani Sudono. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Badru Zaman, Asep Herry Hermawan, Anik Gufron. (2014). *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Diana Mutiah. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ferilia Adiesti, *Pengaruh permainan puzzle terhadap Kreativitas Anak Prasekolah 4-5 tahun di Tk Al-Kholifah Selorejo-Jombang*, Jurnal Biomedika volume 11, No.02 September 2018).
- Freeman Joan dan Munandar Utami. (2000). *Cerdas dan Cemerlang: Kiat dan Mengembangkan Bakat Usia 0-5 Tahun*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Harun Sitompul, Muhammad Ardansyah. (2017). *Statistika Pendidikan Medan: Perdana Publishing*.
- Howard-Jones, P.A., Taylo, J., & Sutton, L. (2002). *The Effect of Play on the Creativity of Young Children During Subsequent Activity*. Early Child Development and Care. 323-328).
- Hurlock, B Elizabeth. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 2*, Diterjemahkan Oleh Med, Metasari Tjandrasa, Jakarta: Erlangga.
- Hurlock Elizabeth B. (1999). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- <http://educationmaryana.blogspot.com/2011/06/kreativitas-danperkembangan-kognitif.html>
- Ika Kemalawati, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Ciputat Kabupaten Bandung Barat*, Jurnal Empowerment Volume 6, Nomor 1 Februari 2017, ISSN No. 2252-4738.
- Iskandar, (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kualitatif dan Kuantitatif)* Jakarta: Gunung Persada Press.

- Moeslichatoen R, (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Montolalu,B.E.F, (2008). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulia, Putri, (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Balok Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun TK Kesuma Segalamider Bandar Lampung*. jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD. Jurnal diakses pada Februari 2017).
- Munandar Utami, (1999). *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Kreatif dan Bakat*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Munandar Utami, (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta:Rineka Cipta.
- Novi Mulyani. (2018). *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Gava Media.
- Nurani, Yuliani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : Indeks.
- Penney Upton. (2012). *Psikologi Perkembangan* Jakarta: Erlangga.
- Rani Yuliyanti. (2008). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta:Laskar Aksara Media.
- Santrock, JW. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Soebachman Agustina. (2012). *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: In Azna Books.
- Soegeng Santoso. (2002). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan.
- Sugiyono. (2008), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri MS. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas,Dirjen Dikti.
- Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Suydi, MaulidyaUlfah. (2011) *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tatik Maryana. (2011). *Keativitas dan Perkembangan Kognitif Dalam Bermain Sambil Belajar di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta : Erlangga.

Undang-undang Republika Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Jakarta: Medya Duta Jakarta.

Lampiran 1. Rubrik Penilaian Kreativitas Anak

No	Aspek Kreativitas	Tingkat Kreativitas
1	Kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan yang ada (Fluency/Kelancaran)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menjawab pertanyaan dengan benar 2. Dapat memberikan ide kreatif secara tiba-tiba 3. Dapat melakukan 2 sampai 3 perintah sekaligus dengan benar 4. Kaya akan inisiatif 5. Tertarik apada kegiatan kreatif
2	Kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah (flexibility/keluwesannya)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat membentuk berbagai bangunan geometri 2. Dapat membentuk berbagai karya seni 3. Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah 4. Giat dan rajin 5. Mempunyai rasa inguin tahu yang besar
3	Kemampuan menguraikan sesuatu secara terperinci (Ekaboration/penguraian)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tekun dan tidak mudah bosan 2. Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah 3. Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas 4. Dapat menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana dan teratur 5. Dapat mengenal perbedaan bentuk dengan benar dan teratur
4	Kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara yang asli (originality/keaslian)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki gagasan yang orisinil 2. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan 3. Mampu memahami aturan permainan dengan benar 4. Berani mengungkapkan pendapat dengan benar 5. Mampu menceritakan hasil karya yang dibuat sendiri dengan teratur
5	Kemampuan meninjau suatu persoalan berdasarkan persepektif yang berbeda	<ol style="list-style-type: none"> 1. Flexibel dalam berfikir dan merespon 2. Kritis terhadap pendapat orang lain 3. Dapat menyusun benda dari kecil ke besar dan sebaliknya 4. Mempunyai minat yang luas 5. Dapat mengungkapkan sebab akibat 6. Dapat mengenal perbedaan benda berdasarkan ukuran 7. Dapat mengenal perbedaan benda berdasarkan warna 8. Dapat mengenal perbedaan ukuran

Lampiran 2

**Instrumen Observasi Permainan Balok
(Pre Test)**

Nama anak :

No	Tingkat Kreativitas	Hari ke						Jlh
		1	2	3	4	5	6	
1	Dapat memahami berbagai aturan permainan dengan tepat							
2	Dapat menjawab pertanyaan dengan benar							
3	Dapat mengenal ukuran panjang dan pendek benda dengan tepat							
4	Dapat mengenal ukuran banyak dan sedikit benda dengan tepat							
5	Dapat mengenal ukuran besar dan kecil dengan tepat							
6	Dapat mengenal warna benda dengan tepat							
7	Dapat mengenal perbedaan warna benda dengan tepat							
8	Dapat mengenal perbedaan ukuran benda dengan tepat							
9	Dapat mengenal perbedaan bentuk benda							
10	Dapat menyusun benda dari besar ke kecil dengan tepat							
11	Dapat menyusun benda dari kecil ke besar dengan tepat							
12	Dapat mengenal berbagai macam bentuk geometri							
13	Dapat menyusun kepingan balok menjadi bentuk yang baru							
14	Dapat menyusun kepingan balok dengan tepat							
15	Dapat mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu dengan teratur							
16	Dapat mengungkap sebab akibat dengan tepat							
17	Dapat menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana dengan teratur							
18	Dapat menceritakan hasil karya yang dibuat sendiri dengan teratur							
19	Berani mengungkapkan pendapat dengan benar							
20	Dapat melakukan 2 sampai dengan 3 perintah sekaligus dengan benar							

**Instrumen Observasi Permainan Balok
(Post Test)**

Nama anak :

No	Tingkat Kreativitas	Hari ke						Jlh
		1	2	3	4	5	6	
1	Dapat memahami berbagai aturan permainan dengan tepat							
2	Dapat menjawab pertanyaan dengan benar							
3	Dapat mengenal ukuran panjang dan pendek benda dengan tepat							
4	Dapat mengenal ukuran banyak dan sedikit benda dengan tepat							
5	Dapat mengenal ukuran besar dan kecil dengan tepat							
6	Dapat mengenal warna benda dengan tepat							
7	Dapat mengenal perbedaan warna benda dengan tepat							
8	Dapat mengenal perbedaan ukuran benda dengan tepat							
9	Dapat mengenal perbedaan bentuk benda							
10	Dapat menyusun benda dari besar ke kecil dengan tepat							
11	Dapat menyusun benda dari kecil ke besar dengan tepat							
12	Dapat mengenal berbagai macam bentuk geometri							
13	Dapat menyusun kepingan balok menjadi bentuk yang baru							
14	Dapat menyusun kepingan balok dengan tepat							
15	Dapat mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu dengan teratur							
16	Dapat mengungkap sebab akibat dengan tepat							
17	Dapat menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana dengan teratur							
18	Dapat menceritakan hasil karya yang dibuat sendiri dengan teratur							
19	Berani mengungkapkan pendapat dengan benar							
20	Dapat melakukan 2 sampai dengan 3 perintah sekaligus dengan benar							

Lampiran 3

**Instrumen Observasi Permainan Puzzle
(Pre Test)**

Nama anak :

No	Tingkat Kreativitas	Hari ke						Jlh
		1	2	3	4	5	6	
1	Dapat memahami berbagai aturan permainan dengan tepat							
2	Dapat menjawab pertanyaan dengan benar							
3	Dapat mengenal ukuran panjang dan pendek benda dengan tepat							
4	Dapat mengenal ukuran banyak dan sedikit benda dengan tepat							
5	Dapat mengenal ukuran besar dan kecil dengan tepat							
6	Dapat mengenal warna benda dengan tepat							
7	Dapat mengenal perbedaan warna benda dengan tepat							
8	Dapat mengenal perbedaan ukuran benda dengan tepat							
9	Dapat mengenal perbedaan bentuk benda							
10	Dapat menyusun benda dari besar ke kecil dengan tepat							
11	Dapat menyusun benda dari kecil ke besar dengan tepat							
12	Dapat mengenal berbagai macam bentuk geometri							
13	Dapat mengenali kepingan puzzle dengan tepat							
14	Dapat menyusun kepingan puzzle dengan tepat							
15	Dapat mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu dengan teratur							
16	Dapat mengungkap sebab akibat dengan tepat							
17	Dapat menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana dengan teratur							
18	Dapat menceritakan hasil karya yang dibuat sendiri dengan teratur							
19	Berani mengungkapkan pendapat dengan benar							
20	Dapat melakukan 2 sampai dengan 3 perintah sekaligus dengan benar							

**Instrumen Observasi Permainan Puzzle
(Post Test)**

Nama anak :

No	Tingkat Kreativitas	Hari ke						Jlh
		1	2	3	4	5	6	
1	Dapat memahami berbagai aturan permainan dengan tepat							
2	Dapat menjawab pertanyaan dengan benar							
3	Dapat mengenal ukuran panjang dan pendek benda dengan tepat							
4	Dapat mengenal ukuran banyak dan sedikit benda dengan tepat							
5	Dapat mengenal ukuran besar dan kecil dengan tepat							
6	Dapat mengenal warna benda dengan tepat							
7	Dapat mengenal perbedaan warna benda dengan tepat							
8	Dapat mengenal perbedaan ukuran benda dengan tepat							
9	Dapat mengenal perbedaan bentuk benda							
10	Dapat menyusun benda dari besar ke kecil dengan tepat							
11	Dapat menyusun benda dari kecil ke besar dengan tepat							
12	Dapat mengenal berbagai macam bentuk geometri							
13	Dapat mengenali kepingan puzzle dengan tepat							
14	Dapat menyusun kepingan puzzle dengan tepat							
15	Dapat mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu dengan teratur							
16	Dapat mengungkap sebab akibat dengan tepat							
17	Dapat menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana dengan teratur							
18	Dapat menceritakan hasil karya yang dibuat sendiri dengan teratur							
19	Berani mengungkapkan pendapat dengan benar							
20	Dapat melakukan 2 sampai dengan 3 perintah sekaligus dengan benar							

Lampiran 4

**HASIL EKPERIMEN BALOK
Eksperimen 1**

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Percentiles		
						25th	50th (Median)	75th
PREBAL1	10	32.10	1.524	30	35	31.00	32.00	33.25
POSBAL1	10	52.50	2.224	49	56	51.25	52.50	54.00

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSBAL1 - PREBAL1	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

- a. POSBAL1 < PREBAL1
- b. POSBAL1 > PREBAL1
- c. POSBAL1 = PREBAL1

Test Statistics^b

	POSBAL1 - PREBAL1
Z	-2.812 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Based on negative ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Eksperimen 2

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Percentiles		
						25th	50th (Median)	75th
PREBAL2	10	34.70	1.567	32	37	33.75	34.50	36.00
POSBAL2	10	55.60	.843	54	57	55.00	56.00	56.00

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSBAL2 - PREBAL2	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

a. POSBAL2 < PREBAL2

b. POSBAL2 > PREBAL2

c. POSBAL2 = PREBAL2

Test Statistics^b

	POSBAL2 - PREBAL2
Z	-2.812 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Ekspirimen 3

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Percentiles		
						25th	50th (Median)	75th
PREBAL3	10	36.40	1.776	33	39	35.00	36.50	38.00
POSBAL3	10	58.20	1.751	55	60	56.75	58.50	60.00

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSBAL3 - PREBAL3	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

- a. POSBAL3 < PREBAL3
- b. POSBAL3 > PREBAL3
- c. POSBAL3 = PREBAL3

Test Statistics^b

	POSBAL3 - PREBAL3
Z	-2.814 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Based on negative ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Ekperimen 4

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Percentiles		
						25th	50th (Median)	75th
PREBAL4	10	38.10	1.595	35	40	36.75	39.00	39.00
POSBAL4	10	61.70	1.829	58	64	60.75	62.00	63.00

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSBAL4 - PREBAL4	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

- a. POSBAL4 < PREBAL4
- b. POSBAL4 > PREBAL4
- c. POSBAL4 = PREBAL4

Test Statistics^b

	POSBAL4 - PREBAL4
Z	-2.814 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Based on negative ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Ekspirimen 5

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Percentiles		
						25th	50th (Median)	75th
PREBAL5	10	40.70	1.494	39	43	39.00	40.50	42.00
POSBAL5	10	63.80	1.549	61	66	62.75	64.00	65.00

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSBAL5 - PREBAL5	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

- a. POSBAL5 < PREBAL5
- b. POSBAL5 > PREBAL5
- c. POSBAL5 = PREBAL5

Test Statistics^b

	POSBAL5 - PREBAL5
Z	-2.816 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Based on negative ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Ekspirimen 6

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Percentiles		
						25th	50th (Median)	75th
PREBAL6	10	43.10	1.853	40	45	41.75	43.00	45.00
POSBAL6	10	66.30	1.947	63	69	64.75	66.00	68.00

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSBAL6 - PREBAL6	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

- a. POSBAL6 < PREBAL6
- b. POSBAL6 > PREBAL6
- c. POSBAL6 = PREBAL6

Test Statistics^b

	POSBAL6 - PREBAL6
Z	-2.823 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Based on negative ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Lampiran 5

HASIL EKPERIMEN PUZZLE

Eksperimen 1

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Percentiles		
						25th	50th (Median)	75th
prepuz1	10	31.80	2.098	29	35	30.00	31.50	34.00
prapuz1	10	50.20	1.687	47	52	49.00	50.50	52.00

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
prapuz11 - prepuz1	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

- a. prapuz11 < prepuz1
- b. prapuz11 > prepuz1
- c. prapuz11 = prepuz1

Test Statistics^b

	prapuz1 - prepuz1
Z	-2.810 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Based on negative ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Ekspirimen 2

NPar Tests

	N	Mean	Std. Deviation	Descriptive Statistics		Percentiles		
				Minimum	Maximum	25th	50th (Median)	75th
prepuz2	10	33.60	2.011	31	37	31.75	33.50	35.25
prapuz2	10	53.40	1.578	50	55	52.00	54.00	54.25

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
prapuz22 - prepuz2	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

- a. prapuz22 < prepuz2
- b. prapuz22 > prepuz2
- c. prapuz22 = prepuz2

Test Statistics^b

	prapuz2 - prepuz2
Z	-2.814 ^d
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Based on negative ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Eksperimen 3

NPar Tests

	N	Mean	Std. Deviation	Descriptive Statistics		Percentiles		
				Minimum	Maximum	25th	50th (Median)	75th
prepuz3	10	34.80	1.814	32	38	33.75	34.50	36.25
prapuz3	10	55.70	1.160	53	57	55.00	56.00	56.25

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
prapuz33 - prepuz3			
Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
Ties	0 ^c		
Total	10		

- a. prapuz33 < prepuz3
- b. prapuz33 > prepuz3
- c. prapuz33 = prepuz3

Test Statistics^b

	prapuz3 - prepuz3
Z	-2.809 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Based on negative ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Ekspirimen 4

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Percentiles		
						25th	50th (Median)	75th
prepuz4	10	35.50	3.440	28	40	34.25	36.00	37.50
prapuz4	10	58.00	1.700	55	60	57.00	57.50	60.00

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
prapuz44 - prepuz4	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

- a. prapuz44 < prepuz4
- b. prapuz44 > prepuz4
- c. prapuz44 = prepuz4

Test Statistics^b

	prapuz4 - prepuz4
Z	-2.805 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Based on negative ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Ekspirimen 5

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Percentiles		
						25th	50th (Median)	75th
prepuz5	10	37.80	2.150	34	41	36.75	37.00	40.00
prapuz5	10	60.10	2.025	56	63	59.00	60.00	62.00

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
prapuz55 - prepuz5	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

a. prapuz55 < prepuz5

b. prapuz55 > prepuz5

c. prapuz55 = prepuz5

Test Statistics^b

	prapuz5 - prepuz5
Z	-2.820 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Ekspirimen 6

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Percentiles		
						25th	50th (Median)	75th
prepuz6	10	39.80	1.751	37	42	38.00	40.00	41.25
prapuz6	10	62.60	1.506	60	65	61.75	62.50	64.00

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
prapuz66 - prepuz6	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

- a. prapuz66 < prepuz6
- b. prapuz66 > prepuz6
- c. prapuz66 = prepuz6

Test Statistics^b

	prapuz6 - prepuz6
Z	-2.8314
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Based on negative ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Lampran 6. RPPH Kelompok Banana

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PAUD DURRATUL KARIM INDONESIA

Semester/Minggu ke/Hari ke :

Hari /tgl :

Kelompok usia : 5-6 tahun

Tema/sub tema : Kendaraan / Kendaraan darat, laut (mobil)

KD : 2. 2 – 2.6 – 2.7 – 2 .14 – 3.6 – 4. 6 – 3 .9– 4. 9 – 3.12 – 4.12

Materi :

- Mentaati tata tertib lalu lintas
- Saling menghormati antar pengendara
- Mengucap terimakasih
- Konsep bilangan
- Miniatur kendaraan darat
- Huruf vokal dan konsonan

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Mobil - mobilan

- Pensil, kertas

- Balok - balok

- Bentuk – bentuk geometri /balok

Karakter : Mandiri

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan

- Berdiskusi tentang macam – macam kendaraan darat
- Berdiskusi tentang mobil angkutan (barang dan jasa)
- Menyanyi lagu Bis Kota
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Bermain balok membuat bentuk terminal
2. Menempel bentuk geometri pada gambar truk
3. Penjumlahan dengan benda – benda
4. Menghubungkan gambar kendaraan dengan nama pengendara

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. TUJUAN

1. Sikap
 - Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
- 2.. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan kendaraan roda 4
 - b. Dapat menceritakan perbedaan bis dan truk
 - c. Dapat membuat bentuk terminal dengan balok – balok
 - d. Dapat penjumlahan dengan benda – benda
 - e. Dapat menempel bentuk - bentuk geometri pada gambar truk

Mengetahui,

Pengelola PAUD

Guru Kelompok Banana

Siti Maulia S.Pd

Catur Kristiana S.Pd

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD DURRATUL KARIM INDONESIA

Semester/Minggu ke/Hari ke	:	
Hari /tgl	:	
Kelompok usia	:	5-6 tahun
Tema/sub tema	:	Kendaraan / Kendaraan darat, laut (kereta api)
KD	:	2. 2 – 2.6 – 2.7 – 2 .14 – 3.6 – 4. 6 – 3 .7– 4. 7 – 3.15 – 4.15
Materi	:	- Mengetahui apa yang terjadi <ul style="list-style-type: none"> ● Mentaati tata tertib lalu lintas ● Saling menghormati antar pengendara ● Mengucap terimakasih ● Bentuk – bentuk kendaraan ● Macam – macam kendaraan darat ● Tertarik ingin naik kereta api
Kegiatan main	:	Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	:	- Gambar <ul style="list-style-type: none"> - Pensil - Kertas, balok
Karakter	:	Rasa ingin tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam – macam kendaraan darat
3. Berdiskusi tentang kereta api
4. Menyanyi lagu naik kereta api
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mencari jejak tempat pemberhentian kereta api
2. Menceritakan tata tertib naik kereta api
3. Membuat bentuk kereta api dengan balok
4. Mengunjungi stasiun

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. TUJUAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat bercerita tentang kereta api dan tata tertib naik kereta api
 - b. Dapat membuat bentuk kereta api dari balok
 - c. Dapat menyanyi lagu naik kereta api
 - d. Dapat menyebutkan tempat pemberhentian kereta
 - e. Dapat menyebutkan perbedaan kereta api dan kendaraan darat lainnya

Mengetahui,

Pengelola PAUD

Guru Kelompok Banana

Siti Maulia S.Pd

Catur Kristiana S.Pd

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD DURRATUL KARIM INDONESIA**

Semester/Minggu ke/Hari ke	:	
Hari /tgl	:	
Kelompok usia	:	5-6 tahun
Tema/sub tema	:	Kendaraan / Kendaraan darat, laut (becak)
KD	:	2. 2 – 2.6 – 2.7 – 2 .14 – 3.2 – 4. 2 – 3 .11– 4. 11 – 3.15 – 4.15
Materi	:	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui apa yang terjadi • Mentaati tata tertib lalu lintas • Saling menghormati antar pengendara • Mengucap terimakasih • Miniatur becak • Syair • Tertarik ingin naik becak
Kegiatan main	:	Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	:	<ul style="list-style-type: none"> - Gambar - Pensil - Miniatur becak - Kertas, balok
Karakter	:	Gemar membaca

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam – macam kendaraan darat
3. Berdiskusi tentang kendaraan roda tiga
4. Gerak dan lagu Tamasya
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menirukan sajak tentang becak
2. Mewarnai becak
3. Membuat miniatur becak dan pangkalannya dari balok
4. Menebali garis pada gambar becak

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. TUJUAN

1. Sikap
 - Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - Dapat menyebutkan kendaraan roda 3
 - Dapat menceritakan perbedaan becak dan bemo
 - Dapat mengelompokkan jenis kendaraan
 - Dapat menirukan sajak
 - Dapat menebali kata di bawah gambar
 - Dapat mengikuti gerak dan lagu tamasya

Mengetahui,

Pengelola PAUD

Guru Kelompok Banana

Siti Maulia S.Pd

Catur Kristiana S.Pd

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD DURRATUL KARIM INDONESIA**

Semester/Minggu ke/Hari ke	:	
Hari /tgl	:	
Kelompok usia	:	5-6 tahun
Tema/sub tema	:	Kendaraan / Kendaraan darat, laut (perahu layar)
KD	:	2. 5 – 2.9 – 2.12 – 3.3 – 4. 3 – 3 .7– 4. 7 – 3.15 – 4.15
Materi	:	- Berani bertanya <ul style="list-style-type: none"> ● Mau meminjamkan miliknya ● Menyelesaikan pekerjaan sampai selesai ● Guna anggota tubuh ● Macam – macam kendaraan laut ● Tertarik ingin naik perahu
Kegiatan main	:	Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	:	- Kepingan geometri/balok <ul style="list-style-type: none"> - Kertas - Pensil
Karakter	:	Rasa ingin tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam – macam kendaraan air
3. Berdiskusi tentang perahu layar
4. Menirukan gerakan mendayung perahu (senam fantasi)
5. Menyanyi lagu perahu layar
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mencipta bentuk perahu layar dengan kepingan geometri/balok
2. Mengelompokkan gambar kendaraan air
3. Menggambar bebas kendaraan air
4. Bercerita tentang gambar yang telah disediakan

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. TUJUAN

1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - Dapat menceritakan tentang kegunaan perahu layar
 - Dapat menyanyi lagu perahu layar
 - Dapat menirukan gerakan mendayung perahu
 - Dapat menceritakan gambar yang telah dibuatnya
 - Dapat mencipta bentuk dengan kepingan geometri/balok
 - Dapat mengelompokkan gambar kendaraan air

Mengetahui,

Pengelola PAUD

Guru Kelompok Banana

Siti Maulia S.Pd

Catur Kristiana S.Pd

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD DURRATUL KARIM INDONESIA**

Semester/Minggu ke/Hari ke	:	
Hari /tgl	:	
Kelompok usia	:	5-6 tahun
Tema/sub tema	:	Kendaraan / Kendaraan darat, laut (kapal laut)
KD	:	2. 5 – 2.6 – 2.7 – 2.9 – 2. 14 – 3 .3– 4. 3 – 3.6 – 4.6
Materi	:	- Berani bertanya <ul style="list-style-type: none"> ● Mentaati tertib berkendara ● Saling menghormati ● Mau meminjamkan miliknya ● Mengucap terimakasih ● Guna anggota tubuh ● Bentuk – bentuk kendaraan laut
Kegiatan main	:	Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	:	- Balok - balok - Kertas - Pensil
Karakter	:	Gemar membaca

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang bentuk - bentuk kendaraan air
3. Berdiskusi tentang tempat pemberhentian kapal laut
4. Berdiskusi tentang kebiasaan mengucapkan terimakasih
5. Menirukan gerakan – gerakan sederhana (mengendarai kapal laut)
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membuat dermaga dari balok - balok
2. Mengelompokkan huruf vokal dari kata
3. Membedakan besar – kecil kendaraan air
4. Menyebutkan posisi benda

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. TUJUAN

1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan tentang kegunaan kapal laut
 - b. Dapat menyebutkan tempat pemberhentian kapal laut
 - c. Dapat membuat bentuk dermaga dari balok – balok
 - d. Dapat membedakan besar – kecil benda
 - e. Dapat menyebutkan posisi benda
 - f. Dapat mengelompokkan huruf dari suatu kata

Mengetahui,

Pengelola PAUD

Guru Kelompok Banana

Siti Maulia S.Pd

Catur Kristiana S.Pd

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD DURRATUL KARIM INDONESIA**

Semester/Minggu ke/Hari ke	:	
Hari /tgl	:	
Kelompok usia	:	5-6 tahun
Tema/sub tema	:	Kendaraan / Kendaraan darat, laut (rakit)
KD	:	2. 2 – 2.9 – 2.12 – 3 .2– 4. 2 – 3.3 – 4.3 – 3.6 – 4.6 – 3 .12 – 4 .12 – 3 .15 – 4 .15
Materi	:	- Mengetahui apa yang terjadi <ul style="list-style-type: none"> ● Mau meminjamkan miliknya ● Menyelesaikan pekerjaan sampai selesai ● Menolong orang yang kesusahan ● Guna anggota tubuh ● Bentuk – bentuk kendaraan laut ● Huruf vokal dan konsonan ● Tertarik ingin naik rakit
Kegiatan main	:	Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	:	- balok <ul style="list-style-type: none"> - Kertas - Pensil
Karakter	:	Mandiri

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang bentuk - bentuk kendaraan air
3. Berdiskusi tentang tempat rakit
4. Berdiskusi tentang menolong orang yang kesusahan
5. Berjalan di atas papan titian
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membuat bentuk rakit dari balok -balok
2. Mengurutkan rakit dari ukuran besar – kecil
3. Menghitung balok
4. Mengulang kalimat sederhana

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. TUJUAN

- Sikap
 - Menghargai hasil karya orang lain
 - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
- 2.. Pengetahuan dan ketrampilan
 - Dapat menceritakan tentang kegunaan rakit
 - Dapat membuat bentuk rakit dari balok
 - Dapat menghitung balok
 - Dapat mengurutkan betuk rakit dari ukuran besar - kecil
 - Dapat mengulang kalimat sederhana

Mengetahui,

Pengelola PAUD

Guru Kelompok Banana

Siti Maulia S.Pd

Catur Kristiana S.Pd

Lampiran 8 RPPH Kelompok Blueberry

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) PAUD DURRATUL KARIM INDONESIA

Semester/Minggu ke/Hari ke	:	
Hari /tgl	:	
Kelompok usia	:	5-6 tahun
Tema/sub tema	:	Kendaraan / Kendaraan darat, laut, udara (mobil)
KD	:	2. 1 – 2.3 – 2.6 – 2 .7 – 2.12 – 3.2- 4.2– 3. 3 – 4 .3 – 3 .5- 4.5 – 3.12 – 4.12
Materi	:	Menjaga kesehatan <ul style="list-style-type: none"> ● Mengetahui apa yang terjadi ● Mentaati tata tertib lalu lintas ● Saling menghormati antar pengendara ● Memohon dan memberi maaf ● Menolong orang yang kesusahan ● Guna anggota tubuh ● Puzzle ● Huruf vokal dan konsonan
Kegiatan main	:	Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	:	- Mobil - mobilan - Pensil - Kardus , gunting , lem - Puzzle mobil
Karakter	:	Bersahabat

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
 - Berdiskusi tentang macam – macam kendaraan darat
 - Berdiskusi tentang mengapa mobil bisa berjalan
 - Menirukan gerakan mengemudi mobil
 - Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Bermain mobil - mobilan
2. Menyusun puzzle bentuk mobil sedan
3. Membuat tulisan /cerita tentang gambar yang telah dibuatnya
4. Membuat mobil – mobilan dari kardus bekas

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. TUJUAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan kendaraan roda 4
 - b. Dapat menirukan gerakan orang mengemudi
 - c. Dapat menyusun puzzle bentuk mobil
 - d. Dapat membuat mobil – mobilan dengan kardus bekas
 - e. Dapat menceritakan gambar yang telah dibuatnya
 - f. Dapat bermain mobil - mobilan

Mengetahui,

Pengelola PAUD

Guru Kelompok Blueberry

Siti Maulia S.Pd

Asmaul Husna S.Pd

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD DURRATUL KARIM INDONESIA**

Semester/Minggu ke/Hari ke	:	
Hari /tgl	:	
Kelompok usia	:	5-6 tahun
Tema/sub tema	:	Kendaraan / Kendaraan darat, laut, udara (sepeda)
KD	:	2. 2 – 2.5 – 2.12 – 2.14 – 3.3- 4.3– 3. 6 – 4 .6 – 3 .12- 4.12 – 3 .15 – 4 .15.
Materi	:	Mengetahui apa yang terjadi <ul style="list-style-type: none"> ● Mengikuti lomba / kegiatan bersepeda ● Memohon dan memberi maaf ● Mengucap terimakasih ● Guna anggota tubuh ● Bagian – bagian sepeda ● Huruf vokal dan konsonan ● Tertarik ingin naik sepeda
Kegiatan main	:	Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	:	- Sepeda - Pensil - Gambar - Krayon, puzzle sepeda
Karakter	:	Kerja keras

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam – macam kendaraan darat
3. Berdiskusi tentang mengapa sepeda bisa berjalan
4. Menyanyi lagu “Sepeda Baru “
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. menyusun puzzle sepeda
2. Menghitung jumlah roda sepeda (meniru nagka)
3. Menyebutkan bagian – bagian sepeda
4. Mewarnai gambar sepeda

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. TUJUAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan kendaraan roda dua
 - b. Dapat menyanyi lagu sepeda baru
 - c. Dapat menyebutkan jumlah roda sepeda
 - d. Dapat menyebutkan bagian – bagian sepeda dan fungsinya
 - e. Dapat menyusun puzzle sepeda
 - f. Dapat menjelaskan mengapa sepeda bisa berjalan

Mengetahui,

Pengelola PAUD

Guru Kelompok Blueberry

Siti Maulia S.Pd

Asmaul Husna S.Pd

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD DURRATUL KARIM INDONESIA**

Semester/Minggu ke/Hari ke	:	
Hari /tgl	:	
Kelompok usia	:	
Tema/sub tema	:	Kendaraan / Kendaraan darat, laut, udara (kapal laut)
KD	:	2. 1 – 2.2 – 2.6 – 2.7 – 3. 5 – 4 .5– 3. 6 – 4.6 – 3.11 – 4.11 – 3 .12 – 4 .12.
Materi	:	- Menjaga kesehatan <ul style="list-style-type: none"> ● Mengetahui apa yang terjadi ● Mentaati tertib berkendara ● Saling menghormati ● Puzel ● Bentuk – bentuk kendaraan laut ● Syair ● Huruf vokal dan konsonan
Kegiatan main	:	Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	:	- Puzzle kapal laut <ul style="list-style-type: none"> - Kertas - Pensil
Karakter	:	Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang bentuk - bentuk kendaraan air
3. Berdiskusi tentang kapal laut (guna)
4. Berdiskusi tentang nama pengendara
5. Bersyair kapal laut
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menyusun puzzle gambar kapal laut
2. Membuat gambar dengan tehnik mozaik pada gambar kapal laut
3. Menghubungkan gambar kendaraan laut dengan kata
4. Membuat urutan bilangan pada gambar kapal laut

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. TUJUAN

1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
- 2.. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan tentang kegunaan kapal laut
 - b. Dapat menyebutkan nama pengendara kapal laut
 - c. Dapat membuat gambar dengan tehnik mozaik
 - d. Dapat menyusun puzzle gambar kapal laut
 - e. Dapat membilang gambar kapal laut
 - f. Dapat bersyair dengan baik

Mengetahui,

Pengelola PAUD

Guru Kelompok Blueberry

Siti Maulia S.Pd

Asmaul Husna S.Pd

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD DURRATUL KARIM INDONESIA**

Semester/Minggu ke/Hari ke	:	
Hari /tgl	:	
Kelompok usia	:	
Tema/sub tema	:	Kendaraan / Kendaraan darat, laut, udara (perahu layar)
KD	:	2. 2 – 2.5 – 2.12 – 3.3 – 4. 3 – 3 .7– 4. 7 – 3.12 – 4.12
Materi	:	- Mengetahui apa yang terjadi <ul style="list-style-type: none"> ● Berani bertanya ● Menyelesaikan pekerjaan sampai selesai ● Guna anggota tubuh ● Macam – macam kendaraan laut ● Huruf vokal dan konsonan
Kegiatan main	:	Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	:	- Kertas lipat <ul style="list-style-type: none"> - Miniatur perahu layar - Kertas - Bak air, puzzle perahu layar
Karakter	:	Menghargai prestasi

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam – macam kendaraan air
3. Berdiskusi tentang perahu layar
4. Mengamati miniatur perahu layar
5. Menyanyi lagu perahu layar
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Melipat kertas menjadi bentuk perahu layar
2. Menghitung hasil lipatan bentuk perahu layar
3. menyusun puzzle perahu layar
4. Melengkapi gambar perahu layar

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. TUJUAN

1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
- 2.. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan tentang kegunaan perahu layar
 - b. Dapat menyanyi lagu perahu layar
 - c. Dapat melipat bentuk perahu layar
 - d. Dapat menghitung jumlah hasil lipatan
 - e. Dapat menyusun puzzle perahu layar
 - f. Dapat melengkapi gambar perahu layar

Mengetahui,

Pengelola PAUD

Guru Kelompok Blueberry

Siti Maulia S.Pd

Asmaul Husna S.Pd

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD DURRATUL KARIM INDONESIA**

Semester/Minggu ke/Hari ke	:	
Hari /tgl	:	
Kelompok usia	:	5-6 tahun
Tema/sub tema	:	Kendaraan / Kendaraan darat, laut, udara (pesawat terbang)
KD	:	2. 1 – 2.2 – 2.5 – 2 .6– 2. 7 – 3.3 – 4.3 – 3.7 – 4.7 – 3 .11 – 4.11
Materi	:	<ul style="list-style-type: none"> - Menjaga kesehatan ● Mengetahui apa yang terjadi ● Berani bertanya ● Mentaati tertib berkendara ● Saling menghormati antar penumpang ● Guna anggota tubuh ● Macam – macam kendaraan ● Miniatur kendaraan udara ● Syair
Kegiatan main	:	Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	:	<ul style="list-style-type: none"> - Miniatur pesawat terbang - Kertas - Pensil, puzzle pesawat terbang
Karakter	:	Tanggung jawab

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam – macam kendaraan udara
3. Mau meminjamkan mainan miliknya
4. Berdiskusi tentang tertib naik pesawat
5. Menirukan gerakan pesawat terbang
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengamati miniatur dan membuat bentuk pesawat terbang dari kertas
2. Menyusun puzzle pesawat terbang
3. Membedakan waktu (melengkapai angka pada gambar jam)
4. Menirukan sajak dengan ekspresi

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. TUJUAN

1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan macam – macam kendaraan udara
 - b. Dapat menirukan gerakan pesawat terbang
 - c. Dapat membuat bentuk pesawat terbang
 - d. Dapat membedakan waktu
 - e. Dapat menyusun puzzle pesawat terbang
 - f. Dapat menirukan sajak dengan ekspresi

Mengetahui,

Pengelola PAUD

Guru Kelompok Blueberry

Siti Maulia S.Pd

Asmaul Husna S.Pd

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD DURRATUL KARIM INDONESIA**

Semester/Minggu ke/Hari ke	:	
Hari /tgl	:	
Kelompok usia	:	5-6 tahun
Tema/sub tema	:	Kendaraan / Kendaraan darat, laut, udara (helikopter)
KD	:	2. 2 – 2.9 – 2.14 – 3.3 – 4.3 – 3.6 – 4.6– 3 .12 – 4 .12
Materi	:	- Mengetahui apa yang terjadi <ul style="list-style-type: none"> ● Mau meminjamkan miliknya ● Mengucap terimakasih ● Guna anggota tubuh ● Bentuk – bentuk geometri ● Huruf awal sama
Kegiatan main	:	Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	:	- Stik es <ul style="list-style-type: none"> - Gambar helikopter - Kertas - Pensil, puzzle helikopter
Karakter	:	Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang bentuk - bentuk kendaraan udara
3. Berdiskusi tentang helikopter
4. Gerak dan lagu
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menggambar bentuk helikopter
2. Membuat bentuk baling – baling dari stik es
3. Menyusun puzzle helikopter
4. Menghitung gambar helicopter

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. TUJUAN

1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan tentang helikopter
 - b. Dapat menggambar bentuk helikopter
 - c. Dapat membuat baling – baling dari stik es
 - d. Dapat menyusun puzzle helikopter
 - e. Dapat menghitung gambar helikopter

Mengetahui,

Pengelola PAUD

Guru Kelompok Blueberry

Siti Maulia S.Pd

Asmaul Husna S.Pd

Lampiran 10 Foto kegiatan

FOTO - FOTO KEGIATAN



