

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK  
MELALUI PERMAINAN BALOK DI TK DIPONEGORO 97  
MERSI KECAMATAN PURWOKERTO TIMUR**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Saifuddin  
Zuhri Purwokerto untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelara Sarjana Pendidikan (S. Pd)**

**Oleh:**

**Afifatul Baroroh  
NIM: 1917406043**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Afifatul Baroroh  
NIM : 1917406043  
Jenjang : S-1  
Jurusan : Pendidikan Madrasah  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul **“Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok di TK Diponedoro 97 Mersi Kecamatan Purwokerto Timur”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 12 Juli 2023

Saya yang Menyatakan,



**Afifatul Baroroh**

NIM. 1917406043



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 www.uinsaizu.ac.id

### PENGESAHAN

**Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok di TK Diponegoro 97**  
**Mersi Kecamatan Purwokerto Timur**

yang disusun oleh Afifatul Baroroh (NIM. 1917406043) Program Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Pendidikan Madrasah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 12 Juli 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 12 Juli 2023

Disetujui oleh:

Penguji I/ Ketua Sidang/  
Pembimbing,

**Layla Mardiyah, M.Pd.**  
NIP.

Penguji II/ Sekretaris Sidang,

**Novi Mulyani, M.Pd.**  
NIP.199011252019032020

Penguji Utama

**Prof. Dr. H. Rohmad, M.Pd**  
NIP.196612221991031002

Diketahui Oleh:  
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah,

**Dr. Ali Muhdi, M.S.I**  
NIP.197702252008011007

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi  
Sdr. Afifatul Baroroh  
Lamp : 3 Eksemplar

Kepada Yth,  
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah  
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto  
di Purwokerto

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb*

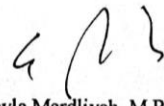
Setelah melaksanakan bimbingan, telaah arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari :

Nama : Afifatul Baroroh  
NIM : 1917406043  
Jurusan : Pendidikan Madrasah  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul : Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok di TK  
Diponegoro 97 Mersi Purwokerto Timur

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Purwokerto, 04 Juli 2023  
Pembimbing,



Layla Mardiyah, M.Pd  
NIP.-

# **PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN BALOK DI TK DIPONEGORO 97 MERSI KECAMATAN PURWOKERTO TIMUR**

Afifatul Baroroh  
1917406043

## **ABSTRAK**

Kreativitas yang dilakukan melalui permainan balok merupakan cara pengembangan anak dalam kemampuan penuangan ide atau gagasan pemikiran yang mampu menemukan dan menciptakan baik secara ide gagasan atau karya baru yang memiliki kemanfaatan bagi dirinya sendiri maupun lingkungan sekitarnya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendiskripsikan pengembangan kreativitas anak melalui permainan balok di TK Diponegoro 97 Mersi kecamatan Purwokerto Timur. Jenis penelitian yang digunakan penulis untuk memecahkan permasalahan ini penulis mengambil jenis penelitian lapangan (field research). Dalam penelitian ini penulis juga menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif. Peneliti memfokuskan terhadap media balok yang digunakan sebagai pengembangan kreativitas anak. Data penelitian bersumber dari kepala sekolah, guru kelas, orang tua peserta didik dan anak kelas B1 di TK Diponegoro 97 Mersi. Metode yang digunakan penulis sebagai cara untuk mengumpulkan data yaitu dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan penulis dalam mengelompokkan pengolahan data hasil penelitian yaitu melalui reduksi data, klasifikasi data, dan verifikasi data. Melalui teknik triangulasi penulis menggunakan jenis triangulasi data di mana data yang diperoleh dari sumber penelitian, metode penelitian, dan teori penelitian sehingga mampu mencari titik tengah dalam memecahkan persoalan. Hasil penelitian menunjukkan penulis mendiskripsikan bahwa kegiatan pengembangan kreativitas melalui permainan balok ini guru menggunakan cara pembelajaran dengan metode bermain secara langsung, metode pemberian contoh dan metode berkelompok. Dari kegiatan pengembangan kreativitas ini terdapat bentuk kegiatan yang dilakukan anak saat pelaksanaan permainan balok diantaranya *Pertama*, membentuk susunan balok dengan menyesuaikan tema alam semesta. *Kedua*, bermain dalam menyempurnakan bentuk balok. *Ketiga*, menyusun bentuk balok sesuai imajinasi anak. Sehingga kegiatan pengembangan kreativitas anak yang dilakukan di TK Diponegoro 97 Mersi sudah tercapai sesuai indikator yang terdapat di dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang berkaitan dengan permainan balok.

**Kata kunci: anak usia dini, kreativitas, permainan balok.**

**DEVELOPMENT OF CHILDREN'S CREATIVITY  
THROUGH BLOCK GAMES AT TK DIPONEGORO 97 MERSI  
KINDERGARTEN, PURWOKERTO EAST DISTRICT**

Afifatul Baroroh

1917406043

**ABSTRACT**

Creativity carried out through playing with blocks is a way of developing children in the ability to express ideas or thoughts that are able to find and create both ideas or new works that have benefits for themselves and the surrounding environment. The purpose of this study is to describe the development of children's creativity through playing with blocks at Kindergarten Diponegoro 97 Mersi, East Purwokerto district. This type of research used by the author to solve this problem the writer took the type of field research (field research). In this study the authors also apply a descriptive qualitative approach. Researchers focused on block media used as the development of children's creativity. Research data comes from school principals, class teachers, parents of students and B1 class children at Kindergarten Diponegoro 97 Mersi. The method used by the author as a way to collect data is by interview, observation and documentation. The analysis technique used by the author in grouping data processing through data reduction, data classification, and data verification. Through the triangulation technique the authors use a type of data triangulation in which data is obtained from research sources, research methods and research theory so that they are able to find a middle point in solving problems. The results of the study show that the authors describe that creativity development activities through this block game the teacher uses a learning method with the direct play method, the method of giving examples and the method of groups. From this creativity development activity, there are forms of activities carried out by children when carrying out block games, including first, forming a block arrangement by adjusting the theme of the universe. Second, play in perfecting the shape of the blocks. Third, Arranging block shapes according to the child's imagination. So that the activities for developing children's creativity carried out at Kindergarten Diponegoro 97 Mersi have been achieved according to the indicators contained in the Standards for Levels of Achievement of Child Development (STPPA) related to block games.

**Keywords: early childhood, creativity, block games.**

## **MOTTO**

Kembangkan ide-ide kreatif pada diri sendiri untuk membangun masa depan yang lebih gemilang dan mampu memunculkan inovasi baru.



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah SWT atas izinNYA dan kuasaNya penulis selalu merasa bersyukur terselesainya penyusunan skripsi ini dengan penuh perjuangan, ketekunan, dan rasa semangat yang tidak akan pernah pudar. Tak lupa pula sholawat salam tetap tercurahkan kepada kanjeng nabi Muhammad SAW yang selalu dinantikan syafa'atnya kelak diyaumul akhir. Dengan rasa syukur dan segala kerendahan hati penulis dalam terselesainya skripsi ini yaitu suatu persembahan untuk kedua orang tua saya (Bapak Rosyidin dan Ibu Salbiyah) atas doa restu, dukungan semangat baik moral dan spiritual sehingga saya dapat menyelesaikan perkuliahan dengan lancar dan baik.





## KATA PENGANTAR

Rasa syukur tanpa hentinya penulis haturkan kehadiran Allah SWT dengan mengucapkan alhamdulillahirobbil ‘alamin. Atas rahmat, kenikmatan sehat, islam, iman, dan ikhsan kepada diri sendiri, sehingga penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok di TK Diponegoro 97 Mersi Kecamatan Purwokerto Timur” ini mampu terselesaikan dengan baik dan lancar.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita baginda Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabat, dan seluruh ummatnya diseluruh dunia yang meyakini setiap ajaran yang dibawanya untuk memberikan pedoman meraih kebahagiaan dunia akhirat. Dan semoga kelak kita menjadi golongan umat yang mendapatkan syafaat di yaumul akhirat. Aamiin allahuma aamiin yaa robbal’alamin. Selama proses menyelesaikan skripsi ini, penulis mengalami beberapa hambatan maupun kesulitan yang terkadang menjadi merasa diri berada dititik terendah.

Dalam skripsi ini merupakan menjadi salah satu persyaratan wajib untuk menerima gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) yang harus dipenuhi oleh mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Sehubungan hal tersebut tanpa adanya dukungan dan bantuan dari beberapa pihak memberikan kemudahan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Sehingga penulis memberikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Moh. Roqib, M. Ag. Rektor Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Suwito, M.Ag. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Suparjo, M.A. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Prof. Dr. Subur, M.Ag. Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

5. Dr. Hj. Sumiarti, M. Ag. Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Dr. Ali Muhdi, M.S.I. Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Novi Mulyani, M.Pd.I. Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
8. Dr. Heru Kurniawan, S.Pd, M.A. Penasihat Akademik PIAUD A angkatan 2019.
9. Layla Mardiyah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah mengarahkan dan memberikan masukan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
10. Segenap Dosen, Karyawan, dan Civitas Akademik Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
11. Kepala sekolah dan staf guru di TK Diponegoro 97 Mersi yang sudah memberikan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian sebagai penyelesaian skripsi ini.
12. Keluarga besar Pondok Pesantren Roudhotul Qur'an kabupaten Banyumas yang senantiasa memberikan ziyadah doa, tempat dan fasilitas yang nyaman sehingga mendukung saya untuk bisa menyelesaikan perkuliahan sampai selesai.
13. Kakak, adik, paman, tante, teman terdekat saya dan semua anggota keluarga saya yang selalu memberi dukungan, doa, dan support.
14. Semua orang-orang baik yang telah membantu dan selalu memberikan dukungan selama penulis menyelesaikan skripsi ini semoga Allah yang akan membalas dengan melipat gandakan kebaikan.

Terucapkan terimakasih dan untaian doa terbaik kepada semua pihak yang sudah memberikan kemudahan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala bentuk kebaikan yang didapatkan oleh penulis akan diberikan ganjaran

pahala yang berlipat ganda untuk semuanya karena Allah lah yang mampu membalas dan memberikan imbalan yang terbaik.

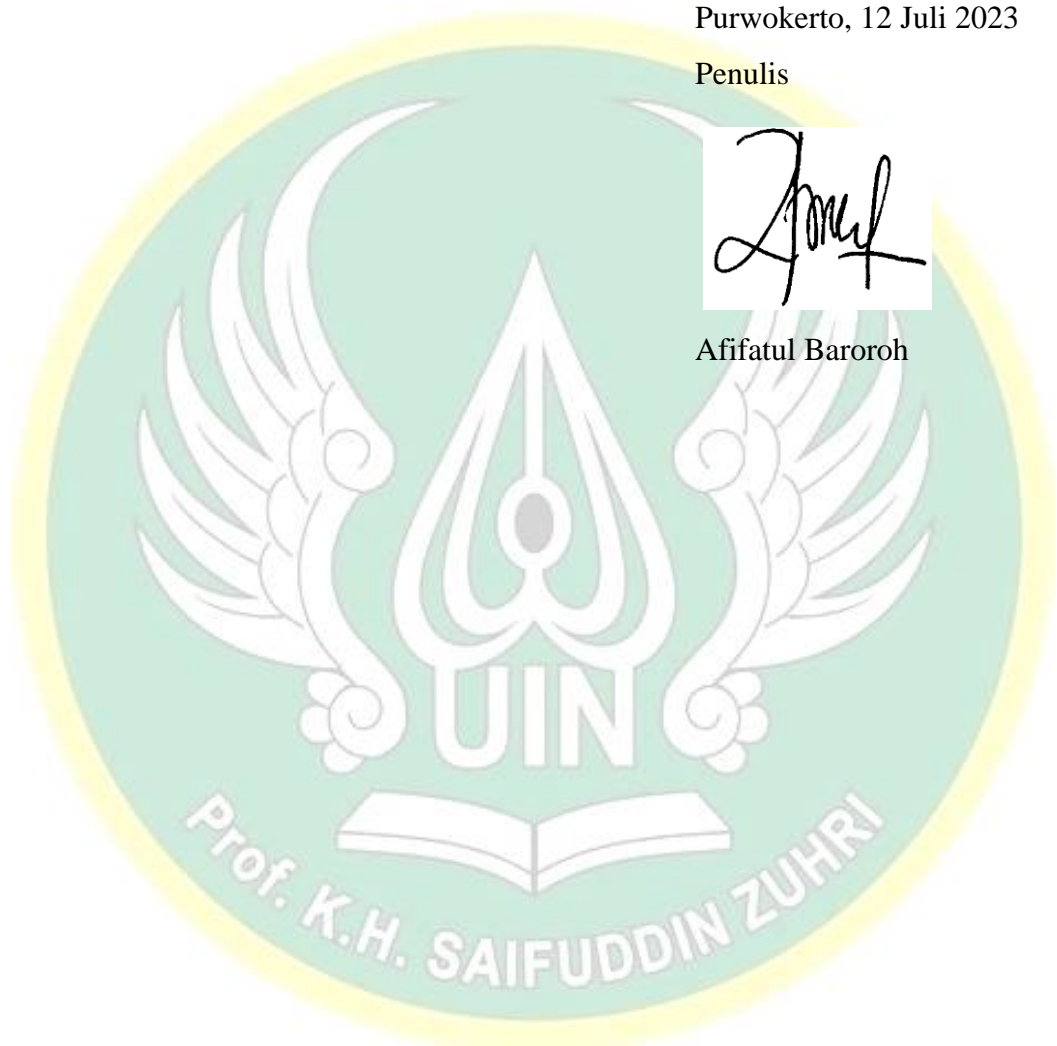
Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi masih terbilang banyak kurangnya. Namun, penulis mengharapkan skripsi ini memberikan manfaat baik untuk penulis sendiri maupun pihak lain.

Purwokerto, 12 Juli 2023

Penulis



Afifatul Baroroh



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERTANYAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Konseptual.....	5
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
E. Sistematika Pembahasan.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
A. Kreativitas .....	10
1. Pengertian Kreativitas .....	10
2. Pengembangan Kreativitas dalam Kegiatan Bermain.....	12
3. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Berkrativitas .....	13
B. Anak Usia Dini.....	14
1. Pengertian Anak Usia Dini .....	14
2. Upaya pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Sekolah.....	16
3. Kegiatan Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini .....	17
C. Permainan Balok .....	18
1. Pengertian Permainan Balok.....	18

2. Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok .....	20
3. Pelaksanaan Permainan Balok .....	23
4. Evaluasi Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok..	24
D. Penelitian Terkait .....	27
<b>BAB III Metode Penelitian .....</b>	<b>30</b>
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Lokasi Penelitian.....	31
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	32
D. Teknik Pengumpulan Data .....	33
1. Wawancara .....	33
2. Observasi .....	34
3. Dokumentasi .....	35
E. Teknik Analisis Data.....	36
F. Keabsahan Data.....	37
<b>BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
A. Kegiatan Pembelajaran di TK Diponegoro 97 Mersi.....	40
1. Persiapan Kegiatan Pembelajaran Melalui Permainan Balok .....	40
2. Mempersiapkan Media Pembelajaran atau Bahan Ajar dalam Pengembangan Kreativitas Anak.....	42
3. Pelaksanaan Pembelajaran dalam Permainan Balok di TK Diponegoro 97 Mersi .....	44
4. Metode dalam Pengembangan Kreativitas Anak di TK Diponegoro 97 Mersi .....	45
B. Pengembangan Kreativitas Anak di TK Diponegoro 97 Mersi .....	49
1. Upaya Meningkatkan Pengembangan Kreativitas Anak di TK Diponegoro 97 Mersi .....	49
2. Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok di TK Diponegoro 97 Mersi .....	51
C. Bentuk Pengembangan Kreativitas Anak di TK Diponegoro 97 Mersi....	60
D. Evaluasi Pengembangan Kreativitas Anak di TK Diponegoro 97 Mersi ..	64

E. Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Pengembangan Kreativitas Anak di TK Diponegoro 97 Mersi.....	66
<b>Bab V PENUTUP .....</b>	<b>69</b>
A. Kesimpulan .....	69
B. Saran – saran .....	69
C. Kata Penutup .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>77</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT .....</b>	<b>123</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Pencapaian dalam Pengembangan Kreativitas Anak .....25



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 4.1</b>	Guru Menjelaskan Media Ajar Kepada Peserta Didik .....	43
<b>Gambar 4.2</b>	Contoh Susunan Balok dalam Sub-Sub Tema Matahari .....	48
<b>Gambar 4.3</b>	Kegiatan Anak Menyusun Balok dalam Berkreativitas.....	55
<b>Gambar 4.4</b>	Hasil Karya Menyusun Balok Pada Sub Tema Benda Langit.....	59
<b>Gambar 4.5</b>	Bentuk Kegiatan Menyempurnakan Susunan Balok .....	62





## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Instrumen Wawancara
- Lampiran 2. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas B2
- Lampiran 3. Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah
- Lampiran 4. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas B1
- Lampiran 5. Hasil Wawancara dengan Wali Murid Kelas B1
- Lampiran 6. Hasil Wawancara dengan Wali Murid Kelas B1
- Lampiran 7. Catatan di Lapangan
- Lampiran 8. Foto Dokumentasi Selama Riset
- Lampiran 9. dokumentasi observasi di kelas B1
- Lampiran 10. Dokumen RPPH Kegiatan Pembelajaran di Kelas
- Lampiran 11. dokumentasi penilaian pembelajaran
- Lampiran 12. Surat Observasi Pendahuluan
- Lampiran 13. Surat Penelitian Individual
- Lampiran 14. Surat Keterangan Lulus Semprop
- Lampiran 15. Surat Keterangan Lulus Komprehensif
- Lampiran 16. Sertifikat Bahasa
- Lampiran 17. sertifikat bahasa
- Lampiran 18. sertifikat KKN
- Lampiran 19. Sertifikat PBAK
- Lampiran 20. sertifikat BTA PPI
- Lampiran 21. Sertifikat PPL
- Lampiran 22. Hasil Cek Plagiarisme
- Lampiran 23. Surat Keterangan Selesai Penelitian

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak merupakan suatu amanah yang diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa yang secara hakikatnya sebagai orang tua diwajibkan mendidik dan merawatnya dengan baik sehingga mampu menciptakan generasi bangsa selanjutnya yang memiliki akhlak mulia serta mampu mengangkat harkat martabat bangsa setinggi-tingginya. Anak usia dini dalam pengertian secara umum merupakan tingkatan usia anak yang masih dibawah usia 6 tahun. Masa usia ini biasanya ditandai dengan periode awal didalam kehidupan seorang anak sebelum mencapai periode terakhir perkembangannya. Salah satu dari periode yang menjadi tandanya adalah *the golden ages* atau periode keemasan.<sup>1</sup> Pada masa anak – anak saat ini dimana setiap waktunya hanya digunakan untuk bermain, maka lembaga pendidikan dini ( Taman Kanak – Kanak ) dapat memberikan pelajaran yang merangsang jiwa kreatif anak melalui bermain. Usia pra sekolah ( TK ) menjadikan tolak ukur yang sangat penting sebagai strategi awal untuk membentuk kualitas pada diri anak dalam mampu menghadirkan suasana kebebasan dalam psikologis.

Gallagher menyatakan bahwa kreativitas memiliki hubungan dengan kemampuan dalam menciptakan, mengadakan, memunculkan suatu keunikan dari bentuk yang baru sebagai menghasilkan suatu keterampilan berimajinasi, dengan hal ini disimpulkan dari kreativitas itu sendiri dapat mampu menghubungkan antara pengalaman pengeskplorasian dan pengaktualisasian identitas individu dalam bentuk peradu dari hubungan diri sendiri dengan orang lain.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Format PAUD (Konsep Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini)* , ( Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2012 ), hlm. 32

<sup>2</sup>Masganti, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini ( Teori & Praktek )*, ( Medan: Perdana Publishing, 2016 ), hlm. 1

Dalam konteks kreativitas disini juga memberikan sebuah pengertian bahwa kemampuan yang terdapat dalam diri seseorang sebagai memunculkan ide gagasan baru baik berupa semacam karya nyata yang belum ada dan memiliki perbedaan dengan karya – karya nyata sebelumnya. Dengan hal tersebut kreativitas mampu menghasilkan sebuah produk original yang memiliki nilai kegunaan dimana dari hasil tersebut dilakukannya sebuah proses kegiatan imajinasi pemikiran bukan hanya ide pemikiran perangkuman sebelumnya akan tetapi suatu pembentukan pola pikir baru dan gabungan dari sebuah pengalaman yang sudah terjadi sebelumnya.<sup>3</sup> Maka dengan melatih kekreativitasan anak peran guru dan orang tua mampu mengeksplorasi sebuah perencanaan dan pengimplikasian alat permainan dengan program kegiatan belajar untuk anak mampu bertutur kata, berfikir kreatif, serta mengembangkan fisik motorik pada anak.

Pada pendidikan anak usia dini ( PAUD ) kreativitas anak merupakan kompetensi yang diharapkan semua anak memiliki daya imajinasi tinggi yang mampu dituangkan pada sebuah karya sehingga kreativitas yang dihadirkan pada usia dini memberikan inovasi baru setiap kemampuan anak yang berbeda – beda. Sebagai usaha melangkah agar tercapainya sebuah pendidikan yang baik maka dibutuhkan alat permainan yang mampu memberikan peran pentingnya dalam sarana pendidikan. Melalui dihadirkannya sebuah alat permainan edukatif ( APE ) anak dapat mengembangkan kreativitasnya untuk mengeksplorasi diri dan membentuk ide gagasan baru melalui bermain.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain dengan menentukan aturan sebagai kesepakatan bersama dalam memberikan arahan yang akan ditentukan sesuai pengalaman pembelajaran anak.<sup>4</sup> Melalui bermain memiliki keunggulan dalam mempersatukan antara belajar dan

---

<sup>3</sup> Masganti, dkk.,..hlm. 2

<sup>4</sup> Pupung Puspa Ardini & Anik Lestarinigrum, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini ( Sebuah Kajian Teori & Praktek )*, ( Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), hlm. 43

bermain. Sehingga karakteristik yang dilakukan dalam layanan pendidikan anak usia dini disebut dengan kurikulum melalui pendekatan bermain sebagai terlaksananya kegiatan pembelajaran di suatu lembaga taman kanak – kanak ( TK ).<sup>5</sup> Untuk bagaimana dengan keberhasilan atau kegagalan anak saat mengembangkan kreativitas bisa jadi berfaktor dari ditentukannya lingkungan sekolah sebagai lingkungan yang baru dalam membentuk ketahanan anak didik.

Dalam proses belajar anak bermain merupakan kebutuhan penting agar anak dapat menemukan kebahagiaan dalam setiap waktunya melalui bermain. Selain itu, bermain anak mampu memberikan rangsangan ide – ide pemikiran yang dilakukan oleh anak menjadi konsep dalam melatih kreativitas berfikir anak. Dalam bermain dibagi menjadi dua jenis kegiatan bermain yaitu: *pertama*, bermain banyak gerak ( aktif ) seperti dalam kegiatan bermain lari, loncat, menendang, dan lain – lain. , bermain sedikit gerak ( pasif ) seperti yang dilakukan dalam kegiatan bermain melihat buku gambar, membaca, menulis, dan lain – lain.<sup>6</sup> Oleh karena itu, bimbingan yang dilakukan guru saat membimbing dalam aktivitas anak yang dilakukan mampu berperan sebagai mendampingi dan mengawasi saat anak sedang aktif bermain.

Adapun macam – macam kegiatan bermain sebagai mengembangkan kreativitas anak yang dapat diaplikasikan melalui permainan balok sehingga dalam permainan balok itu menjadi salah satu kegiatan pembelajaran yang digemari oleh anak – anak saat di dalam kelas. Kegiatan bermain balok anak juga mampu menyusun balok – balok menjadi karya nyata seperti pesawat, rumah dan bangunan – bangunan lainnya. Edukasi yang didapatkan dalam permainan balok ini memberikan stimulus pengembangan anak dalam aspek perkembangan sosial emosional. Dari pengembangan tersebut anak mampu menumbuhkan kemandirian dalam diri anak, menghargai sesama teman,

---

<sup>5</sup> Aris Priyanto, *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*, *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, vol. No. 02/Tahun XVIII/November 2014. hlm. 42-43

<sup>6</sup> Pupung Puspa Ardini & Anik Lestarinigrum, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini ( Sebuah Kajian Teori & Praktek )*, ( Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), hlm. 27

dan menjalin pertemanan yang baik ketika bermain bersama.<sup>7</sup> Bermain balok juga mampu mengembangkan kognitif anak melalui menambah pengetahuan matematika dan sains dengan adanya bentuk, ukuran dan volume media balok tersebut sehingga mampu menjadi strategi guru untuk mengekspresikan imajinasi anak. Selain itu permainan balok melatih kemandirian anak terbentuk karena guru memberikan kesempatan anak tidak bergantung dengan adanya guru disetiap kegiatan didalam kelas dan memberikan kebebasan anak menuangkan ide – ide kreatifnya.

Dari wawancara pedahuluan tentang aktivitas kegiatan pembelajaran melalui permainan balok di TK Diponegoro 97 Mersi anak melakukannya dengan antusias sehingga anak mampu menyusun sebuah bangunan – bangunan seperti rumah, sekolah dan susunan balok lainnya tanpa guru mengarahkan dari bentuk-bentuk balok tertentu.<sup>8</sup> Maka dengan hal tersebut dalam bermain balok anak hanya mampu membangun sebuah bangunan saja dengan susunan dan bentuk yang belum memiliki arti. Ketika saat susunan bangunan tersebut roboh rasa kesal dan malas itu muncul anak untuk mencoba mengulangi kembali karena pengetahuan anak tentang konsep bentuk dan ukuran dari baloknya belum terarah.

Berdasarkan pengetahuan tentang permainan balok ini sebagian besar orang masih menganggap bahwa permainan yang tidak memiliki manfaat atau mendidik anak dalam suatu pembelajaran didalam kelas. Alasan dimana bermain bagi anak adalah suatu kegiatan yang spontan, menyenangkan, dan dilakukannya tanpa adanya paksaan. Oleh karena itu, dalam kegiatan permainan balok guru berperan sebagai pendamping dan memberikan arahan sehingga mampu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan diterima anak dengan baik melalui bantuan media pembelajaran balok yang mampu membuat anak tertarik untuk melakukannya.

---

<sup>7</sup> Pankratz, *Building With Blocks: Incorporating Picture Books to Motivate and Guide Block Play in Kindergarten (Voices of Practitioners)*, 2015, hlm. 67

<sup>8</sup> Hasil wawancara pedahuluan kepada guru di TK Diponegoro 97 Mersi pada tanggal 06 Januari 2023.

Dalam permainan balok sebagai media pembelajaran mampu memberikan anak motivasi semangat belajar dan meningkatkan kreativitas anak melalui permainan balok yang memiliki nilai edukasi dalam penuangkan ide gagasan pemikiran baru yang dapat dituangkan melalui karya secara konkrit. Sehingga dari hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian kualitatif dengan judul ilmiah “Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok di TK Diponegoro 97 Mersi“.

## **B. Definisi Konseptual**

Definisi konseptual adalah penjelasan dari setiap pemaknaan yang dilakukan pada peneliti dalam menjelaskan konsep yang digunakan, sehingga dapat memudahkan peneliti dalam mengoprasionalkan permasalahan yang diteliti sesuai keadaan lapangan. Berdasarkan pengertian tersebut dengan ini peneliti mampu menjelaskan dari setiap pemaknaan dari masalah yang diteliti yaitu:

### **a. Kreativitas**

Secara istilah kreativitas yang diartikan dalam kehidupan sehari – hari dikaitkan dengan prestasi dalam menciptakan sesuatu yang baru dan mampu memecahkan permasalahan dengan ide – ide pemikiran yang tidak bisa di lakukan oleh kebanyakan orang. Sedangkan pendapat yang dikemukakan oleh Munandar kreativitas diartikan sebagai kemampuan dalam membuat kombinasi – kombinasi baru, munculnya karya baru atau data baru yang sebelumnya belum ditemukan oleh penemuan sebelumnya sehingga mampu memberikan makna dan manfaat untuk orang lain.<sup>9</sup>

Dalam melatih kreativitas anak sebelumnya juga dihadirkan guru yang mampu memberikan arahan serta menumbuhkan semangat

---

<sup>9</sup>Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Format PAUD (Konsep Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini)*, ( Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2012 ), hlm. 99

terhadap anak agar ide – ide pemikiran dalam menciptakan sebuah karya diekplorasi dengan tepat sesuai bakat yang dimiliki setiap anak.

b. Permainan Balok

Permainan balok adalah media permainannya berupa media balok yang memiliki macam-macam bentuk, ukuran dan volume di setiap balok yang digunakan. Balok ini mampu untuk mengembangkan kognitif anak melalui kegiatan yang dilakukan permainan balok ini. Saat bermain balok anak dibebaskan dan mengeksplorasi gagasan pemikirannya untuk mengeluarkan ide-idenya melalui kreativitas imajinasi setiap anak.<sup>10</sup> Dimana yang dilakukan melalui permainan balok mampu mendukung pengembangan kreativitas anak di TK Diponegoro 97 Mersi. Pada permainan ini anak diberi arahan agar membuat suatu karya dengan membangun atau menyusun dari macam-macam bentuk dan ukuran balok tersebut sesuai imajinasi yang dimiliki setiap anak.

c. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada pada proses perkembangan dan bertumbuh dalam rentang usia 0-8 tahun.<sup>11</sup> Sedangkan untuk pengertian pendidikan anak usia dini adalah lembaga pendidikan dalam mengembangkan suatu proses pembinaan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan secara menyeluruh terkait seluruh aspek perkembangan anak.<sup>12</sup> Lembaga pendidikan usia dini di TK Diponegoro 97 Mersi menjadikan peneliti sebagai survei lapangan untuk meneliti tentang kegiatan anak dalam pengembangan kreativitas melalui permainan balok saat berlangsungnya pembelajaran.

---

<sup>10</sup> Sumiatiati dkk., *Jurnal Peningkatan Kreativitas AUD Melalui Bermain Balok*, PG – PAUD FKIP UNTAN, Pontianak, 2014.

<sup>11</sup> Aris Priyanto..., hlm. 42

<sup>12</sup> Mihayatul Huliyah, *Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini*, ( Banten: IAIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Jurnal Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, Vol. 1, No. 1, ISSN: 2541-5549, 2016), hlm. 62.

### **C. Rumusan Masalah**

Dari penjelasan peneliti di dalam latar belakang, sehingga memunculkan rumusan masalah yaitu bagaimana pengembangan kreativitas anak melalui permainan balok di TK Diponegoro 97 Mersi Purwokerto Timur?

### **D. Tujuan dan Manfaat**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Untuk menyelesaikan suatu rumusan masalah tersebut, dengan hal itu sehingga terbentuk sebuah tujuan penelitian untuk mendiskripsikan pengembangan kreativitas anak melalui permainan balok di TK Diponegoro 97 Mersi.

#### **2. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis, peneliti mampu memberikan wawasan dan pengetahuan yang sudah didapatkan saat mengikuti kelas perkuliahan tentang permainan yang memiliki nilai edukatif dengan model pembelajaran klasikan yang dibantu dengan media balok untuk mengetahui pengembangan kreativitas anak di TK Diponegoro 97 Mersi.

#### **2. Secara praktis**

- a. Bagi peneliti lainnya, mampu menemukan hal baru yang dilakukan dalam pengembangan kreativitas anak melalui permainan balok di TK Diponegoro 97 Mersi.
- b. Bagi guru di TK Diponegoro 97 Mersi, diharapkan setelah adanya penelitian ini mampu memberikan masukan dan meningkatkan kreativitas belajar anak dengan memakai alat permainan edukasi melalui media balok.
- c. Bagi sekolah, memberikan solusi dalam menentukan alat permainan edukatif melalui permainan balok.



## **E. Sistematika Pembahasan**

Berhubungan dengan sistematika pembahasan ini memiliki tiga susunan yang dimulai dari susunan awal, susunan inti serta susunan terakhir. Dari susunan yang paling awal biasanya memiliki isi-isinya seperti halaman tentang sampul penelitian, lembar logo, halaman judul, lembar persetujuan, pernyataan keaslian tulisan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar table, daftar gambar, daftar lampiran dan daftar lainnya.

Susunan inti atau bagian di tengah biasanya memiliki isi-isi penjelasan peneliti seperti penjelasan penelitian dari bagian pendahuluan sampai penutup yang terbentuk bab-bab menjadi satu kesatuan. Pada skripsi ini peneliti menjelaskan setiap bab menjadi lima bab dari masing-masing bab yang sudah ditentukan peneliti itu memberikan penjelasan tentang pengertian kreativitas anak usia dini, pengertian anak usia dini, pengertian permainan balok dan pembahasan lain yang menerangkan tentang pembahasan dalam mendukung pemaparan teori-teori permasalahan penelitian.

Bab I terdapat gambaran dari peneliti tentang skripsinya yaitu pendahuluan dengan berisi seperti latar belakang, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, keabsahan data dan sistematika pembahasan.

Bab II terdapat penjelasan dari sisi landasan teori yang mendiskripsikan teori – teori pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan balok dengan menjelaskan seperti pengertian kreativitas, faktor pendukung dan penghambat dalam berkreativitas, pengertian anak usia dini, pengembangan kreativitas anak, upaya dalam mengembangkan kreativitas anak, kegiatan pengembangan kreativitas anak, pengertian permainan balok, pelaksanaan permainan balok dan pengembangan kreativitas anak melalui permainan balok, evaluasi pengembangan kreativitas anak melalui permainan balok dan penelitian terkait.

Bab III terdapat metode penelitian yang dilakukan terdiri dari jenis penelitian yaitu berisi tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek

penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisi data, teknik keabsahan data guna mencari langkah menyusun laporan skripsi.

Bab IV menjelaskan dan memaparkan terkait hasil dari penelitian yang dilakukan pada lapangan serta menganalisis bagaimana perubahan setelah terjadinya penelitian di suatu tempat yang sudah ditetapkan dalam judul skripsi yang berisi tentang profil sekolah, kegiatan pembelajaran di TK Diponegoro 97 Mersi, pengembangan kreativitas anak, bentuk pengembangan kreativitas anak, evaluasi pengembangan kreativitas anak melalui permainan balok, serta faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pengembangan kreativitas anak sehingga data hasil penelitian tersebut sudah dilakukan pencarian data secara langsung di lapangan.

Bab V bagian ini merupakan bab terakhir untuk menarik sebuah kesimpulan yang didapatkan dari penelitian dan memberikan saran – saran dari penulisnya untuk terselesainya penugasan membuat laporan skripsi ini.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kreativitas

##### 1. Pengertian kreativitas

Bakat atau kreativitas anak tidak datang secara tiba-tiba atau disengaja melainkan tumbuh dan berkembang sesuai hukum alam yang ada secara bertahap-tahap. Perkembangan kreativitas akan terlihat ketika rangsangan tersebut sudah didapatkan sejak usia dini melalui kegiatan yang ada di pendidikan formal, informal maupun nonformal mampu merangsang kehidupan anak dalam menggali potensi kreatif. Kreativitas ini merupakan salah satu potensi anak yang dimiliki yang seharusnya dikembangkan sejak dini.<sup>13</sup> Selain itu, kreativitas (berfikir kreatif atau berfikir divergent) merupakan kemampuan yang didapatkan melalui data dan informasi tentang banyaknya penemuan jawaban dalam menghadapi suatu masalah yang ditekankan pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban. Sedangkan menurut Hurlock berpendapat gambaran yang memiliki makna kata bahwa kreativitas adalah pola pemikiran seseorang dalam mengukur kejeniusan yang telah diwariskan dan tidak mengkaitkan dengan belajar atau lingkungan.<sup>14</sup>

Menurut pendapat Gardner memberikan pernyataannya bahwa kreativitas merupakan sebuah kinerja otak yang terorganisasikan, komperhensif, dan imajinatif tinggi dalam menemukan ide memecahkan suatu persoalan.<sup>15</sup> Untuk meningkatkan proses berfikir kreatif pada otak anak, disarankan setiap aktivitas mampu memberikan stimulus melalui

---

<sup>13</sup> Yuane Purnama Ambarwati, *Menumbuhkan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Tangerang Selatan, Aksara Pustaka Edukatif, 2017), hlm. 40-41.

<sup>14</sup> Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta, Penerbit Gava Media, 2018), hlm. 162-165.

<sup>15</sup> Aniati, *Kreativitas Anak Usia TK pada Pembelajaran di Sanggar Anak Alam dan Jogja Green School Yogyakarta*, (Yogyakarta, Skripsi, UNY, 2013), hlm. 11-12.

pemberikan kegiatan yang membuat anak tertarik dan merasakan kesenangan sehingga anak dapat merangsang otak dalam berfikir secara logis dan dapat dibuktikan melalui aktivitas nyata yang dilakukan saat bermain.

Utami Munandar menyatakan pendapatnya bahwa kreativitas merupakan suatu talenta yang mampu mencerminkan kecepatan dalam berfikir, keluwesan dan menciptakan pengkolaborasi antara mengembangkan, memperkaya dan merincikan dari sebuah gagasan.<sup>16</sup> Kreativitas ini memaknai dari sebuah kecakapan ide pemikiran seseorang dalam menemukan kombinasi baru dari data, informasi, dan unsur-unsur yang sudah didapatkan. Jadi kesimpulan dari pendapat diatas kreativitas merupakan suatu ide atau gagasan pemikiran seseorang dengan memberikan sebuah stimulus agar anak mampu menemukan dan menciptakan baik secara ide gagasan atau karya baru yang memiliki kemanfaatan untuk dirinya sendiri maupun lingkungan sekitarnya.

Pendapat dari Drevdal menyatakan bahwa kreativitas yaitu kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja di mana gagasan tersebut sebelumnya tidak dikenal oleh orang lain. Pada kreativitas mampu dilakukan melalui kegiatan penguangan imajinatif atau sintesis pemikiran yang dapat dilihat dengan hasil dari perangkuman dalam bentuk pola-pola baru atau gabungan antara informasi yang baru dengan informasi sebelumnya. Kemudian dilihat dari hasil pencangkakan hubungan lama ke situasi baru yang berupa pembentukan korelasi baru.<sup>17</sup>

Sedangkan pendapat Rogers memberi penilaian bahwa kreativitas merupakan gerakan humanistik yang memiliki arti sebuah kecenderungan manusia untuk mengaktualisasikan diri dan potensi yang sudah dimiliki oleh setiap manusia.<sup>18</sup> Oleh karena itu, kreativitas mampu diwujudkan dengan

---

<sup>16</sup> Utami Munandar, *Perkembangan Kreativitas Anak Berbakat*, ( Jakarta: Rinake Cipta, 2009), hlm. 18.

<sup>17</sup> Muhammad Qorib, Parjuangan & Candra Krisna Jaya, *Kreativitas dalam Perspektif Teori Humanistik Rogers*, ( Jakarta: Universitas Islam Negeri Jakarta, Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam, Vol. 14, No. 1. 2022), hlm. 169.

<sup>18</sup> Muhammad Qorib, dkk,....hlm. 170.

menciptakan hal baru sehingga memiliki prestasi istimewa dan orisinal yang diukir oleh setiap individu atau pengkombinasian antara hasil contoh orang lain dengan hasil ide gagasan yang dimunculkan oleh diri sendiri.

## 2. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini dalam Kegiatan Bermain

Bermain merupakan aktivitas yang paling baik dalam mengembangkan kreativitas anak. Dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam bermain anak mampu menghargai perasaan orang lain dan merasakan percaya diri dalam proses yang dinamis.<sup>19</sup> Di dalam diri setiap anak memiliki potensi kreatif sebagai keunikan yang tidak mungkin dimiliki oleh orang lain. Potensi kreatif tersebut harus dapat dikembangkan menjadi kesempatan dalam menemukan potensi kreatif anak yang masih belum terlihat. Banyak orang yang beranggapan bahwa kreativitas anak hanya dilihat dari bidang seni atau musik. Sebenarnya kreativitas itu mampu dikembangkan dari berbagai bidang diantaranya melalui penemuan ilmiah, imajinasi, eksplorasi dan penemuan unik lain yang mampu bermanfaat bagi orang lain.<sup>20</sup>

Kreativitas bukan sebagai pendukung dalam pengembangan potensi anak melainkan suatu komponen utuh dari lingkungan bermain secara tiba-tiba dan memiliki potensial tertentu. Kegiatan permainan yang dilakukan anak mencerminkan beberapa tahapan dalam mengetahui setiap tingkatan perkembangan anak. Sofia Hartati mengemukakan pendapatnya tentang tiga tahapan tersebut diantaranya:

- a. *Exploration Play* (0-2 tahun) tahapan ini anak sudah memulain terlihat rasa keinginan tahunya dalam menjelajah dunia sekitar dan diri sendiri. Saat itu, anak bergerak sesuai kemauannya untuk mencari tahu berbagai hal kegiatan yang dilakukannya tanpa aturan serta tujuan yang jelas.
- b. *Competency Play* (3-6 tahun), merupakan tahapan anak meniru orang lain dalam melakukan aktivitas sesuai apa yang dilihat saat mengamati

---

<sup>19</sup> Aris Priyanto, *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*, (Yogyakarta: Pengawas SMA Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta, Jurnal Ilmiah Guru "COPE", Nomor. 02/Tahun XVIII/November 2014), hlm. 46

<sup>20</sup> Sri Marwiyati, Pembelajaran Saintifik pada Anak Usia Dini dalam Pengembangan Kreativitas di Taman Kanak-Kanak, (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 5 (1) 2021), hlm. 144.

orang yang ada di sekelilingnya. Pada tahapan ini anak juga sudah mencapai tingkat keterampilan tertentu seperti anak melihat orang dewasa memegang pensil, meniru orang tuanya saat beraktivitas.

- c. *Achievement Play* (7-10 tahun), merupakan tahapan anak dalam memulai melakukan kegiatan bermain yang bersifat kompetitif. Dengan adanya kegiatan yang dilakukan sudah menunjukkan prestasinya.<sup>21</sup>

### 3. Faktor pendukung dan penghambat dalam berkeaktivitas

Pada kegiatan anak untuk melakukan berkeaktivitas mampu dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung dan penghambat dari sisi orang tua, guru maupun lingkungan sekitar yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak.

#### a. Faktor pendukung dalam berkeaktivitas.

Hurlock berpendapat bahwa dalam meningkatkan kreativitas anak itu dipengaruhi oleh beberapa faktor pendorong agar kreativitas dapat tersalurkan dengan baik, diantaranya dari faktor:

1. Waktu, dengan memanfaatkan waktu bermain anak untuk menuangkan gagasan yang ada dalam pemikirannya saat bermain sehingga memberikan ruang anak tanpa ada tekanan dari siapapun
2. Kesempatan, dengan memberikan kesempatan anak berfikir untuk menemukan ide gagasan menjadi kreativitas.
3. Dorongan, anak membutuhkan dorongan dari pihak yang dirasakan oleh anak sebagai sosok yang wajib ada disetiap waktunya.
4. Sarana dan Alat, untuk merangsang anak dalam bereksperimen dan eksplorasi anak dibutuhkannya sebuah sarana dan alat saat bermain sehingga kreativitas dapat disalurkan melalui permainan anak.
5. Cara Mendidik Anak, melalui didikan yang benar dari lingkungan keluarga terutama orang tua mampu meningkatkan kreativitas anak secara demokratis dan permisif.<sup>22</sup>

<sup>21</sup> Aris Priyanto,...hlm. 47.

<sup>22</sup> Jejak Pendidikan, *Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Anak*, <http://www.jejakpendidikan.com/2016/10/faktor-pendukung-dan-penghambat.html>, diakses 12.15 WIB, 15 Mei 2023.

Anak akan menjadi kreativitas ketika waktu bermain yang didapatkan memiliki kebebasan anak dalam menuangkan ide gagasan dan konsep yang dimiliki tanpa ada tekanan dari orang disekitarnya. Sehingga anak juga memiliki hak kebebasan dalam melakukan kegiatan dengan kreativitas yang dimiliki oleh anak itu sendiri.

b. Faktor penghambat dalam berkreativitas

Berikut menjadi faktor yang menyebabkan anak mengalami kurangnya mengembangkan kreativitas dalam persaingan dengan negara lain, diantaranya yaitu:

1. Adanya hambatan yang ada didalam diri sendiri seperti psikologi, fisiologis, dan sosiologis.
2. Memberikan pola asuh yang normal, memiliki pembiasaan ketika di dalam rumah dengan suasana keluarga yang saling terbuka sehingga anak dengan mudah untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri seorang anak.
3. Sistem pendidikan, dengan keadaan sistem pendidikan Indonesia yang lebih mengarah kepada pendidikan “akademik” dan “industri tenaga kerja”.

Dalam kehidupan sehari-hari perlakuan dan tindakan anak kerap menimbulkan berbagai polah dan tingkah laku yang sering membuat ekspresi kreativitas anak kurang berkenan bagi orang tua. Dengan penyikapannya orang tua yang seperti itu merupakan salah satu contoh dari sekian banyak faktor yang mampu menghambat kreativitas seorang anak.

23

## B. Anak Usia Dini

### 1. Pengertian anak usia dini

Anak adalah sebuah harta yang berharga dalam kehidupan rumah tangga. Kehadirannya mampu menjadi obat pelipur lara orang tua disaat ikatan suami istri yang sedang mengalami kesusahan. Pada masa usia dini

---

<sup>23</sup> Yuane Purnama Ambarwati,....hlm. 38.

ini juga merupakan masa dasar dan utama sebagai mengembangkan berbagai potensi serta kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan agama moral untuk mempersiapkan anak dalam merespon setiap stimulasi yang diberikan oleh orang tua.<sup>24</sup> Oleh karena itu, pada hakikatnya anak usia dini merupakan individu yang unik dengan pola pertumbuhan dan perkembangan melalui tuntunan beberapa aspek yang dilalui sebagai tahapan khusus dalam pertumbuhan anak.

Menurut Martini Jamaris berpendapat bahwa pendidikan itu mengarahkan dan membimbing peserta didiknya terhadap arah pendewasaan. Dengan terlaksananya pendidikan yang baik sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, maka mampu memberikan arahan dan bimbingan kepada peserta didik sesuai dengan potensi minat bakat yang sudah dimiliki dalam diri setiap anak. Pendapat ini sejalan dengan hadis Nabi SAW, yang berbunyi:

“Telah menceritakan kepada kami Adam telah menceritakan kepada kami Ibnu Abu Dza’bi dari Az-Zuhriy dari Abu Salamah bin ‘Abdurrahman dari Abu Hurairah radiallahu ‘anhu berkata: Nabi Shallahu ‘alaihiwasallam bersabda: “Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fithrah. Kemudian orang tuanyalah yang akan menjadikan anak itu menjadi Yahudi, Nashrani atau Majusi sebagaimana binatang ternak melahirkan binatang ternak dengan sempurna. Apakah kalian melihat ada cacat padanya?” (HR. Bukhari)

Hadis tersebut dengan jelas bahwa Rasulullah SAW, memerintahkan kepada setiap orang tua atau pendidik senantiasa memberikan pendidikan yang terbaik untuk anaknya, baik secara pendidikan agama atau umum sehingga anak memiliki kemampuan sesuai potensi yang dimiliki. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan investasi masa depan yang memerlukan sebuah pendidikan dimulai dari rentang anak usia 0-6 tahun dalam mengembangkan seluruh potensi-potensi dalam diri anak, sebab dengan adanya lingkungan pendidikan mampu

---

<sup>24</sup> Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hlm.94.



memberikan warna dalam kehidupan seorang anak untuk kebahagiaan di masa depan.<sup>25</sup>

2. Upaya guru dalam pengembangan kreativitas anak usia dini di sekolah

Dalam upaya mengembangkan kreativitas anak usia dini mampu melakukannya dengan membebaskan anak belajar sambil belajar, berinteraksi dengan sekitar lingkungan, belajar dalam konteks nyata. Berikut upaya yang dapat dilakukan guru dalam pengembangan kreativitas anak usia dini diantaranya:

a. Pembelajaran yang menyenangkan

Keberhasilan guru dapat dinilai dari pembelajaran yang menyenangkan, bervariasi, memberi kebebasan anak dalam berkreasi maupun berkreativitas, serta ada tantangan yang memancing anak untuk berantusias dan aktif bertanya sehingga suasana kelas terasa hidup.<sup>26</sup>

b. Belajar sambil bermain

Bermain merupakan aktivitas yang disenangi di dalam dunia anak. Cara pembelajaran dalam menilai perkembangan anak usia dini dapat diketahui secara berangsur-angsur menerapkan unsur bermain yang perlahan dikurangi dan unsur belajar yang ditingkatkan.<sup>27</sup>

c. Memadukan pembelajaran dengan pengembangan

Membahas kreativitas bukan hanya tentang satu sisi dalam memfokuskan pembelajaran anak usia dini melainkan memiliki beberapa aspek perkembangan diantaranya perkembangan fisik, kognitif, bahasa, emosi, kepribadian spiritual dan sosial.<sup>28</sup>

d. Belajar dalam konteks nyata

Pada tahap perkembangan kognitif pra-operasional dan operasional konkret menjadi sangat penting di dalam belajar pada anak usia dini. Hal ini guru memiliki tugas dalam menjelaskan sesuatu yang bersifat abstrak

---

<sup>25</sup> Khadijah, Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2021), hlm. 3-4.

<sup>26</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2012), hlm. 97.

<sup>27</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD*, hlm. 99

<sup>28</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD*, hlm. 100.

dengan mengimbangi pengetahuan tentang objek secara nyata agar anak tidak merasakan sulit untuk memahami suatu pembelajaran didalam kelas. Berbeda dengan guru yang menjelaskan sesuatu yang bersifat abstrak tanpa adanya bantuan media maka anak hanya merangsang sensori satu saja yaitu telinga sehingga pengetahuan yang didapatkan mudah hilang atau lupa.<sup>29</sup>

e. Belajar dengan metode bermain balok

Melalui bermain balok menjadi salah satu kegiatan pembelajaran didalam kelas untuk menarik perhatian anak dalam mengikuti berjalannya belajar secara aktif dan efektif sekaligus mampu mengembangkan kreativitas yang dituangkan melalui karya nyata dengan menyusun susuna balok menjadi karya seni yang lebih teratur.

Kegiatan permainan balok ini selain upaya yang diberikan guru dalam mengembangkan kreativitas anak. Guru sangat memberikan kesempatan guru dalam mengembangkan kreativitas anak yang berperan sebagai motivator.

3. Kegiatan pengembangan kreativitas anak usia dini

Keberhasilan orang tua atau guru dalam memberi pengajaran dan tugas dianjurkan memiliki arah dalam mengembangkan kreativitas anak yang tinggi. Lestari mengatakan pendapatnya bahwa pengembangan kreativitas yang baik dapat ditandai dengan kepribadian anak yang sehat, mandiri, percaya diri dan produktif. Namun sebaliknya ketika anak mengalami perkembangan kreativitas yang tidak baik anak akan terlihat kepribadian yang minder, pesimis, tidak memiliki keberanian dan kurang aktif.<sup>30</sup>

Untuk mempertahankan daya kreatif dan keterampilan yang sudah dimiliki anak maka dibutuhkannya perhatian anak terhadap sifat yang masih natural, dimana sifat ini harus dipupuk dan dikembangkan dengan dukungan

<sup>29</sup> Sumarno,...hlm. 27.

<sup>30</sup> Veryawan, dkk, *Kegiatan Usab Abur dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Langsa: IAIN Langsa, Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 3 No. 2. e-ISSN: 2622-5182, 2020), hlm. 114.

peran guru yang memiliki tugas di sekolah dan peran orang tua yang menjadi kewajiban merawat anak secara batin dan jasmani di dalam rumah. Sebagai merangsang perkembangan kreativitas anak dapat dimainkan melalui beberapa kegiatan permainan seperti dalam permainan: playdough, melukis dengan jari (usap abur), bermain balok, mencetak, menjahit, menggambar, mewarnai, kolase dan kegiatan permainan lainnya. Kegiatan permainan yang memiliki tujuan mengembangkan kreativitas anak salah satunya yaitu permainan balok. Di dalam permainan ini mampu mengungkapkan perasaan anak dalam mengeksplorasi ide-ide kreativitasnya yang unik dan membantu melatih kemampuan fisik motorik yang menjadi indikator dalam proses berjalannya pembelajaran di kelas.

Dengan semakin banyak melakukan kegiatan bermain balok atau permainan yang memiliki edukasi dan kreativitas tinggi akan memberikan kegiatan yang bernilai positif sehingga meningkatkan perkembangan anak secara efektif. Seperti halnya mengembangkan kreativitas anak dalam hal meningkatkan keterampilan fisik motorik secara maksimal dalam mewujudkan anak yang terampil dan mempunyai daya pikir kreativitas yang tinggi.

### **C. Permainan Balok**

#### **1. Pengertian permainan balok**

Permainan adalah seperangkat konsep, sistem, dan prosedur yang mengatur anak-anak dalam melakukan kegiatan bermain. Dengan kegiatan bermain dalam konteks belajar dapat memberikan kebebasan anak mengekspresikan senang sehingga pembelajaran yang disampaikan secara bermain dapat tersampaikan dengan baik. Sedangkan menurut Mutiah kegiatan bermain merupakan sebuah aktivitas yang sangat penting bagi anak dalam proses menyempurnakan pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui bermain anak juga belajar untuk memahami standar moral, nilai-nilai yang baik dan nilai yang buruk sehingga dalam kegiatan bermain mampu membentuk

karakter anak secara baik.<sup>31</sup> Bermain terdapat hak anak yang harus tetap diperoleh, bahkan negara mengaturnya dalam UU Nomor 39 tahun 1999 tentang HAM pada pasal 52-66, berbunyi bahwa: Setiap anak Indonesia memiliki hak untuk bermain dengan rasa aman. Artinya bermain yang dilakukan anak dijamin oleh Negara, sehingga tidak ada seorangpun berhak merampas hak yang dimiliki oleh anak.<sup>32</sup>

B.E.F Montolalu mengemukakan pendapatnya bahwa permainan balok merupakan jenis permainan yang memiliki tempat dihati anak serta menjadi pilihan pertama sepanjang tahun karena permainan ini sangat memberikan kebebasan anak berkreativitas dan berkumpul bersama teman-temannya. Dari bentuk balok yang sangat kontruksi dari bentuk yang sederhana sampai rumit membuat anak meningkatkan pengembangan berfikir mereka. Permainan balok ini memiliki beberapa kemanfaatan edukatif untuk anak yaitu: *pertama*, anak dalam memainkan balok mampu melatih anak untuk belajar menghitung jumlah. *Kedua*, mengajarkan anak tentang besar dan kecil, lebih dan kurang, tinggi dan pendek di dalam memainkan permainan balok. *Ketiga*, bermain balok juga mampu membantu anak dalam pengenalan bentuk-bentuk geometri, contohnya, persegi panjang, kerucut, silinder dan lainnya.<sup>33</sup>

Permainan balok adalah kategori permainan yang membutuhkan alat peraga seperti balok karena dengan menggunakan balok menjadi alat utama dalam permainan ini. Keterkaitan anak dengan permainan balok hampir setiap hari dimainkan dan anehnya anak tidak merasa bosan walaupun setiap hari memainkannya. Untuk memenuhi fungsi APE (Alat Permainan Edukatif) permainan balok ini membutuhkan pengelolaan guru yang baik dalam membantu anak dalam

---

<sup>31</sup> Heru Kurniawan, dkk, *Bermain dan Permainan Untuk Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 61-62.

<sup>32</sup> Maykes, Tedia Saputra, *Bermain, Main dan Permainan* (Jakarta: Grasindo, 2001), hlm.31

<sup>33</sup> Ika Kemalawati, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*,(Bandung: STIKIP Siliwangi, Jurnal Empowerment, volume 6. No. 1. ISSN No. 2252-4738, 2017), hlm. 9.

mengembangkan kemampuan yang berguna untuk dijenjang berikutnya.<sup>34</sup> Sehingga dengan anak bermain balok mampu menemukan, mengembangkan dan menjadi penguasaan ide kreatif bagi anak dengan melakukannya kegiatan penyusunan balok-balok. Menurut Hetherington dan Parke dengan melakukan bermain seperti permainan balok ini mampu berfungsi sebagai memudahkan dalam pengembangan kreativitas dalam aspek kognitif sosial anak.<sup>35</sup>

Mulyadi berpendapat bahwa permainan balok adalah jenis kegiatan yang bersifat konstruktif melalui permainan ini anak mampu menyusun balok-balok yang disediakan dengan membangun sesuatu.<sup>36</sup> Pengertian ini didukung oleh Chandra yang menyatakan bahwa keterampilan dalam melakukan bermain balok merupakan kemampuan anak dalam mengkontruksi struktur dalam penguasaan ide-ide kreatif anak sesuai imajinasinya.<sup>37</sup>

Hasil penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan balok adalah sebuah permainan yang masuk dalam kategori menggunakan alat berupa balok, karena balok menjadi permainan favorit anak disepanjang zaman.

## 2. Pengembangan kreativitas anak melalui permainan balok

Kreativitas adalah kemampuan dalam menumbuhkan ide-ide baru yang bersifat orisinal dan bernilai. Dalam pengembangan kreativitas itu dapat ditemukan ketika anak melakukan kegiatan yang dilakukan setiap harinya seperti kegiatan di dalam sekolah, pelatihan maupun dari sebuah pengalaman anak.<sup>38</sup> Salah satu cara untuk pengembangan kreativitas

---

<sup>34</sup> ST Alpridha, *Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok di TK Nurul Yaqin Palu*, ( Palu: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu, Skripsi, 2018), hlm. 30.

<sup>35</sup> Moehslicatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Rnika Cipta, 2004, hlm. 34.

<sup>36</sup> Noviani, *Permainan Balok dalam Mengembangkan Kreativits Anak di Taman Kanak-Kanak WI Pertiwi Sukarame Bandar Lampung*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Skripsi, 2017, hlm. 35.

<sup>37</sup> Chandra, *Sentra Balok ( Materi Work Shop Guru PAUD, Pusat Program Pembangunan Anak Indonesia)*, Jakarta: 2008), hlm. 5.

<sup>38</sup> Sternberg & Lubart, *Konsep Kreativitas: Prospek dan Paradigma*, handbook creativity, 1999, hlm. 13-15.

anak dapat dilakukan melalui kegiatan permainan balok. Cara yang dilakukan dalam permainan balok ini mampu memberikan kesempatan anak untuk bermain dengan balok sehingga bisa menghasilkan bentuk-bentuk baru dari balok dan mampu melatih anak untuk berfikir logis. Berikut merupakan konsep yang dibutuhkan dalam pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan balok yaitu:

- a. Perencanaan pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan balok.

Rencana kegiatan permainan balok dapat diterapkan oleh guru sebagai pembelajaran di kelas maka diperlukannya sebuah perencanaan dengan memasukan kegiatan tersebut ke dalam RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). Tujuan dalam pembuatan RPPH ini yaitu guru dapat bertugas dalam mengarahkan siswa terkait mengorganisasikan kegiatan-kegiatan yang sudah dipilih sesuai dengan proses kegiatan. Agar pembelajaran itu benar-benar dapat mencapai semua tujuan yang sudah tertuang dalam kurikulum.<sup>39</sup>

Pada dasarnya perencanaan pembelajaran merupakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah tertuang dalam PP Nomor 32 tahun 2013 tentang Perubahan PP Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Oleh karena itu, perencanaan pengembangan kreativitas anak dengan menggunakan media balok menjadi sebuah perencanaan pembelajaran yang mampu memberikan manfaat dalam menumbuhkan generasi muda yang kreatif dan menjadi contoh kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan kedalam pembelajaran di sekolah.

- b. Metode pengembangan kreativitas anak melalui permainan balok

Hasanah & Agung menyatakan bahwa balok adalah alat permainan konstruksi terstruktur yang memiliki tujuan untuk

---

<sup>39</sup> Hermawan, H A dkk, Belajar dan Pembelajaran, (Bandung: UPI PRESS, 2007). Hlm. 6

menyelesaikan kemampuan bahasa ekspresif, meningkatkan kerja sama dan mengungkapkan representasi simbolik dan ide-ide kreatif sewaktu bermain balok.<sup>40</sup> Bermain balok merupakan metode yang sering digunakan pada pendidikan anak usia dini.

Penerapan metode yang diterapkan dalam permainan ini dapat ditentukan langsung oleh guru terkait pengembangan kreativitas anak. Dimana peran guru yang memiliki kreativitas dapat membantu pembelajaran di dalam kelas tidak monoton dan tidak terpaku pada satu metode saja yang digunakan. Selain itu, kegiatan bermain balok juga mampu mengasah anak dalam mengklasifikasi berbagai macam benda.<sup>41</sup> Dari beragamnya balok terdapat jenis balok yang sering dipergunakan sebagai alat permainan diantaranya: balok unit, balok besar, balok berongga, balok pasak, dan balok lainnya.

Untuk pelaksanaan pembelajaran didalam kelas pada kegiatan permainan balok guru menggunakan beberapa metode agar pengembangan kreativitas pada diri anak mampu tercapai secara maksimal. Metode-metode tersebut diantaranya:

#### 1. Metode bermain langsung

Bermain disini diartikan sebagai aktivitas kegiatan anak dalam perlakuan anak untuk memilih sebuah kegiatan dengan tujuan mencari kesenangan, tanpa ada paksaan dari luar, bersifat sukarela sehingga kegiatan yang dilakukan anak tidak mempertimbangkan hasil akhirnya.<sup>42</sup> Jadi, metode bermain langsung menjadi salah satu cara dalam pelaksanaan kegiatan anak demi mencari kesenangan dan dilakukan spontan tanpa ada unsur paksaan dan tekanan dari orang lain melalui kegiatan bermain langsung dengan permainan balok.

---

<sup>40</sup> Aisyah Durrotun Nafisah, dkk, "Bunga Rampai: Teori dan Praktik Bermain Untuk Anak Usia Dini", (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2022), e-book, hlm. 288-289

<sup>41</sup> Aisyah Durrotun Nafisah, dkk, ...hlm. 290-291

<sup>42</sup> Tadkiroatun Musfiroh, *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelligences Anak Usia Taman Kanak-Kanak)*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005, hlm. 2.

## 2. Metode Pemberian Contoh

Dengan menggunakan metode ini menjadi cara mengembangkan kreativitas anak melalui permainan balok. Metode pemberian contoh digunakan untuk salah satu pembelajaran pada anak usia dini dengan media balok dalam meningkatkan ketelitian, menemukan ide gagasan baru anak dalam menyusun balok terhadap contoh gambar-gambar tertentu atau contoh yang sudah dilakukan oleh guru sebelumnya.

## 3. Metode berkelompok

Metode ini dapat digunakan dalam menstimulasikan daya imajinasi dan kreativitas anak usia dini. Dalam metode berkelompok merupakan kegiatan bermain bersama teman sebayanya maupun orang dewasa untuk bekerja sama dan berinteraksi dalam mendirikan bangunan dengan penyusunan balok. Sehingga ide yang dimiliki setiap anak diungkapkan melalui aktivitas berbicara dengan anggota kelompoknya.<sup>43</sup>

Metode tersebut mampu menjadi salah satu cara penggunaan kegiatan permainan balok dalam mengembangkan kreativitas anak yang harus diperhatikan oleh guru dalam berlangsungnya pembelajaran di dalam kelas.

## 3. Pelaksanaan permainan balok

Untuk tercapainya tujuan dalam mengembangkan kreativitas melalui permainan balok maka guru dapat merancang susunan pelaksanaan permainan balok tersebut sebelum diterapkan langsung kepada anak. Yuliani Nuraini dan Bambang mengemukakan pendapatnya tentang beberapa langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran melalui media balok berikut langkahnya:

---

<sup>43</sup> Ade Septiawati, Revina Rizqiyani, Kisno, Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Melalui Bermain Balok Pada Anak Usia 5-6 Tahun, (Lampung: IAIN Metro, Indonesia Journal of Islamic Golden Age Education (IJGA Ed), Vol 1. No. 1. ISSN No. 2746-2269, Desember 2020), hlm. 18.



- a. Guru menyediakan alat yang dibutuhkan dan beberapa macam bentuk geometri dengan alat pendukungnya seperti bentuk dan ukuran alatnya.
  - b. Guru membuat beberapa kelompok anak menjadi satu kelompok, lalu guru menjelaskan kepada anak bahwa mereka adalah satu kelompok serta diabsen setiap anggota kelompoknya.
  - c. Menerangkan terlebih dahulu cara bermain balok dan menjelaskan nama-nama bentuk balok.
  - d. Memberitahukan kepada anak macam-macam balok dan alat pendukung untuk mengambil balok sesuai kebutuhan.
  - e. Lalu anak diberi kebebasan untuk membangun dengan imajinasi yang dimiliki, sedangkan tugas guru hanya mengawasi saja.
  - f. Dengan pemberian beberapa waktu anak ditugaskan menyelesaikan dalam membangun balok dan guru memberi bintang kepada anak yang sudah selesai tersebut, seorang pendidik atau guru bisa mengetahui cara dalam memainkan permainan balok dan membatasi dirinya untuk membantu anak saat berkreativitas membangun balok.
4. Evaluasi pengembangan kreativitas anak melalui permainan balok.

Berdasarkan Permendikbud nomor 5 tahun 2022 yang sudah menggantikan Permendikbud 137 tahun 2014 dimana membahas tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) dalam memfokuskan beberapa aspek pengembangan anak yang terdiri dari 6 aspek, yaitu:

- a. Nilai agama dan moral
- b. Nilai pancasila
- c. Fisik motorik
- d. Kognitif
- e. Bahasa

f. Sosial emosional<sup>44</sup>

Dalam aspek yang dijadikan sebagai penilaian guru terdapat indikator tertentu diambil sebagai penilaian anak untuk mengetahui seberapa jauh pencapaian anak terkait pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok. Berikut merupakan indikator-indikator yang digunakan sebagai pencapaian terhadap pengembangan kreativitas anak melalui permainan balok yaitu:

**Tabel 2.1**  
**Indikator Pencapaian Pengembangan Kreativitas Anak**  
**Melalui Permainan Balok**

<b>Program Pengembangan</b>	<b>Indikator</b>
Nilai Agama dan Moral	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu menghargai kepemilikan orang lain.</li> <li>2. Anak mampu mengembalikan benda yang bukan haknya.</li> <li>3. Anak mampu menjaga kebersihan diri dan lingkungan.</li> </ol>
Fisik Motorik	Anak memiliki keterampilan menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas ( seperti: menggambar, menggunting pola, meniru bentuk dan lainnya).
Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak memiliki kreativitas dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan ide, gagasan di luar kebiasaan atau cara yang tidak biasa</li> </ol>

<sup>44</sup> PAUD Jateng, SKL STPPA Paud Kurikulum Merdeka Permendikbud No 5 Tahun 2022, <https://www.paud.id/skl-stppa-paud-kurikulum-merdeka/> , diakses 11.18 WIB, Pada tanggal 19 Juni 2023.

	<p>dengan menerapkan pengetahuan atau pengalaman baru.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Anak mampu menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan</li> <li>3. Anak mampu menyusun perencanaan kegiatan yang dilakukan</li> <li>4. Anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan ukur tidak baku.</li> </ol>
Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi</li> <li>2. Anak memiliki sikap santun kepada orangtua, pendidik dan teman.</li> </ol>
Sosial	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu berani menunjukkan hasil karya.</li> <li>2. Anak dapat mengerjakan sesuatu hingga tuntas.</li> <li>3. Anak dapat berperilaku yang membuat orang lain nyaman.</li> </ol>
Seni	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dapat menghargai keindahan diri sendiri, karya sendiri atau orang lain, alam dan lingkungan sekitar.</li> <li>2. Anak mampu membuat karya seni sesuai kreativitasnya yang dihasilkan dengan menggunakan alat yang sesuai.</li> </ol>

#### D. Penelitian Terkait

Dalam pencarian referensi jurnal dan skripsi secara online yang begitu banyak mampu dapat dijadikan sebagai inspirasi dan pandangan berfikir mengenai penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya sehingga memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan baru. Dari hasil pencarian tersebut terdapat kaitannya dengan beberapa masalah yang akan diteliti, yaitu:

*Pertama*, Siti Asiatun ( UIN Raden Intan Lampung ) menjelaskan sebuah penelitian yang terdapat dalam judul penelitiannya adalah “ Pengaruh Bermain Balok Susun Warna ( Lego ) Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun di PAUD Nurul Amanah Sindangsari Cadipuro Lampung Selatan “ berdasarkan hasil penelitian dilakukan bahwa permainan yang dilakukan di PAUD Nurul Amanah Sindangsari memiliki kesamaan dalam menggunakan alat media permainannya melalui media balok yang dijadikan sebagai perkembangan kreativitas pada anak.<sup>45</sup> Sedangkan yang dilakukan dalam penelitian saya permainan balok ini digunakan sebagai salah satu kegiatan pembelajaran dalam melatih kreativitas anak agar anak mampu menuangkan ide – ide imajinasinya melalui karya menyusun dan membangun balok menjadi karya yang nyata.

*Kedua*, Ade Holis ( Universitas Garut ) menjelaskan dalam penemuan penelitian jurnal yang berjudul “ Belajar Melalui Bermain untuk Perkembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini “ berdasarkan hasil penelitian ini menjelaskan bahwa pembelajaran yang dilakukan melalui bermain balok antara kelompok control dengan kelompok eksperimen mempunyai perbedaan yang signifikan terhadap perkembangan kreativitas dan perkembangan kognitif anak usia dini.<sup>46</sup> Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan nanti di TK Diponegoro 97 Mersi untuk mengamati

---

<sup>45</sup> Siti Asiatun, *Pengaruh Permainan Balok Susun Warna (Lego) Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Nurul Amanah Sindangsari Candipuro*, Skripsi, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020).

<sup>46</sup> Ade Holis, *Belajar Melalui Bermain Untuk Perkembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Volume 09 Nomor 01, 2016, hlm. 23-37.

pengembangan kreativitas anak dengan memanfaatkan permainan balok dimana melalui permainan balok mampu memberikan stimulus perkembangan anak dalam aspek perkembangan sosial emosional dan anak mampu menjadi mandiri, menghargai sesama teman, dan menjalin pertemanan yang baik ketika bermain bersama.

*Ketiga*, Mie Fitria Ningsih, Sri Lestari, & Dian Marinda ( FKIP UNTAN Pontianak ) menjelaskan penelitiannya yang ditulis dalam jurnal dengan judul “ Peningkatan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun di PAUD Bina Insan “, berdasarkan hasil penemuan yang diteliti menjelaskan bahwa dalam menggunakan permainan balok mampu menciptakan perkembangan anak menjadi lebih baik sehingga variasi ini mampu memberikan penguat anak dalam bereksplorasi menemukan inovasi dan ide kreativitas baru serta mampu dimanfaatkan untuk sekitarnya.<sup>47</sup> Untuk penelitian yang lakukan penulis nantinya menjelelaskan bahwa bermain balok mampu memberikan pengembangan kreativitas anak lebih tinggi sehingga anak tercipta menjadi generasi di masa depan dengan keistimewaan ide kreativitas anak yang berbeda – beda.

*Keempat*, Lire Pratiwi ( IAIN Bengkulu ) menjelaskan penemuan dari peneliti yang terdapat dalam judul penelitiannya adalah “ Penggunaan Pendekatan Steam Pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini ( PAUD ) Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun di PAUD Hang Tuah Kota Bengkulu ” berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan menyatakan bahwa pendekatan STEAM ini diterapkan untuk memunculkan kreativitas dengan cara melihat melalui berfikir kritis, kreatif, dan inovatif disetiap menyelesaikan sebuah masalah di dunia nyata. Proses kegiatan dalam menggunakan pendekatan STEAM di PAUD Hang Tuah Bengkulu berupaya agar anak terlatih mengasah kreativitas anak.<sup>48</sup> Untuk penelitian

---

<sup>47</sup> Mei Fitria Ningsih, Sri Lestari, dan Dian Marinda, *Peningkatan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Bina Insan*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNTAN Pontianak. 2013.

<sup>48</sup> Lire Pratiwi, *Penggunaan Pendekatan Steam pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Hang Tuah Kota Bengkulu*, Skripsi, Bengkulu: Institut Agama Islam Negri Bengkulu, 2021

saya nantinya akan meneliti dalam melatih meningkatkannya kreatifitas anak di sekolah dengan memanfaatkan alat media. Alat media yang digunakan adalah balok sebagai salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan tahap pertumbuhan anak yang masih senang didalam dunia bermainnya.

*Kelima*, Putri Ayu Citrasari ( UIN Walisongo Semarang ) menjelaskan dalam penemuan dari peneliti yang berjudul “ Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini 5 – 6 Tahun Pada Sentra Balok di RA Al- Hidayah IAIN Walisongo Margoyoso 3 Ngalian Semarang Tahun 2019 / 2020“ berdasarkan hasil penelitian ini dimana peneliti menjelaskan tentang perkembangan kreativitas anak usia dini memiliki peran penting sesuai dengan perkembangan kognitif dan perkembangan fisik motorik anak. Dalam mengembangkan kreativitas anak maka dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menjadi perantara tertuangnya ide pemikiran yang jarang ditemukan orang lain seperti menggunakan metode pembelajaran sentra balok. Dengan balok anak mampu mengerti dari perbedaan setiap bentuk, warna, ukuran, serta tekstur balok yang mungkin menghasilkan karya baru dengan menuangkan imajinasinya secara konkrit.<sup>49</sup> Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh saya proses dalam kegiatan pembelajaran yang menjadi salah satu strategi guru dalam melatih kreativitas anak melalui permainan balok hanya tidak menggunakan metode pembelajaran sentra.

---

<sup>49</sup> Putri Ayu Citrasari, *Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Pada Sentra Balok di RA Al-Hidayah*, Skripsi, Semarang: Institut Agama Islam Negri Walisongo Margoyoso 3 Ngalian, 2020.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan untuk memecahkan masalah ini yaitu dengan menggunakan penelitian lapangan (field Research) yang mana peneliti dalam pencarian data-datanya dilakukan dengan meneliti secara langsung di lokasi penelitian. Pada saat dilakukannya penelitian agar mampu memecahkan sebuah masalah maka dibutuhkan metode penelitian. Dalam penyelesaian masalah ini menggunakan sebuah penelitian kualitatif guna mengklasifikasikan tujuan, tingkat kealamiahannya obyek sesuai yang akan diteliti.<sup>50</sup> Berdasarkan pada filsafat postpositivisme penelitian kualitatif mampu berguna untuk meneliti sebuah situasi obyek secara alami, dimana yang dilakukan dalam penelitian ini digunakan untuk menentukan instrument kunci, pengambilan sampel pada sumber data melalui penggunaan purposive dan snowball, teknik pengumpulan data melalui triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif dan mampu menampilkan makna yang diambil dari susunan generalisasinya.<sup>51</sup>

Metode penelitian yang sesuai untuk digunakan dalam menyelesaikan permasalahan tentang “Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok di TK Diponegoro 97 Mersi Kecamatan Purwokerto Timur“ peneliti mendeskripsikan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Oleh sebab itu, terkait penelitian yang akan dilakukan langsung di lapangan dapat menemukan pengetahuan baru serta mendalam tentang situasi sosial yang sedang diteliti

---

<sup>50</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 6

<sup>51</sup> Sugiyono,....hlm. 15.

## B. Lokasi Penelitian

Lokasi lapangan yang akan diteliti untuk dijadikan riset penelitian yaitu melalui penentuan lembaga pendidikan anak usia dini yang memiliki kegiatan pembelajaran menggunakan media balok. Lembaga yang diambil adalah TK Diponegoro 97 Mersi yang berada di jalan KH. Abdul Jamil No. 49, Kepetek, Mersi, Kec. Purwokerto Timur, Kab. Banyumas, Jawa tengah.

TK Diponegoro 97 Mersi ini adalah sebuah yayasan pendidikan yang bertepatan di alamat Jl. KH Abdul Jamil RT 5 RW 1 kelurahan Mersi, Kec. Purwokerto Timur, Kab. Banyumas dengan kode pos 53112.

TK Diponegoro 97 Mersi didirikan oleh ibu-ibu Muslimat NU Mersi pada tahun 1985 dengan ijin pendirian Nomor: 6829/II 03.02.01/I.86 pada tanggal 9 September 1986 dan Ijin Operasional No. 421.1/149/2019 dengan disahkan oleh Departemen Pendidikan Kebudayaan Kabupaten Banyumas tertanda Drs. Djarwoto Aminoto.

Peserta didik TK Diponegoro 97 berusia 4-6 tahun berjumlah 33 anak yang terbagi menjadi 2 rombongan belajar yaitu kelas B1 (4-5 tahun) dan (5-6 tahun). TK Diponegoro 97 Mersi dipimpin oleh seorang kepala sekolah dan dua guru inti. Kedua guru tersebut sudah lulus sarjana pendidikan guru PAUD dari perguruan tinggi yang ada di sekitar kota Purwokerto. Selain bertugas mengajar guru juga membantu sebagai tenaga administrasi dan operator sekolah

Adapun alasan penelitian di TK Diponegoro 97 Mersi ini karena kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dilakukan di TK Diponegoro 97 Mersi ini mampu memberikan pengembangan terhadap potensi-potensi anak melalui kegiatan pembelajaran dengan media balok. Sehingga potensi anak dapat tersalurkan dengan baik sesuai kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak. Media balok ini terbilang jarang dilakukan oleh sekolah lain untuk dijadikan sebagai alat penyampaian materi pembelajaran di kelas. Hal tersebut menjadi sebuah keunikan TK Diponegoro 97 Mersi ini dengan sekolahan lain. Dengan bantuan alat media balok juga anak mampu membedakan dari bentuk, ukuran dan tekstur dari balok tersebut sehingga



anak memiliki potensi mampu menyusun balok-balok tersebut menjadi ajang mengembangkan kreativitas anak dalam menuangkan ide – ide pemikirannya. Oleh karena itu, penulis merasa tertarik meneliti kegiatan permainan balok dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Diponegoro 97 Mersi.

### C. Subjek dan Objek Penelitian

#### 1. Subjek penelitian

Dengan melalui pendekatan subjektif ini didasarkan pada ilmu alam, dengan tujuan mampu memberikan materi pengetahuan secara kausal yang memungkinkan digunakan untuk melakukan prediksi dan pengendalian, ilmu sosial, setidaknya menurut pendekatan subjektif bisa memberikan penjelasan perilaku manusia agar memberikan pemahaman.<sup>52</sup> Untuk penelitian ini penulis pertama, subjek penelitian adalah anak yang ada di TK Diponegoro 97 Mersi dengan memfokuskan terhadap guru di TK Diponegoro 97 Mersi dalam memberikan arahan kepada anak untuk menciptakan sebuah karya dari bermain balok tersebut, subjek kedua, anak kelas B1 yang sedang melakukan bermain balok secara berkelompok.

#### 2. Objek penelitian

Dengan menggunakan pendekatan objektif dilakukan melalui dua varian diantaranya adalah pendekatan behavioristik dan pendekatan struktural. Pendekatan yang dilakukan tersebut memiliki kesamaan dalam menilai manusia dilihat dari perilaku sebagai kekuatan – kekuatan yang masih di luar kemampuannya. Sedangkan dalam unsur yang menjadi terpenting dilakukannya pendekatan objektif maka dibutuhkan melalui unsur eksplanasi atau penjelasan.<sup>53</sup> Oleh karena itu, penelitian ini objek utama yaitu difokuskan terhadap pengembangan kreativitas

---

<sup>52</sup> Dedy Mulyani, *Metode Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), hlm. 32.

<sup>53</sup> Dedy Mulyani,...hlm. 23-31.

anak melalui permainan balok agar anak mampu menciptakan dan menghasilkan karya sesuai kemampuan yang dimiliki oleh setiap masing-masing anak.

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

Dilakukannya penelitian dalam judul “pengembangan kreativitas anak melalui permainan balok di TK Diponegoro 97 Mersi “ penulis menggunakan teknik pengumpulan data untuk mengumpulkan hasil laporan dimana peneliti melakukannya melalui beberapa teknik yaitu:

##### **1. Wawancara ( Interview )**

Wawancara yang dilakukan saat studi pendahuluan maka peneliti harus menemukan permasalahan yang akan dilakukan ketika penelitian berlangsung dilapangan dan menentukan jumlah respondennya serta mencari tahu secara mendalam tentang hal – hal yang terkait sesuai permasalahan yang akan diteliti. Oleh sebab itu, dalam melakukan wawancara memiliki dua teknik untuk melakukan wawancara kepada responden dengan cara wawancara terstruktur dan melalui berhadapan langsung ( face to face ). Untuk mengetahui konsep permasalahan penelitian yang akan dilakukan secara lebih lengkap, peneliti membutuhkan wawancara kepada pihak – pihak yang mewakili menjadi salah satu objek penelitian.<sup>54</sup> Sebelum wawancara itu berlangsung dengan lancar maka peneliti mempersiapkan beberapa persiapan terlebih dahulu, di antaranya:

- a. Memilih responden yang sesuai dengan tema penelitian.
- b. Membuat perjanjian atau meminta izin kepada subjek penelitian untuk berkesempatan dalam menentukan waktu, tempat dan alat yang akan digunakan dalam berwawancara nantinya.

---

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 220-224.

- c. Merangkai pertanyaan dengan menyesuaikan materi wawancara sebagai panduan berlangsungnya wawancara terhadap responden.
- d. Mencatat atau merekam jawaban penting agar informasi yang dididapatkan mampu tersimpan dimemori secara kuat dan mampu dibuka kembali ketika mengalami lupa suatu saat nantinya.

Pernyataan tersebut sangat memberikan panduan ketika peneliti melakukan wawancara di lapangan. Dengan pemfokusan terhadap pengelolaan data yang sudah didapatkan pada topik permasalahan pengembangan kreativitas anak dalam permainan balok.

Dalam wawancara ini peneliti melakukannya kepada pihak guru, dan orang tua sebagai sumber utama dalam penelitian masalah ini. Kemudian wawancara tersebut dilakukan secara tatap muka pada pihak yang terkait. Hanya sebelum melakukan wawancara peneliti meminta perizinan dan memutuskan menentukan hari untuk dilakukan wawancara. Perizinan tersebut dikomunikasikan melalui media sosial whatsapp agar ketika peneliti berkunjung ke sekolah dari pihak yang bersangkutan sudah siap untuk diwawancarai peneliti. Dan pelaksanaan wawancara yang dilakukan dengan memberikan beberpa pertanyaan sampai data yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pengumpulan data tentang pengembangan kreativitas anak melalui permainan balok.

## 2. Observasi

Observasi diartikan sebagai strategi dalam mengumpulkan data – data melalui pengamatan ataupun observasi terhadap obyek penelitian berupa manusia, benda mati, maupun alam. Data yang diberikan merupakan isi dalam mengamati sikap dan perilaku manusia, benda mati serta gejala alam. Dalam teknik pengumpulan data melalui observasi ini mampu mencari tahu secara langsung dengan melakukan pengamatan

terhadap objek yang akan diselidiki.<sup>55</sup> Observasi yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan teknik observasi secara langsung dengan mengamati atau menelusuri subjek penelitian kepada anak, guru maupun orang tua di lapangan sehingga mampu menemukan hal-hal tidak terungkap dalam informasi yang dilakukan saat wawancara karena biasanya terjadi kurangnya jawaban yang valid saat berlangsungnya wawancara.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap permainan balok dalam pengembangan kreativitas anak dimana peneliti berfokus kepada anak kelas B1 yang sedang menyelesaikan proyek pembelajaran dengan tema alam semesta yang ditugaskan untuk menyusun berbagai macam bentuk balok sehingga anak mampu membuat susunan balok menjadi karya sebagai hasil bukti nyata terhadap munculnya kreativitas anak.

### 3. Dokumentasi

Hasil dari observasi dan wawancara akan lebih dipercaya dimana dengan dibuktikan secara visual dari riwayat kehidupan responden dengan mengambil sebuah moment foto atau karya tulis bernilai akademik yang sudah diketahui. Pengertian tersebut menjadi arti pemaknaan sebuah dokumentasi untuk membuat sebuah catatan peristiwa yang sudah berlalu.

Dokumentasi yang didapatkan peneliti sebagai hasil penelitian terkait pengembangan kreativitas anak melalui permainan balok berupa RPPH, catatan anekdot, ceklis, hasil karya dan foto berseri. Dari dokumentasi tersebut peneliti digunakan sebagai membrikan analisis yang terjadi di lapang dalam mengumpulkan data dalam pengembangan kreativitas anak melauai permainan balok yang dilakukan oleh anak kelas B1 di TK Diponegoro 97 Mersi. Selain itu dokumentasi yang diambil peneliti berupa bentuk foto, rekaman dan video saat anak melakukan

---

<sup>55</sup> Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 58.

kegiatan bermain balok sehingga dokumentasi tersebut dijadikan bukti dalam terlaksananya penelitian di lapangan tentang pengembangan kreativitas anak melalui permainan balok. Serta dokumentasi yang diambil saat wawancara yaitu berupa foto dan instrumen pertanyaan untuk bukti terlaksananya penelitian dilapangan.

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

Dalam menganalisis data diperlukannya pemahaman tentang apa yang dilakukan dan menyadari bahwa tujuan utama dalam menganalisis data penelitian kualitatif digunakan untuk mencari makna di balik data, melalui subjek pelakunya.<sup>56</sup> Hal ini mampu mengelompokkan pengolahan data antara lain:

##### **1. Reduksi Data**

Reduksi data adalah langkah – langkah berfikir kritis dengan dibutuhkannya kecerdasan, keluasan dan pendalaman terhadap wawasan ilmu pengetahuan. Hasil data yang sudah dilakukan di lapangan memiliki jawaban dari responden secara terperinci sehingga disarankan dicatat secara teliti dan terperinci. Oleh karena itu, saya mampu menemukan hasil karya ilmiah yang sebelumnya jarang diteliti oleh peneliti lainnya dengan mendapatkan data – data dari lapangan yang bersifat relevan.

##### **2. Klasifikasi Data**

Klasifikasi data merupakan bagian integral dari analisis yang dilandaskan dalam interpretasi dan penjelasan. Masalah tidak akan muncul ketika deskripsi dan klasifikasi itu tidak berakhir dalam menganalisis yang memiliki tujuan untuk menghasilkan sesuatu yang dianalisis.<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> Kasiram, *Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif*, (Malang: Universitas Islam Negeri Malik Press, 2008), hlm. 335.

<sup>57</sup> Imam Taufik, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 290.

### 3. Verifikasi Data

Dari data yang sudah ditemukan dilapangan mampu membuat kesimpulan dalam memecahkan masalah yang sudah diteliti. Kesimpulan ini yang diambil dalam sebuah penelitian kualitatif mampu menjawab rumusan masalah yang bersifat sementara akan berkembang setelah penelitaian berada di lapangan. Akan tetapi saat pengambilan kesimpulan mampu meberikan bukti – bukti yang valid sesuai keadaan di lapangan maka hal tersebut diartikan menjadi kesimpulan yang kredibel.<sup>58</sup>

Dengan penelitian saya untuk nantinya akan memberikan kesimpulan mengenai tentang pengembangan kreativitas anak melalui permainan balok bagi TK Diponegoro 97 Mersi yang akan dilakukan penelitian menggunakan teknik proposive sampling tanpa menilai dari kemampuan setiap individu

### F. Keabsahan Data

Teknik yang diambil peneliti untuk memecahkan masalah yang didalam penelitiann dapat menemukan sebuah data yang diperoleh tidak konsisten dan mempunyai kontrakdiksi. Sehingga teknik yang dilakukan adalah menggunakan teknik triangualasi. Melalui penggunaan ini dapat dijadikan sebagai menguji kredibilitas data dari berbagai teknik pengumpulan data yang berarisaai dengan sumber data yang sama.<sup>59</sup> Teknik triangulasi juga memiliki tujuan untuk menemukan sebuah kebenaran yang tidak semata – mata sebagai teori dan informasi saja melaiknan mampu menjelaskan sebuah permasalahan yang diteliti dengan diperolehnya data yang lebih konsisten, tuntas dan pasti.

---

<sup>58</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*,...hlm. 485-492.

<sup>59</sup> Sugiyono & Puji Lestari, *Metode Penelitian Komunikasi: Kuantitatif, Kuantitatif Analisi Data, Cara Menulis Artikel Untuk Jurnal Nasional dan Internasional*, (Bandung: Alfabeta, 2021), hlm. 318.

Dengan adanya pemaparan yang sudah ditemukan maka langkah selanjutnya peneliti membandingkan semua informasi yang diperoleh dari sisi waktu dan tempat yang berbeda sehingga sumber data tersebut mampu mengecek keabsahan data melalui berbagai cara diantaranya:

1. Membandingkan antara data yang dihasilkan melalui wawancara dari pihak sekolah, orang tua dan siswa itu sendiri terkait permasalahan dalam melatih kreativitas anak saat bermain permainan balok di sekolah.
2. Membandingkan perkataan setiap orang yang ketika berada di depan umum dan ketika secara pribadi.
3. Mencari titik tengah pemecahan masalah melalui keadaan dan perspektif seseorang dari berbagai kalangan masyarakat dan keadaan dilingkungan tersebut.<sup>60</sup>

Oleh karena itu, dengan adanya perbandingan sebagai mencari titik tengah sebuah permasalahan yang diteliti mampu memberikan kesamaan dalam pandangan, pendapat atau pemikiran dari hasil pengumpulan data yang sudah didapatkan.

Hasil dari penelitian yang dilakukan di TK Diponegoro 97 Mersi untuk mencari jalan tengah dalam memecahkan permasalahan dengan menggunakan teknik triangulasi. Dimana peneliti mencari data dengan melakukan wawancara dan observasi secara langsung di lapangan kepada pihak guru dan orang tua peserta didik di TK Diponegoro 97 Mersi tentang bagaimana kegiatan yang diberikan kepada anak dalam pengembangan kreativitas. Kemudian hasil data yang dikumpulkan dari lapangan lalu dibandingkan dengan teori-teori yang yang peneliti pahami. Sehingga jalan tengah peneliti dalam memecahkan permasalahan terkait pengembangan kreativitas anak yaitu memberikan dorongan dan perhatian pihak guru dan orang tua kepada anak dalam mengembangkan kreativitas melalui

---

<sup>60</sup> Djunaidi Ghony & Fauzan Almanshur, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2020), hlm. 318.

pemberikan kegiatan serta media bermain yang memiliki nilai edukasi tinggi .





## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Kegiatan Pembelajaran di TK Diponegoro 97 Mersi**

Kegiatan pembelajaran di TK Diponegoro 97 Mersi dimana guru mempersiapkan susunan RPPH untuk pelaksanaan pembelajaran di kelas. Berdasarkan pernyataan dari salah satu guru di TK Diponegoro 97 Mersi atas nama ibu Yuni dengan menyatakan tentang persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Ibu Yuni menyatakan bahwa:

Biasanya untuk kegiatan pembelajaran disekolahan ini yang dilakukan sebelumnya guru melakukan perencanaan pembelajaran terlebih dahulu dengan membuat RPPH. Didalam RPPH tersebut guru menyediakan empat proyek penugasan untuk anak menyelesaikan semua tugas tersebut. Setelah adanya kesepakatan dari semua guru maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan untuk pembelajaran hari selanjutnya karena dalam pembuatan RPPH dibuat setelah selesai sekolah dan guru baru bisa membuat RPPH sebagai perencanaan pembelajaran hari besoknya.<sup>61</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas merupakan hasil dari penelitian di TK Diponegoro 97 Mersi peneliti terlebih dahulu berkomunikasi di media sosial berupa pesan whatsapp dengan salah satu guru di TK guru tersebut bernama ibu Yuni. Penelitian ini difokuskan kepada anak kelas B1 dengan jumlah 16 anak terdiri dari 5 laki-laki dan 11 perempuan dengan satu tenaga pendidik. Dalam kegiatan pengembangan kreativitas anak terdapat hal terpenting untuk terlaksananya kegiatan tersebut berjalan dengan efektif dan efisien, hal penting yang diperlukan tersebut diantaranya yaitu:

1. Persiapan kegiatan pembelajaran melalui permainan balok.

Awal dalam persiapan pembelajaran yang dilakukan sebuah lembaga pendidikan diarahkan untuk memiliki sebuah susunan program semester, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan menyesuaikan kalender tahun pembelajaran sehingga guru sudah bisa

---

<sup>61</sup> Wawancara kepada ibu Yuni di kantor pada tanggal 30 Mei 2023

mengetahui apa saja program kegiatan setiap semesternya. Dari kegiatan yang dilakukan pokok pembahasan didasarkan pada tema dan sub tema yang diatur dalam kurikulum sebuah satuan lembaga PAUD dimana sudah diatur dalam permendikbud nomor 137 tahun 2014.

Sebagaimana dokumen RPPH yang dibuat oleh guru di TK Diponegoro 97 Meri pada tema alam semesta, sub tema benda langit dan sub-sub tema matahari anak diberikan sebuah kegiatan dalam menyusun balok menjadi bentuk matahari, mewarnai serta menggantung gambar awan dan matahari, menulis huruf nama panggilan anak dengan menyusun huruf tersebut menjadi bentuk matahari, memasang stik es krim dengan menyesuaikan angka yang di stik es krim dan angka yang ada di kertas dalam bentuk matahari, dan memasang warna pada stik es krim dengan warna yang ada di kertas dalam bentuk matahari. Dalam kegiatan tersebut sehingga dibutuhkan alat dan bahan dalam menyelesaikan semua tugas kegiatan pembelajaran di kelas. Alat dan bahan yang dibutuhkan itu seperti ATK, balok, gunting, lem dan crayon.

Berdasarkan dokumen RPPH diperoleh deskripsi terkait dengan tema alam semesta bahwa guru menginginkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan mampu tercapai sesuai harapan dalam pengembangan kreativitas anak salah satunya dengan menggunakan media balok. Dalam pemakaian media balok dalam pembelajaran sub-sub tema matahari anak memiliki tujuan untuk anak mampu menyusun balok-balok yang sudah tersedia menjadi susun balok berbentuk matahari. Sehingga dengan persiapan yang sudah dilakukan guru sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan akan menjadi lebih jelas guru dalam mengetahui kondisi yang terjadi pada anak baik dalam kondisi anak sebelum atau sudah terlaksananya sebuah kegiatan pembelajaran.

Hasil wawancara tentang persiapan kegiatan pembelajaran di TK Diponegoro 97 Mersi bu Ratna menyatakan tentang kondisi awal yang

dilakukan anak sebelum kreativitas itu muncul melalui permainan balok.

Hasil pernyataan tersebut berbunyi bahwa:

Sebelumnya anak memang sudah ada imajinasi sendiri saat anak melakukan permainan balok tersebut. Dengan melihat baloknya anak sudah membayangkan susunan balok dapat dibuat menjadi sebuah bangunan. untuk penyusunan hal lain seperti membuat susunan balok menjadi kendaraan, tumbuh-tumbuhan dan lainnya kebanyakan anak masih berimajinasi bentuk-bentuk bangunan. hal tersebut kondisi awal anak ketika anak melakukan permainan balok.<sup>62</sup>

Dengan hal tersebut maka guru mempersiapkan kegiatan pembelajaran sudah terdapat indikator-indikator pencapaian yang tercatat dalam RPPH sehingga memberikan kemudahan guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan balok.

2. Mempersiapkan media pembelajaran atau bahan ajar dalam pengembangan kreativitas anak.

Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di TK Diponegoro 97 Mersi diusahakan menjadi media belajar anak TK diponegoro 97 Mersi yang memiliki keunikan, menarik, dan mampu mengembangkan kreativitas setiap anak. Salah satu kegiatan yang disukai dalam pembelajaran di TK yaitu permainan balok. hasil wawancara yang diungkapkan oleh ibu Ratna yang menjadi guru kelas B1 di TK Diponegoro 97 Mersi menyatakan bahwa:

Media yang sering digunakan untuk pembelajarana di kelas guru memanfaatkan media yang sudah ada atau media yang ada di sekitar lingkungan seperti batu krikil, lego, manik-manik, balok dan lain-lain.<sup>63</sup>

Berdasarkan pernyataan tersebut guru memanfaatkan media bermain yang mudah untuk dicari memiliki nilai edukasi anak untuk bertumbuhnya aspek-aspek perkembangan anak sehingga kreativitas anak mampu dimunculkan sesuai dengan kemampuan anak.

---

<sup>62</sup> Wawancara dengan ibu Ratna di kelas B2 pada tanggal 20 Juni 2023

<sup>63</sup> Wawancara dengan ibu Ratna di ruang kantor/guru pada tanggal 25 Mei 2023

Berdasarkan hasil observasi terkait kegiatan pengembangan kreativitas anak dalam pembelajaran di kelas B1 diperoleh bahwa persiapan yang dibutuhkan dalam bahan ajar pembelajaran di kelas. Sebelumnya guru memilih bahan-bahan ajar sesuai tema pembelajaran. Melalui bahan ajar dalam permainan balok media yang dibutuhkan sudah tersedia di sekolah sehingga guru hanya menyiapkan balok yang dibutuhkan saja dengan menyiapkan contoh bentuk susunan balok sesuai tema yang akan diajarkan kepada anak. Dari persiapan contoh susunan balok guru melakukannya sebelum anak masuk ke kelas karena ketika pemberian contoh dilakukan saat anak sudah di kelas dan akan memulai kegiatan pembelajaran mampu membuat kondisi kelas yang tidak kondusif sehingga guru milih mempersiapkan semua keperluan yang dibutuhkan dalam bahan ajar maka guru mempersiapkannya sebelum kegiatan belajar dimulai.

Dalam mempersiapkan media ajar yang dibutuhkan guru untuk pembelajaran di kelas. Guru juga mempersiapkan penjelasan setiap kegiatan pembelajaran baik dari media yang digunakan, cara mengerjakannya, apa saja alat bantu yang dibutuhkan oleh anak dan pemberian petunjuk agar anak mampu menyelesaikan semua tugas yang diberikan. Kemudian setelah media dan berbagai penjelasan yang diberikan kepada anak maka kegiatan anak dimulai aturan yang sudah dijelaskan sebelumnya.



**Gambar 4.1**

Guru menjelaskan media ajar kepada peserta didik

### 3. Pelaksanaan pembelajaran dalam permainan balok di TK Diponegoro 97 Mersi

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di TK Diponegoro 97 Mersi semua anak sebelum memulai pembelajaran dengan melakukan pembiasaan terlebih dahulu di aula sekolah dengan melakukan kegiatan pembiasaan seperti berdoa sebelum belajar, menghafal surat-surat pendek, dan menyanyi lagu-lagu anak.

Sedangkan hasil dari wawancara dengan ibu ratna terkait pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan balok beliau menyatakan ada beberapa langkah. Berikut pernyataan yang diungkapkan oleh bu Ratna yaitu:

Langkah-langkah pelaksanaan yang dilakukan guru dalam bermain balok diantaranya: Pertama, guru memberikan contoh karya yang sudah jadi dengan menyesuaikan tema pembelajaran saat itu. Kedua, guru menyediakan media balok-balok yang dibutuhkan sesuai jumlah anak setiap kelompok. Ketiga, guru biasanya menyiapkan permainan tambahan agar anak dapat bergantian dalam bermain balok sehingga anak tidak akan berebut mainan. Kemudian, yang terakhir anak diberikan tugas menyusun balok sesuai contoh susunan balok yang sudah dibuat guru sebelumnya.<sup>64</sup>

Sedangkan hasil dari observasi didalam kelas B1 pelaksanaan kegiatan permainan balok itu anak ditugaskan untuk membuat karya membentuk balok menjadi matahari karena pada saat itu tema pembelajaran di kelas bertema alam semesta. Langkah dalam pelaksanaan dari permainan balok ini diantaranya yaitu:

- a. Sebelum pembelajaran guru sudah mengsetting kelas dengan membagi beberapa bagian tempat untuk anak menyelesaikan semua kegiatan di hari tersebut dengan membentuk kelompok dan bergilir dalam memainkan setiap permainannya.
- b. Lalu anak di bebaskan untuk memilih salah satu permainan yang ada di dalam kelas sesuai keinginan masing-masing.

---

<sup>64</sup> Hasil wawancara kepada ibu guru Ratna di ruang kantor/guru pada tanggal 25 mei 2023.

- c. Untuk bagian permainan balok anak sudah diberi contoh gambaran matahari yang harus di susun anak agar meniru susunan matahari yang sebelumnya sudah di buat guru sebelumnya.
- d. Kemudian anak dibebaskan memilih bentuk-bentuk balok agar menjadi matahari.
- e. Setelah menyelesaikan tugas untuk membentuk matahari anak lalu diberi kesempatan membuat susunan balok sesuai dengan imajinasinya.
- f. Lalu ketika anak sudah selesai dalam menyelesaikan tugas balok anak diarahkan guru untuk memilih kegiatan permainan selanjutnya yang belum anak lakukan.
- g. Kegiatan dikatakan selesai setelah anak sudah melakukan semua kegiatan pembelajaran.<sup>65</sup>

Dari pelaksanaan kegiatan tersebut anak akan dinyatakan berhasil dan berjalan dengan efektif ketika anak tidak merasa bosan untuk menyelesaikan sebuah penugasan yang sudah dirancang guru dalam RPPH.

#### 4. Metode dalam pengembangan kreativitas anak di TK Diponegoro 97 Mersi.

Metode yang dibutuhkan untuk pengembangan kreativitas anak muncul. Guru mampu memberikan sebuah tuntunan kepada anak berbentuk permainan. Di mana dalam permainan anak mampu mengekspresikan semua ide pemikiran dan imajinasi dengan menuangkan ke dalam sebuah permainan tersebut yang dapat dilakukan secara langsung dan konkrit karena pada masa anak usia dini belum memiliki kemampuan berfikir sulit. Anak pada usia dini masih menghabiskan masa kecilnya hanya dengan bermain saja. Salah satu permainan tersebut dapat berupa bermain balok, lego, dan permainan lain yang disukai oleh anak.

---

<sup>65</sup> Hasil obeservasi di kelas B1 tentang kegiatan pembelajaran pada tanggal 31 Mei 2023.

Berdasarkan hasil wawancara kepada ibu Ratna tentang metode yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak didalam kelas beliau menyatakan bahwa:

Media balok tersebut merupakan media konstruktivisme, maka dari itu metode yang digunakan guru yaitu memberikan contohnya terlebih dahulu, lalu ketika anak saat bermain balok guru juga menggunakan metode pembelajaran langsung jadi peran guru pada saat itu cukup memberi motivasi dan mendampingi anak saja.<sup>66</sup>

Dari hasil pernyataan tersebut anak akan terasa lebih nyaman dan mampu bermain balok dengan bebas sehingga ide pemikiran kreatifnya akan muncul dengan sendirinya tanpa memberikan tekanan kepada anak.

Berdasarkan penelitian metode pengembangan balok di TK Diponegoro 97 Mersi diperoleh beberapa metode yang dilakukan saat anak bermain balok di kelas, di antaranya yaitu:

a. Metode Bermain langsung

Metode bermain langsung ini merupakan aktivitas langsung yang dilakukan anak dalam bermain sehingga memunculkan rasa kesenangan tanpa ada tekanan dari orang lain. Berdasarkan hasil penelitian metode bermain langsung juga diterapkan pada saat berlangsungnya anak kelas B1 di TK Diponegoro 97 Mersi dalam bermain balok di kelas. Dimana pada kegiatan anak bermain balok guru memberikan kebebasan anak untuk menyusun balok menjadi bentuk matahari sesuai tema pembelajaran. Selain anak membentuk susuna balok sesuai tema pembelajaran anak juga diberi kebebasan membuat bangunan atau bentuk lain dalam memberikan kesempatan anak berkreativitas sesuai imajinasi yang dimiliki setiap anak.

Berdasarkan hasil penelitian saat berlangsungnya pembelajaran di kelas Jigar bermain balok dengan rasa antusias

---

<sup>66</sup> Hasil wawancara kepada ibu ratna di kelas B2 pada tanggal 20 Juni 2023

dengan perasaan senang. Hal tersebut ditunjukkan bahwa Jigar mampu membuat matahari melalui media balok tanpa ada bantuan dari guru atau teman lainnya. Sehingga Jigar mampu menyelesaikan tugas menyusun balok-balok menjadi bentuk matahari dapat terselesaikan dengan baik dan sesuai indikator pencapaian anak dalam pengembangan kreativitas anak dengan tugas menyusun balok menjadi bentuk matahari.

b. Metode Pemberian Contoh

Dalam metode ini memiliki tujuan untuk memberikan gambaran kepada anak dalam menyusun balok. Dimana nantinya anak akan meniru dari contoh yang sudah disediakan oleh guru. Hasil penelitian terkait pengembangan kreativitas anak kelas B1 di TK Diponegoro 97 Mersi dalam kegiatan bermain balok guru sebelum pembelajaran dimulai sudah menyiapkan terlebih dahulu susunan balok bentuk matahari dengan menyesuaikan sub-sub tema pada saat itu adalah matahari. Kemudian penugasan yang dilakukan oleh anak kelas B1 yaitu menyusun kembali susunan balok menjadi bentuk matahari sesuai dengan contoh yang sudah diperlihatkan sebelumnya. Dari hasil akhir yang dilakukan anak dalam meniru contoh akan menjadi salah satu catatan khusus guru dalam memberi penilaian terkait pengembangan kreativitas anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Ratna terkait metode pemberian contoh ini, beliau menyatakan bahwa:

Media balok tersebut merupakan media konstruktivisme. Maka dari itu, metode yang digunakan guru yaitu metode memberikan contohnya terlebih dahulu, lalu ketika anak saat bermain balok guru juga menggunakan metode pembelajaran langsung. Jadi, untuk metode pembelajaran ini guru cukup berperan dalam memberi anak motivasi dan mendampingi anak saat melakukan bermain.<sup>67</sup>

---

<sup>67</sup> Hasil wawancara kepada ibu guru Rahmawati Yulita di ruang kelas B2 pada tanggal 20 Juni 2023





**Gambar 4.2**

Contoh susunan balok dalam sub-sub tema matahari

Dalam gambar di atas merupakan contoh penyusunan balok menjadi bentuk matahari. Hasil tersebut disusun guru untuk membantu anak dan memberikan gambaran tentang penyusunan balok agar membentuk menjadi matahari. Sehingga ketika anak ingin menyusun kembali bentuk matahari tersebut anak sudah memiliki gambaran bagaimana cara yang harus dilakukan saat menyusun balok agar terbentuk menjadi matahari lagi.

c. Metode Berkelompok

Metode berkelompok ini menjadi cara guru mengatur berjalannya pembelajaran dengan menerapkan kebersamaan sesama teman. Sehingga mampu melatih aspek pengembangan sosial anak dalam beradaptasi terhadap suasana di sekitar lingkungannya. Berdasarkan hasil observasi terkait metode berkelompok dalam pengembangan kreativitas anak melalui bermain balok bahwa anak dibagi menjadi 4 kelompok dengan anggota kelompok menyesuaikan anak yang hadir ke sekolah. Kemudian dalam permainan balok di dalam kelompok tersebut anak saling bekerja sama untuk mengumpulkan bentuk-bentuk balok yang dibutuhkan dalam merancang susunan balok menjadi bentuk matahari karena pada saat itu tema pembelajaran yaitu alam semesta dengan sub tema benda langit.

Berdasarkan hasil penelitian terkait pelaksanaan metode ini guru sebelumnya membagi anak yang hadir ke sekolah menjadi 4 kelompok. Pada kelompok bermain balok anak diberi kesempatan menyelesaikan susunan balok dengan meniru contoh yang dibuat oleh guru kelas sebelumnya. Lalu, setiap satu kelompok tersebut anak ditugaskan menyusun balok sesuai imajinasi sesuai kemampuan anak. Dari hal tersebut guru mampu memberikan sebuah penilaian terkait kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas anak.

Pada metode yang dilakukan tersebut menjadi teknik guru dalam mengembangkan kreativitas anak dapat mengalami perubahan yang lebih baik sehingga hasil dari kreativitas anak memberikan dampak positif yang akan diterima anak untuk bekal di masa hidupnya.

#### **B. Pengembangan Kreativitas Anak di TK Diponegoro 97 Mersi.**

1. Upaya meningkatkan pengembangan kreativitas anak di TK Diponegoro 97 Mersi.

Dalam mengembangkan kreativitas anak sangat diperlukan untuk menentukan masa depan anak yang lebih cerah. Maka dengan hal tersebut pengembangan kreativitas anak yang dikembangkan sejak dini akan lebih mendorong anak untuk menuangkan imajinasinya menjadi sebuah karya yang dapat dinilai dari sisi keunikan dan kerumitan susunan balok yang dibangun oleh anak. Sesuai pernyataan dari ibu Ratna yang didapatkan dari wawancara saat itu, beliau menyatakan bahwa:

Kreativitas yang dikembangkan pada saat usia dini itu sangat penting karena anak saat masuk ke dunia kreativitas anak akan terbawa oleh kepribadian dari anak itu sendiri. Ketika anak sudah memiliki dasar pemikiran yang kreatif maka dari guru mudah untuk mengembangkan. Hanya saja terkadang ada anak yang masih kurang pemikiran kreativitasnya strategi guru yang diambil yaitu melalui pengembangan kreativitas anak saat bermain. Contohnya guru menyediakan media seperti lego, balok, crayon, kertas kosong, sepidol, pensil kemudian anak di bebaskan anak memilih kesukaannya sendiri sehingga memberikan dukungan anak untuk mengembangkan kreativitas yang ada

didalam dirinya. Oleh karena itu pengembangan kreativitas yang dilakukan sejak dini itu sangat penting diperhatikan.<sup>68</sup>

Pengembangan kreativitas anak juga mampu dalam mewujudkan dan tercapainya misi sekolah yang berbunyi:

Mengendalikan dan mengembangkan potensi yang dimiliki setiap anak sesuai dengan karakteristiknya.<sup>69</sup>

Dari isi misi tersebut untuk tugas guru dalam mendidik anak mampu memiliki upaya khusus dalam mengembangkan kreativitas anak sehingga potensi yang sudah ada di dalam diri anak mampu berkembang dan menjadikan potensi anak tersebut bermanfaat untuk diri sendiri maupun orang lain. Sedangkan hasil wawancara kepada ibu Eti selaku kepala sekolah dalam memberikan upaya dalam penekanan pengembangan kreativitas anak dimana pernyataan beliau yaitu:

Penekanan yang dilakukan terhadap pengembangan kreativitas anak dalam memunculkan potensi anak. Dari pihak sekolah memberikan kebebasan anak untuk melakukan permainan apa saja yang ada disekolahan. Karena dengan media bermain anak bisa menciptakan sebuah kreativitas yang timbul dari dirinya sendiri. Serta mampu menyelesaikan tugas atau tantangan yang ada dipermainan tersebut. Kemudian melalui bermain juga anak bisa memiliki rasa sosial tinggi kepada lingkungan dimana anak akan timbul kerja sama antar teman untuk menyelesaikan tantangan sebuah permainan dengan baik. Dengan hal tersebut pentingya sebuah media bermain sangat berguna untuk membantu mewujudkan sebuah permainan yang dilakukan oleh anak.<sup>70</sup>

Hasil dari pernyataan tersebut, menjadi salah satu upaya sekolah dalam mengembangkan kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimiliki dan mampu memberikan kemanfaat kepada orang lain.

Pengembangan kreativitas anak dapat muncul dengan maksimal itu juga karena adanya peran guru dalam mendorong anak lebih mudah dalam belajar menuangkan imajinasinya untuk diwujudkan menjadi

---

<sup>68</sup> Hasil wawancara kepada ibu Ratna di ruang kantor/guru pada tanggal 25 Mei 2023.

<sup>69</sup> Misi TK Diponegoro 97 Mersi pada nomor 2.

<sup>70</sup> Hasil wawancara kepada ibu Eti di ruang kantor/guru pada tanggal 23 Mei 2023.

karya nyata. Pendidik atau guru merupakan komponen terpenting yang harus ada di sebuah lembaga pendidikan. Dengan adanya pendidik maka dibutuhkan kualitas pendidik yang professional sehingga mampu membentuk anak yang berkualitas juga dan menjadi anak generasi muda yang memiliki ide-ide kreatif dalam memajukan bangsa menjadi negara yang lebih maju seperti negara maju di dunia.

Berdasarkan hasil wawancara kepada ibu Eti terkait peran guru di TK Diponegoro 97 Mersi memiliki peran penting dalam mewujudkan visi misi sekolah serta menjadi pendidik yang mampu mengembangkan kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh masing-masing anak. Menurut beliau menyatakan bahwa:

Guru mengarahkan anak dalam mewujudkan visi misi sekolah. Guru memberikan contoh keteladanan dan perilaku yang baik karena pada masa usia dini anak masih suka meniru apa yang mereka lihat di lingkungan sekitarnya. Sehingga mampu menumbuhkan perilaku siswa yang baik dalam kehidupan sehari-hari dimanapun mereka tinggal.<sup>71</sup>

Pertanyaan tersebut memberikan penjelasan betul bahwa guru itu sangat dibutuhkan dalam pembentukan kepribadian anak yang dapat dilihat baik dari tingkah laku maupun dari cara anak berfikir. Dan guru juga memiliki peran penting terhadap pengembangan kreativitas anak yang mampu di kembangkan sejak dini untuk mempersiapkan potensi agar menjadi bekal di masa depan anak.

2. Pengembangan kreativitas anak melalui permainan baok di TK Diponegoro 97 Mersi.

Kreativitas yang dimiliki anak akan terlebih jelas ketika anak sudah bisa mencapai semua indikator-indikator pencapaian dalam kegiatan pengembangan kreativitas anak dengan memanfaatkan media balok. Pendiskripsian peneliti terhadap indikator-indikator pencapaian pengembangan kreativitas melalui permainan balok yang sudah

---

<sup>71</sup> Hasil wawancara kepada bu Eti di ruang kantor/guru pada tanggal 21 Juni 2023

terlaksannya observasi secara langsung di TK Diponegoro 97 Mersi dengan memfokuskan kegiatan pembelajaran di kelas B1 sebagaimana standar pencapaian perkembangan anak usia dini (STTPA). Berikut ini pendeskripsian hasil observasi dalam tercapainya sebuah kreativitas dalam diri anak dengan pemilihan indikator dalam 6 program aspek pengembangan kreativitas anak yaitu:

a. Indikator dalam program pencapaian aspek nilai agama dan moral

Pada aspek ini indikator pencapaian yang diharapkan *pertama*, anak mampu menghargai kepemilikan orang lain. Pada pencapaian ini dimana Jigar ketika bermain dengan teman sekelomponya dia tidak merebut balok yang sedang dimainkan oleh temannya. Jigar memilih untuk mencari bentuk balok yang lain yang mampu disusun menjadi bentuk susunan balok yang sudah Jigar rencanakan. Sehingga tindakan yang diambil Jigar menjadi contoh bahwa Jigar mampu menghargai kepemilikan balok yang sedang dimainkan oleh teman lainnya.

*Kedua*, anak mampu mengembalikan benda yang bukan haknya. Berdasarkan hasil observasi Sofi memberikan sikap yang baik ketika meminta bentuk balok yang dia inginkan. Cara yang dilakukan Sofi dalam meminta balok yang diinginkan kepada temannya melalui meminta izin terlebih dahulu tidak hanya saling mengambil sesuai keinginannya sendiri. Sehingga perilaku yang dilakukan Sofi indikator pencapaian dalam mengendalikan benda yang bukan haknya sudah tercapai dengan baik dan dapat menjadi contoh perilaku baik yang harus dimiliki oleh setiap anak.

*Ketiga*, indikator yang diharapkan dalam aspek ini yaitu anak mampu menjaga kebersihan diri dan lingkungan. Hasil observasi yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di kelas B1 anak kesadaran anak dalam membersihkan ruang kelas setelah selesai pembelajaran kebanyakan anak masih diingatkan oleh guru agar membuang sampah dan ketika ingin buang air kecil harus meminta

izin untuk pergi ke kamar mandi. Namun guru tetap memberi pelatihan kepada anak untuk mengembalikan alat dan bahan yang sudah digunakan dalam pembelajaran ke tempat semula.

b. Indikator dalam program pencapaian aspek fisik motorik

Dalam aspek ini indikator pencapaian anak diharapkan mampu memiliki keterampilan menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas seperti menggambar, menggunting pola, dan lainnya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas B1 untuk keterampilan semua anak sudah mulai ada pengembangan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Bentuk keterampilan yang dikembangkan anak yaitu kreativitas anak dalam menyusun susunan balok dalam penguasaan imajinasi sehingga anak dapat meniru atau membuat karya yang sudah di contohkan guru sebelumnya. Hanya saja anak yang bernama Amira masih belum muncul keterampilan dalam menyusun balok untuk meniru susunan balok yang sudah di contohkan oleh guru kelas.

c. Indikator dalam program pencapaian aspek kognitif

Dalam aspek ini indikator pencapaian yang diharapkan guru yang *pertama* yaitu anak memiliki kemampuan kreativitas dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan ide gagasan di luar kebiasaan sehingga mampu menerapkan sebuah pengetahuan dan pengalaman anak. Sebagaimana hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di dalam permainan balok tersebut jigar dan teman lainnya menyusun balok seperti penyusunan balok menjadi jalan kereta dilengkapi trowongan diatas rel kereta tersebut. Penyusunan balok yang dibuat oleh Jigar menjadi bukti nyata kreativitas anak sudah mulai nampak dan pencapaian yang diharapkan guru dalam aspek kognitif mampu tercapai dengan maksimal.

*Kedua*, anak mampu menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan. Dari hasil observasi yang sudah dilakukan peneliti terkait pengembangan kreativitas anak melalui permainan

balok ketika peneliti observasi ditemukan dimana anak mampu menyelesaikan tugas menyusun bentuk balok menjadi bentuk bintang. Di dalam penyusunan balok menjadi bintang itu memiliki kerumitan sehingga kebanyakan anak masih kesulitan untuk menyusun balok menjadi bentuk bintang. Sebagaimana yang dilakukan Syifa dalam membuat bentuk bintang sudah beberapa kali mencoba menyusun dari bentuk-bentuk balok yang ada agar menjadi bentuk bintang tapi bentuk yang diharapkan belum sesuai dengan contoh susunan balok membentuk bintang yang guru sudah buat. Namun syifa tetap berusaha mencoba lagi dan akhirnya Syifa mampu menyusun balok menjadi bentuk bintang.

*Ketiga*, pada indikator pencapaian anak untuk kemampuan anak menyusun perencanaan kegiatan yang dilakukan. Hasil data yang diperoleh saat observasi bahwa Icha merancang sebuah tempat taman bermain. Di dalam taman bermain tersebut Icha merancang balok menjadi bentuk sebuah macam-macam permainan seperti jungkat-jungkit, kursi duduk, pohon-pohon yang ada di sekeliling taman, prosotan dan bentuk permainan lainnya. Dan sama seperti perencanaan Adeva dalam menyusun balok menjadi bentuk kondisi kamar untuk tempat tidur bonekanya. Di dalam kamar tersusun balok menjadi ranjang tempat tidur dan dilengkapi dengan meja untuk bermake up. Dari perencanaan yang disusun oleh Icha dan Adeva menjadi sebuah pembuktian tercapainya indikator anak mampu menyusun perencanaan kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan bermain balok.

*Keempat*, indikator pencapaian yang dilakukan anak dalam menyelesaikan tugas dan mengenal benda konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan ukur tidak baku. Di mana hasil penelitian di kelas B1 diperoleh bahwa pada kegiatan anak bermain balok dengan sub-sub tema bintang. Jigar memilih balok dengan cara menyesuaikan

terlebih dahulu bentuk dari balok, ukuran panjang pendek dari balok dan banyak sedikitnya balok yang dibutuhkan untuk menyusun balok menjadi bentuk bintang. Setelah jigar mengumpulkan dan mempersiapkan balok dengan baik dia langsung menyusun bentuk bintang dari ukuran balok yang terpanjang kemudian di sambung-sambung dengan bentuk balok yang lain sehingga tugas dalam menyusun bentuk bintang dapat terselesaikan oleh Jigar dengan baik. Hasil tersebut bahwa indikator pencapaian anak dalam pemahaman kosep ukuran balok anak sudah muncul dalam pengembangan kreativitas anak.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama ibu Yuni terkait indikator pencapaian anak dalam pengembangan kreativitas melalui permainan balok, beliau menyatakan bahwa:

Dengan jenis permainan balok ini anak biasanya suka melakukan kegiatan yang melatih dalam aspek motoric kasar. Sedangkan dalam permainan ini lebih masuk dalam melatih anak untuk mengembangkan kreativitas pada aspek kognitif. Di mana melalui permainan ini anak mampu mengembangkan kreativitas anak sesuai imajinasi yang dimiliki setiap anak dan anak dapat bekerja sama dengan teman lainnya saat bermain.<sup>72</sup>

Aspek kognitif ini merupakan aspek yang sangat penting untuk dikembangkan anak pada saat usia dini. Pada aspek kognitif anak mampu berlatih untuk bisa berfikir kreatif sesuai imajinasinya dengan menyalurkan imajinasi-imajinasi melakukan kegiatan bermain seperti halnya anak bermain balok.

---

<sup>72</sup> Hasil wawancara kepada ibu guru Yuni di ruang kelas B2 pada tanggal 23 Mei 2023.





**Gambar 4.3**

Kegiatan anak menyusun balok dalam berkreaitivitas.

Dari gambar di atas Jigar terlihat mampu menyusun balok sesuai penuangan imajinasinya dalam bermain balok. Di mana Jigar memiliki keinginan menyusun balok menjadi sebuah stasiun kereta yang dilengkapi trowongan di atas rel kereta. Kemudian jalan rel kereta yang disusun Jigar membentuk sebuah jalan yang berkelok-kelok yang mungkin dari penuangan imajinasi Jigar dalam membentuk stasiun kereta tersebut yaitu sebuah kombinasi antara pengetahuan Jigar dalam mengenal stasiun dengan ide gagasan baru yang ingin dituangkan dalam menyusun balok.

d. Indikator dalam program pencapaian aspek bahasa.

Indikator pencapaian dalam aspek bahasa ini diharapkan anak mampu mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi. Dari penelitian yang dilakukan di kelas B1 di mana Jigar menyusun balok dengan ide kreatifnya membuat rel kereta dan diberi trowongan di atas rel kereta tersebut. Melalui tanya jawab guru mampu mengetahui dan mengenali ide pemikiran yang akan disusun oleh Jigar dalam mengungkapkan imajinasinya terkait suasana di stasiun kereta atau tempat yang sering dilewati kereta. Hasil penelitian ini, anak sudah mencapai indikator yang diharapkan guru dalam mengembangkkn kreativitas anak.

Adapun kegiatan dimana Jigar sedang diberi pertanyaan terkait bangunan yang sedang disusun Jigar tidak merasa terganggu dan tetap fokus terhadap penyusunan baloknya. Dan pada saat itu Jigar juga mampu bermain bersama dengan Fakhri dengan melakukan saling membantu menyusun balok menjadi rel kereta dan trowongan di atas rel kereta. Hasil penelitian tersebut, anak mampu bersikap santun kepada guru dan teman ketika bermain balok saat pembelajaran di kelas. Sehingga indikator pencapaian dalam pengembangan kreativitas anak terkait aspek bahas yang sudah dapat dicapai oleh anak.

e. Indikator dalam program pencapaian aspek sosial

Dalam kegiatan permainan balok yang dilakukan Fafa dalam menyusun balok dengan cara balok disusun ke atas menyerupai bangunan gedung di kota serta di samping gedung tersebut terdapat menara tinggi serta dilengkapi dengan mainan prosotan untuk area bermain. Pada hasil penelitian tersebut anak mampu menunjukkan hasil karyanya dalam menuangkan imajinasi anak dalam menyusun balok menjadi susunan gedung seperti di daerah perkotaan. Sehingga indikator dalam pencapaian anak dalam menghasilkan karya sudah muncul terkait pengembangan kreativitas anak.

Kegiatan pembelajaran pada sub tema benda langit anak diberikan tugas untuk menyusun balok menjadi bentuk matahari. Dalam penugasan tersebut Jigar mampu menyelesaikan dengan baik dan tidak membutuhkan waktu lama dalam penyusunannya. Jigar juga dalam menyusun balok dengan memilih bentuk balok yang sesuai sehingga bentuk matahari yang disusun jigar mampu menuangkan imajinasi bentuk matahari dapat tertuang dengan nyata melalui susunan balok berbentuk matahari. Hasil penelitian tersebut, anak mampu mencapai indikator terkait kemampuan anak dalam mengerjakan sesuatu penugasan hingga tuntas. Hal tersebut

pengembangan kreativitas anak mampu muncul sesuai dengan harapan dalam indikator pencapaian pada aspek sosial.

Dengan berperilaku baik yang dilakukan Jigar saat bermain dengan Kautsar dan Fakhri mereka mampu menyusun balok tanpa ada saling berrebut untuk mendapatkan bentuk balok yang sedang diinginkan untuk dijadikan sebagai melengkapi susunan balok yang akan dibuatnya. Jigar mampu mengkodisikan ketika bentuk balok yang diinginkan sudah dipakai Kautsar atau Fakhri. Dimana Jigar lebih memilih untuk mencari bentuk balok lain yang masih bisa disusun ke dalam bentuk susunan balok yang akan dibuat oleh Jigar. Hasil penelitian tersebut, anak mampu berperilaku yang baik sehingga membuat teman sekelasnya merasa nyaman tanpa mengganggu teman lainnya. Sehingga indikator pencapaian pada anak sudah muncul dalam pengembangan kreativitas anak pada aspek sosial.

f. Indikator pencapaian dalam program aspek seni

Pada kegiatan anak menyusun balok menjadi bentuk matahari dimana Jigar, Fakhri dan Kautsar sedang melakukan menyusun balok menjadi bentuk matahari secara bersama-sama. Mereka memilih balok sesuai kebutuhan yang dan tidak merebut balok yang sedang dimainkan oleh temannya. Ketika Jigar, Fakhri dan Kautsar sudah cukup dalam mengumpulkan semua bentuk balok yang dibutuhkan. Mereka kemudian menyusunnya dengan fokus tanpa mengganggu satu dengan yang lain sehingga antara Jigar, Fakhri dan Kautsar mampu menyelesaikan menyusun balok menjadi bentuk matahari dengan baik. Hasil penelitian tersebut, diperoleh bahwa indikator pencapaian anak dalam menghargai keindahan diri sendiri, karya sendiri atau orang lain, alam dan lingkungan sekitar sudah muncul pada diri anak terkait pengembangan kreativitas anak dalam aspek seni.

Kegiatan yang dilakukan anak kelas B1 saat pembelajaran sudah terencana didalam RPPH. Di mana anak memiliki tugas dalam menyusun balok menjadi bentuk matahari dengan menyesuaikan tema pembelajaran tentang alam semesta dengan sub tema tentang benda-benda langit. Pada kegiatan tersebut Jigar , Fakhri dan Kautsar dengan antusias menyusun balok menjadi bentuk matahari. Kemudian Jigar dalam menyusun balok menjadi bentuk matahari dengan mengumpulkan terlebih dahulu bentuk balok yang berbentuk setengah lingkaran, balok berbentuk kubus dan bentuk balok pecahan dari bentuk lingkaran. Sedangkan balok yang dikumpulkan oleh Kautsar dengan memilih bentuk balok yang berbentuk pecahan bentuk lingkaran saja. Dan bentuk balok yang dikumpulkan Fakhri berupa balok yang berbentuk kubus dan bentuk balok dengan ukuran panjang dan pendek. Kemudian setelah mereka mengumpulkan semua bentuk balok yang diinginkan. Lalu mereka menyusunnya menjadi bentuk matahari. Di mana dalam penyelesaian anak mengumpulkan bentuk-bentuk balok lalu anak menyusun balok tersebut menjadi bentuk matahari untuk penyesuaian kegiatan pembelajaran anak dalam menyusun balok dengan sub tema pembelajaran saat itu. Pada bentuk matahari yang telah disusun Jigar, Fakhri dan Kautsar masih sederhana namun anak dalam menyusun balok menjadi bentuk matahari sudah tidak dibantu lagi oleh guru kelas. Hasil penelitian tersebut, anak sudah mampu membuat karya seni sesuai kreativitasnya yang dihasilkan dengan menggunakan alat yang sesuai. Sehingga pengembangan kreativitas anak pada aspek seni sudah muncul dan sudah mengalami peningkatan sesuai indikator pencapaian yang sudah ditentukan guru sebagai penilaian pembelajaran anak.



**Gambar 4.4**

Hasil karya menyusun balok sub tema benda langit.

Dalam gambar tersebut merupakan kegiatan Jigar, Fakri dan Kautsar saat melakukan menyusun balok menjadi bentuk matahari. Di mana hasil karya yang di buat oleh mereka menjadi salah satu bentuk tercapainya indikator pengembangan kreativitas anak dalam aspek seni. Mereka mampu menciptakan sebuah susunan balok menjadi balok dengan bentuk yang memiliki kemiripan dengan susunan balok yang sudah dicontohkan oleh guru kelas sebelumnya. Sehingga pencapaian indikator yang diharapkan guru saat pembelajaran sudah tercapai dengan maksimal.

### **C. Bentuk Pengembangan Kreativitas Anak di TK Diponegoro 97 Mersi**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada anak kelas B1 di TK Diponegoro 97 Mersi dengan jumlah peserta didik 15 siswa. Kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas anak guru sudah merancang projek pembelajaran untuk satu hari. Melalui empat projek tersebut nantinya semua anak harus menyelesaikan sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Rancangan projek yang dibuat sudah disesuaikan dengan tema dan sub tema yang akan dibahas sebagai mengembangkan kreativitas anak dan mampu memunculkan potensi anak yang dapat diketahui sejak usia dini.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengatur konsep ruang kelas terlebih dahulu untuk membagi satu ruang kelas tersebut menjadi empat tempat kelompok. Di mana setiap kelompoknya diberi satu proyek

kegiatan anak untuk melatih berbagai aspek perkembangan anak. Salah satu proyek kegiatan tersebut terdapat satu tempat kelompok anak untuk menyelesaikan tugas dengan bermain balok dan tempat kelompok lain anak diberi proyek seperti menggantung, mewarnai, menghitung, menyusun huruf dan kegiatan lain yang memiliki nilai edukasi dengan menyesuaikan tema pembelajaran. Sebelum melakukan observasi peneliti sudah mewawancarai kepada ibu Ratna tentang bentuk kegiatan dalam mengembangkan kreativitas anak. beliau menyatakan bahwa:

Biasanya anak bermain tentang warna dimana anak nanti bisa melakukan menggambar, mewarnai, mencampur warna. Selain permainan tersebut anak mampu melakukan bermain lego, balok, roncean itu merupakan sama-sama mampu mengembangkan sebuah kreativitas anak sehingga dengan melihat kerumitan yang disusun anak akan membuktikan seberapa tinggi imajinasi anak saat melakukan permainan tersebut.<sup>73</sup>

Kegiatan bermain tersebut dilakukan oleh semua siswa yang ada di kelas B1 bentuk dari kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak. selain itu dalam pengembangan kreativitas anak guru menyusun strategi untuk menentukan jenis permainan yang mudah dilakukan oleh anak tetapi memiliki nilai edukasi yang tinggi. Hasil dari wawancara kepada ibu Yuni tentang jenis permainan yang dijadikan sebagai salah satu strategi pengembangan kreativitas, beliau menyatakan bahwa:

Karena kemampuan setiap anak berbeda-beda tidak bisa di samakan jadi jenis permainan yang digunakan itu menyesuaikan kesukaan terbanyak dari anak. Sedangkan anak biasanya lebih suka motorik kasar. Untuk jenis permainan balok sendiri lebih masuk kedalam aspek kognitif. Dimana dalam permainan balok itu lebih berfungsi untuk melatih kerja sama. Dan sebenarnya anak juga merasakan senang bermain dengan balok, lego atau sejenisnya karena anak akan terbiasa untuk kerjasama dan dari sisi ke kreativitasan anak mulai terlatih.<sup>74</sup>

---

<sup>73</sup> Hasil wawancara kepada ibu Ratna di ruang kantor/guru pada tanggal 25 Mei 2023

<sup>74</sup> Hasil wawancara kepada ibu Yuni di ruang B1 pada tanggal 23 Mei 2023

Dengan pemilihan jenis kegiatan balok anak tersebut anak mampu mengenal macam-macam bentuk balok. Kemudian anak juga dapat menyusunnya menjadi karya nyata yang berbentuk ilustrasi tempat atau bangunan-bangunan gedung yang kemungkinan anak ingin merealisasikan imajinasinya dengan menyusun balok-balok yang sudah tersedia. Selain itu, anak juga sudah mampu menentukan kesamaan ukuran balok dan bentuk balok yang kebanyakan pada kondisi anak sebelumnya belum paham perbedaan yang ada di balok tersebut.

Terkait penelitian yang sudah dilakukan pada anak kelas B1 di TK Diponegoro 97 Mersi diperoleh bentuk-bentuk kegiatan yang dilakukan anak saat di kelas dalam mengembangkan kreativitas anak melalui balok. Bentuk-bentuk tersebut berupa:

1. Membentuk susunan balok dengan menyesuaikan tema alam semesta  
Hasil observasi penelitian di kelas B1 terkait penyesuaian bentuk susunan balok guru sudah mengatur kegiatannya ke dalam RPPH. Pada saat peneliti melakukan penelitian dimana tema pembelajaran sudah masuk dalam tema alam semesta. Kemudian guru merencanakan pembelajaran bermain balok dengan menyesuaikan tema tersebut. Dalam tema tersebut terdiri sub tema tentang benda langit dengan sub-sub tema tentang matahari sehingga anak mendapatkan tugas untuk menyusun media balok menjadi bentuk matahari. Hal tersebut akan memberikan kesempatan dalam menuangkan ide kreatifnya agar mampu membentuk macam-macam bentuk balok agar disusun menjadi bentuk matahari. Selain anak menyusun balok dengan menyesuaikan tema anak juga diberi kebebasan untuk menuangkan imajinasinya dalam salah satu cara guru mengembangkan kreativitas anak itu muncul.
2. Bermain dalam menyempurnakan bentuk balok  
Bentuk kegiatan ini anak kelas B1 mendapatkan tugas pembelajaran menyusun balok di mana dari bermacam-macam bentuk balok kemudian anak bermain dengan cara menyempurnakan susunan balok agar membentuk benda langit yang sudah sesuai dengan ketentuan tema

pembelajaran. Dari hasil penelitian yang dilakukan kegiatan bermain balok anak saat itu di tugaskan untuk membentuk benda langit berupa susunan balok berbentuk bintang. Dalam susunan balok tersebut anak diharapkan mampu menuangkan ide-ide gagasan untuk menyempurnakan susunan balok sehingga mampu menghasilkan hasil karya susunan balok berbentuk bintang dengan memiliki kemiripan contoh bentuk bintang yang sudah dibuat oleh guru sebelumnya. Hasil karya anak dalam menyempurnakan susunan balok dengan menyesuaikan bentuk yang ditentukan dalam tema pembelajaran akan menjadi penilaian terhadap pengembangan kreativitas anak yang sudah mulai terlihat dan sudah tertuang ke susunan balok yang dibuatnya.



**Gambar 4.5**

Bentuk kegiatan menyempurnakan susunan balok

Dalam gambar tersebut, kegiatan Fafa saat menyusun balok dalam menyempurnakan balok-balok agar terbentuk menjadi bintang. Kegiatan penyempurnaan susunan balok pada bentuk bintang anak akan berfikir apa saja bentuk balok dan berapa banyak balok yang dibutuhkan sehingga bentuk bintang dapat disusun dengan balok yang sudah tersedia. Kemudian anak mencocokkan terlebih dahulu bentuk balok yang memiliki ukuran dan bentuk yang sama. Sehingga anak mampu menyelesaikan kegiatan penyempurnaan ini dengan baik dan sempurna.

### 3. Menyusun bentuk balok sesuai imajinasi anak

Dalam pelaksanaan bentuk kegiatan ini peneliti menemukan keunikan dari permainan balok untuk mengembangkan kreativitas anak



guru membebaskan anak menyusun balok-balok sesuai dengan imajinasi yang dimiliki oleh setiap anak. Di mana dari penuangan imajinasi anak mampu memiliki nilai karya seni tinggi sehingga anak memahami dari susunan balok yang sudah dibangun. Pada media balok tersebut juga merupakan salah satu media yang sangat membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya dari penuangan imajinasi menjadi karya seni yang nyata.

#### **D. Evaluasi Pengembangan Kreativitas Anak di TK Diponegoro 97 Mersi**

Penilaian untuk pengembangan kreativitas anak itu sangat dibutuhkan agar hasil perubahan anak dapat terpantau dan terlihat jelas dalam menilai anak yang sudah berkembang atau belum. Penilaian yang diperlukan oleh guru kelas dapat memanfaatkan aturan permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang standar penilaian yang harus dipahami dan dilakukan guru untuk menilai kegiatan pembelajaran yang sudah terlaksana di kelas sehingga pencapaian yang diharapkan dapat tercapai dengan baik. Maka dengan hal tersebut dibutuhkannya indikator-indikator pencapaian terhadap pengembangan kreativitas anak khususnya penilain terhadap permainan balok. Hasil dari wawancara kepada ibu Ratna tentang indikator yang digunakan untuk menilai perkembangan kreativitas anak melalui permainan balok. Beliau menyatakan bahwa:

Indikator pencapaian anak dalam bermain balok dapat dilihat dari kemampuan anak menyusun berbagai bentuk bangunan dari media balok tersebut. Kemudian anak dapat membedakan bentuk-bentuk balok, anak juga dapat menyusun pola dari macam-macam bentuk balok tersebut.<sup>75</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas, guru memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan penilaian terhadap perubahan kreativitas anak yang dilakukan melalui kegiatan permainan balok. Sedangkan hasil wawancara kepada ibu Eti tentang pentingnya menentukan indikator sesuai

---

<sup>75</sup> Hasil wawancara kepada ibu Ratna di ruang B2 pada tanggal 20 Juni 2023.

dengan STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Pembelajaran Anak) dalam permainan balok, beliau menyatakan bahwa:

Dari indikator yang terdapat dalam STPPA guru lebih mudah dalam menentukan penilaian anak bahwa sudah bisa atau belum dalam menuangkan imajinasinya dengan adanya bentuk susunan balok.<sup>76</sup>

Maka hal tersebut, dalam mengoptimalkan pengembangan kreativitas anak mampu dengan memperhatikan dan tetap memberi dorongan kepada anak baik dari hal terkecil seperti memberi pengenalan terlebih dahulu tentang permainan balok tersebut. Kemudian dengan guru membebaskan anak bermain pada saat itu guru harus lebih mengenal dan memahami indikator-indikator yang pencapaian pembelajaran anak agar moment yang diharapkan guru tidak akan terlewatkan dalam memberi penilaian kreativitas anak ketika anak berada didunia bermainnya.

Berdasarkan dokumentasi yang berupa catatan anekdot, hasil karya dan ceklis mendeskripsikan terkait pengembangan kreativitas dalam permainan balok bahwa penilaian guru lebih mengamati kejadian anak dalam menyusun balok seperti penyusunan balok pada saat anak membuat bentuk matahari dalam tema alam semesta. Di mana guru menilai hasil karya anak dari bentuk matahari yang sudah memiliki kemiripan dengan contoh yang diberikan oleh guru sebelumnya. Dari kemiripan anak dalam menyusun balok yang rapi, unik dalam menyusun balok dan anak mampu memahami konsep besar kecil, panjang pendek dari media balok dalam menyusun balok menjadi bentuk matahari. Hal tersebut menjadi evaluasi penilaian guru terhadap pengembangan kreativitas anak sudah muncul atau belum.

Berdasarkan hasil wawancara kepada ibu Ratna terkait evaluasi guru dalam pengembangan kreativitas anak melalui permainan balok, beliau menyatakan bahwa:

Evaluasinya dengan cara menanyakan kepada anak dalam model tanya jawab tentang situasi kegiatan yang sedang dilakukan anak saat bermain balok. Melalui pertanyaan seperti apa saja bentuk dari balok-

---

<sup>76</sup> Hasil wawancara kepada ibu Eti di ruang kantor/guru pada tanggal 21 Juni 2023.

balok, apa yang ingin dibuat dari balok ini, dan pertanyaan lain sehingga guru mampu memberikan penilaian dan memberikan evaluasi untuk mengembangkan anak agar mampu memahami semua pembelajaran di kelas dan memberikan kemanfaatan kepada anak dalam mengembangkan kreativitas dengan menciptakan karya baru dan memiliki keunikan dari karya teman yang lain. Jadi, untuk evaluasi yang dilakukan guru pada permainan balok ini hanya memberikan kebebasan anak menyusun balok dan selalu memperhatikan hasil karya anak dari kerapian susunan balok yang dibangun. Serta guru cukup memberikan arahan dan saran ketika anak merasa terhambat saat penuangan imajinasi-imajinasinya.<sup>77</sup>

Pada pernyataan tersebut, evaluasi pengembangan kreativitas anak dalam kegiatan bermain balok mampu dimanfaatkan guru untuk mengenal secara mendalam terkait pengembangan yang sudah didapatkan oleh setiap anak. Dengan mengenal kemampuan yang dimiliki setiap anak guru dapat memberikan penilaian dengan tepat dan mampu lebih mengoptimalkan pemberian perhatian khusus kepada anak tertentu yang sedang mengalami kesulitan serta terhambat ketika anak ingin menuangkan imajinasinya agar tersalurkan ke dalam karya yang konkrit atau nyata. Sehingga mampu memunculkan potensi-potensi anak yang baik.

#### **E. Faktor-faktor pendukung dan penghambat anak dalam mengembangkan kreativitas di TK Diponegoro 97 Mersi.**

Dari setiap berjalannya sebuah lembaga pendidikan pasti memiliki arah dalam mencapai sebuah tujuan tertentu. Hal tersebut kemungkinan adanya sebuah faktor pendukung maupun faktor penghambat agar pencapaian yang diharapkan memiliki kepuasan untuk lembaga pendidikan tersebut. Begitu pula dengan pengembangan kreativitas anak dengan melalui permainan balok di TK Diponegoro 97 Mersi memiliki faktor pendukung dan faktor penghambat untuk mencapai tujuan tersebut. Adapun beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pengembangan kreativitas yaitu:

---

<sup>77</sup> Hasil wawancara kepada ibu guru Ratna di ruang kelas b2 pada tanggal 20 juni 2023.

1. Faktor pendukung terhadap pengembangan kreativitas anak melalui permainan balok di TK Diponegoro 97 Mersi.

Penyebab utama dalam tercapainya pengembangan kreativitas anak mampu dinilai melalui kondisi lingkungan. Latar belakang lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah baik sangat memberikan pengaruh besar terhadap berkembangnya kreativitas anak. Seperti halnya yang dituangkan dalam hasil wawancara saya terhadap wali murid kelas B1 sebagai salah satu faktor pendukung di lingkungan keluarga. Berikut pernyataan ibu Retno terkait faktor pendukung yaitu sebagai berikut:

Saat usia anak yang masih berumur sekitar 5-6 tahun anak terkadang dibebaskan dalam bermain seperti sepulang sekolah anak biasanya bermain sepeda atau permainan yang disukai dan tidak memaksakan anak untuk selalu bermain dengan tuntutan tertentu. Hanya saja sebagai orang tua dapat memantau dan mengingatkan waktu ketika waktu bermainnya habis.<sup>78</sup>

Berdasarkan hasil wawancara tersebut bahwa dengan adanya pengawasan dan memberikan kebebasan anak dalam bermain mampu menjadi anak lebih bebas mengekspresikan serta menuangkan ide kreativitasnya kedalam permainan yang mereka sukai. Kemudian pengungkapan hasil wawancara bersama ibu Venti menyatakan bahwa:

Saya pikir untuk mengembangkan kreativitas anak masih butuh dibedakan anak untuk memilih permainan yang disukai. Karena nanti ketika anak ditekan terlalu banyak anak malah akan merasa bosan sehingga tidak ada peluang kreativitas anak berkembang.<sup>79</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan kepada beberapa wali murid kelas B1 masih sama dalam memberikan tanggapan terkait faktor pendukung untuk pengembangan kreativitas anak yang sudah dilakukan sejak usia dini.

---

<sup>78</sup> Hasil wawancara kepada ibu Retno wali murid kelas B1 di ruang kantor/ guru pada tanggal 09 Juni 2023

<sup>79</sup> Hasil wawancara kepada ibu Venti wali murid kelas B1 di ruang kantor/ guru pada tanggal 09 Juni 2023.

2. Faktor penghambat dalam pengembangan kreativitas anak melalui permainan balok di TK Diponegoro 97 Mersi.

Dari pengamatan oleh peneliti yang sudah dilakukan kepada anak B1 di TK Diponegoro 97 Mersi tidak semua anak bisa mengekspresikan imajinasinya ke dalam sebuah permainan balok. Hal tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor penghambat sehingga anak merasa sulit menyusun balok dengan susunan kerumitan yang mungkin menjadi karya yang memiliki nilai seni tinggi. Sebelumnya peneliti berwawancara kepada ibu Ratna selaku guru kelas B1 bahwa ada faktor yang bisa menghambat kreativitas anak itu muncul, beliau menyatakan bahwa:

Anak akan merasa terhambat dalam menuangkan kreativitasnya itu ketika anak di dalam kelas ada kegiatan seperti kegiatan menyusun balok yang memiliki kerumitan dalam menyusunnya. Kemudian untuk membantu anak menuangkan ide berfikir kreatifnya. Guru memberikan contohnya terlebih dahulu dapat berupa gambar yang sudah ditentukan dan memberikan contoh susunan bentuk karya balok yang nyata. Pada saat itu anak sudah mulai berfikir untuk menyusun balok sehingga mengurangi pemikiran anak untuk memberikan alasan-alasan yang mampu menambah ide kreativitas anak itu sulit dituangkan ke dalam sebuah karya. Selain itu untuk membantu terhambatnya anak dalam mengembangkan kreativitas peran guru memberikan arah secara pelan-pelan serta memberikan contoh kepada anak dengan benda-benda yang sering dilihat dan yang ada disekitar lingkungannya. Guru juga membebaskan anak agar menuangkan imajinasi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki setiap anak.<sup>80</sup>

Berdasarkan dari uraian hasil penelitian tersebut, faktor penghambat dalam pengembangan kreativitas anak juga dapat dipengaruhi faktor lain seperti dipengaruhi oleh faktor lingkungan sosial, perang guru, peran orang tua, dan kemungkinan faktor itu muncul dari dalam diri anak yang masih belum ada rasa keinginan tahu yang tinggi.

---

<sup>80</sup> Hasil wawancara kepada ibu Ratna di ruang kantor/guru pada tanggal 25 Mei 2023

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh deskripsi terkait pengembangan kreativitas anak melalui persiapan guru dalam kegiatan pembelajaran yang berupa persiapan RPPM, RPPH, media bermain, dan metode yang dilakukan guru dalam mengajar didalam kelas. Pengembangan kreativitas anak dilakukan sesuai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dengan menentukan indikator pencapaian yang terkait dengan perkembangan-perkembangan anak usia dini meliputi aspek nilai agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial dan aspek seni.

Kegiatan pengembangan kreativitas melalui permainan balok ini guru menggunakan cara pembelajaran dengan metode bermain secara langsung, metode pemberian contoh dan metode berkelompok. Dari kegiatan pengembangan kreativita ini terdapat bentuk kegiatan yang dilakukan anak saat pelaksanaan permainan balok diantaranya *Pertama*, membentuk susunan balok dengan menyesuaikan tema alam semesta. *Kedua*, bermain dalam menyempurnakan bentuk balok. *Ketiga*, Menyusun bentuk balok sesuai imajinasi anak. Berdasarkan indikator pencapaian anak dalam pengembangan kreativitas anak di TK Diponegoro 97 Mersi sehingga anak sudah mengalami pencapaian pengembangan kreativitas dengan baik.

#### **B. Saran**

Anak merupakan dimana keadaan psikis dan psihisnya yang masih lemah untuk mengembangkan sebuah kreativitas dalam menuangkan sebuah realitas pemikiran dan mengekspesikan imajinasinya. Maka hal tersebut pasti semua orang tua menginginkan anak-anaknya menjadi seorang yang tumbuh dengan memiliki tubuh yang sehat, cerdas, dan sukses dalam kehidupan masa depannya serta anak mempunyai mengelolahan emosi yang stabil sehingga anak tidak mudah terbawa oleh perasaan atau

pemikiran buruk. Dengan demikian peneliti memberikan saran-sarannya kepada:

1. Guru

Dalam bebasnya anak bermain balok didalam kelas tugas guru harus tetap membimbing anak ketika anak menyusun balok. Kemudian lebih sering lagi untuk menerapkan permainan balok dalam pengembangan kreativitas anak. Karena dengan permainan balok dalam pengembangan kreativitas dapat terlihat dengan jelas dari melihat kerumitan hasil karya anak yang mampu meningkatkan kecerdasan otak serta ide kreativitas anak.

Jadi saran yang diberikan untuk pendidik yaitu lebih memperhatikan proses belajar anak saat menyusun balok serta guru harus mampu berfikir kreatif dalam menentukan kegiatan belajar dengan memilih media edukatif yang tepat.

2. Kepala Sekolah

Kepala sekolah lebih memperhatikan STTPA (Standar Tingkat Pencapaian Pembelajaran Anak) yang harus dipahami oleh semua pihak guru pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak sehingga pencapaian yang diharapkan mampu tercapai dengan maksimal.

3. Orang Tua

Anak selain belajar di sekolah. Anak juga disarankan orang tua memberikan dorongan lebih kuat lagi dalam kemampuan anak berkreativitas. Karena anak sangat membutuhkan peran orang tua sebagai peran penting disetiap langkah perjalanan hidup anak sampai akhir hayat. Jadi sebagai peran orang tua maka dibutuhkan pemahaman dalam mengembangkan kreativitas anak melalui adanya kerjasama antara guru dan orang tua.

### **C. Kata Penutup**

*Alhamdulillahirobi'alamin* skripsi ini terselesaikan. penulis merasa sangat bersyukur sekali atas kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan

rahmat dan kesehatan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan dengan semangat dan tetap memperjuangkan disetiap waktu untuk mengerjakan skripsi ini. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan kanjeng nabi agung Muhammad SAW yang selalu diharapkan syafa'atnya kelak di *yaumul akhir, aamiin yaa robbal'alamin*.

Tak lupa pula ucapan rasa terimakasih kepada pihak yang selalu memberikan dukungan serta bantuannya dalam kepenulisan skripsi ini dimana atas semua perbuatan yang diberikan oleh semua pihak yang membantu akan selalu teringat jasanya di benak penulis. Terutama ucapan terima kepada dosen pembimbing skripsi ibu Layla Mardiyah, M.Pd yang selalu setia memberikan waktunya untuk melakukan bimbingan ketika penulis sudah merasa bimbang serta dengan pemberian masukan-masukan sehingga skripsi yang disusun oleh penulis mampu tersusun secara sistematis dan terselesaikan dengan baik. *Jazakallahu khayron katsiir* semoga semua ilmu yang sudah diberikan pembimbing memberikan kemanfaatan kepada penulis dan menjadi amal ibadah yang tidak akan putus serta senantiasa diberikan kesehatan oleh Allah SWT untuk beliau beserta keluarganya.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan keliruan serta jauh dari kata sempurna, maka dengan hal tersebut diharapkan penulis kelak penulisan ini mampu memberikan kemanfaatan dan berbagi sedikit ilmunya untuk dibagikan kepada para pembaca skripsi ini. *Aamiin yaa robbal'alamin*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alpridha ST. 2018. “Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok di TK Nurul Yaqin Palu”, Skripsi. Palu: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu.
- Ambarwati Purnama Yuane. 2017. “Menumbuhkan Kreativitas Anak Usia Dini” Tangerang Selatan: Aksara Pustaka Edukatif.
- Aniati. . 2013 “Kreativitas Anak Usia TK pada Pembelajaran di Sanggar Anak Alam dan Jogja Green School Yogyakarta,” Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ardini Puspa Pupung & Lestaringrum Anik. 2018. “Bermain & Permainan Anak Usia Dini: Sebuah Kajian Teori & Praktek.” Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Asiatun Siti. 2020. “Pengaruh Permainan Balok Susun Warna (Lego) Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Nurul Amanah Sindangsari Candipuro,” Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Chandra. 2008. Sentra Balok ( Materi Work Shop Guru PAUD, Pusat Program Pembangunan Anak Indonesia). Jakarta.
- Citrasari Ayu Putri. 2020. “Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Pada Sentra Balok di RA Al-Hidayah,” Skripsi, Semarang: Institut Agama Islam Negeri Walisongo Margoyoso 3 Ngalian.
- E. Mulyasa. 2007. “Menjadi Guru Profesional”. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ghony Djunaidi & Almanshur Fauzan. 2020. “Metode Penelitian Kualitatif.” Yogyakarta: Ar – Ruzz Media.
- Hamalik Oemar. 2008. “Belajar dan Pembelajaran.” Jakarta: Rineka Cipta.

Hermawan, dkk. 2007. "Belajar dan Pembelajaran." Bandung: UPI PRESS.

Holis Ade. 2016. "Belajar Melalui Bermain Untuk Perkembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini," Jurnal Pendidikan Universitas Garut. Volume 09, No. 01.

Huliyah Mihayatul. 2016. "Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini". Banten: IAIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Jurnal Pendidikan Guru Raudhatul Athfal. Vol. 1, No. 1.

Kasiram. 2008. "Metode Penelitian Kuantitatif – Kualitatif." Malang: UIN Malik Press.

Kasiram. 2008. "Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif," Malang: Universitas Malik Press.

Kemalawati Ika. 2017. "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat". Jurnal Empowerment, volume 6. No. 1.

Khadijah, Amelia Nurul. 2021. "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.

Kurniawan Heru. dkk. 2020. "Bermain dan Permainan Untuk Anak Usia Dini". Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Marwiyati Sri. 2021. "Pembelajaran Saintifik pada Anak Usia Dini dalam Pengembangan Kreativitas di Taman Kanak-Kanak" Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 5, No. 1.

Masganti dkk. 2016. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini: Teori dan Praktik." Medan: Perdana Publishing.

Maykes, Saputra Tedia. 2001. "Bermain, Main dan Permainan". Jakarta: Grasindo.

Moehslicatoen. 2004. Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Renika Cipta.

Mulyani Deddy. 2013. "Metode Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi." Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mulyani Novi. 2018. "Perkembangan Dasar Anak Usia Dini". Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Mumayzizah Miftahul Janah & Harun. 2023. "Kurikulum Merdeka: Persepsi Guru Pendidikan Anak Usia Dini". Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 7 Issue 1.

Munandar Utami. 2009. "Perkembangan Kreativitas Anak Berbakat". Jakarta: Rinake Cipta.

Musfiroh Tadkiroatun. 2003. "Krativitas Anak Usia Dini dan Implikasinya dalam Pendidikan," Makalah. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Mutiah Diana. 2010. "Psikologi Bermain Anak Usia Dini". Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Nafisah Durrotun Aisyah, dkk. 2022. "Bunga Rampai: Teori dan Praktik Bermain Untuk Anak Usia Dini." Surabaya: Cipta Media Nusantara.

Noviani. 2017. Permainan Balok dalam Mengembangkan Kreativits Anak di Taman Kanak-Kanak WI Pertiwi Sukarame Bandar Lampung. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Skripsi.

Pankratz. 2015. "Building With Blocks: Incorporating Picture Books to Motivate and Guide Block Play in Kindergarten ( Voices of Practitioners )."

Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD. 2015. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.

Pratiwi Lire. 2021. "Penggunaan Pendekatan Steam pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Hang Tuah Kota

Bengkulu,” Skripsi. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

Priyanto Aris. 2014,. “ Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain.” *Jurnal Ilmiah Guru “COPE”*, vol. No. 02.

Qorib Muhammad, Parjuangan & Jaya Krisna Candra. 2022. *Kreativitas dalam Perspektif Teori Humanistik Roger*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Jakarta, Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam, Vol. 14, No. 1.

Septiawati Ade, Rizqiyani Revina, Kisno. 2020. “Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Melalui Bermain Balok Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Lampung: IAIN Metro. *Indonesia Journal of Islamic Golden Age Education ( IJGA Ed)*, Vol 1. No. 1. ISSN No. 2746-2269.

Sternberg & Lubart. 1999. “Konsep Kreativitas: Prospek dan Paradigma”. *Handbook Creativity*.

Sudomo Anggani. 2003. “Sumber Belajar dan Alat Permainan”. Jakarta: PT. Grasiondo.

Sugiyono & Lestari Puji. 2021. “Metode Penelitian Komunikasi ( kuantitaif, kuantitatif analisis teks, cara menulis artikel untuk jurnal nasional dan internasional ).” Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. “Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuntitatif, Kualitatif dan R & D.” Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2018. “Metode Penelitian Bisnis.” Bandung: Alfabeta.

Sumiatiati dkk. 2014. “Jurnal Peningkatan Kreativitas Melalui Bermain,” PG – PAUD FKIP UNTAN. Pontianak.

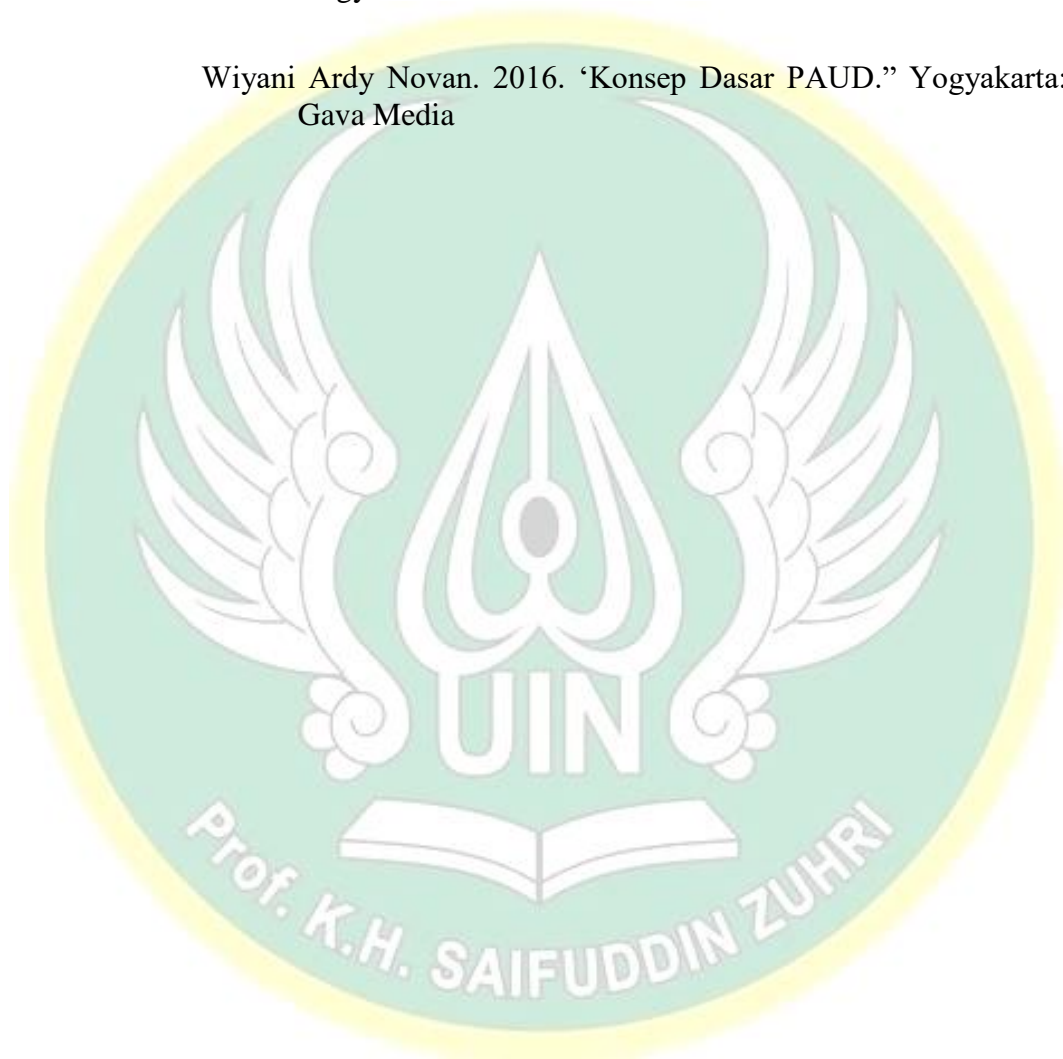
Tanzeh Ahmad. 2009. “Pengantar Metode Penelitian.” Yogyakarta: Teras.

Taufik Imam.2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Veryawan, dkk. 2020. “Kegiatan Usab Abur dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini”, Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 3 No. 2.

Wiyani Ardy Novan & Barnawi. 2012. Format PAUD: Konsep Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.

Wiyani Ardy Novan. 2016. ‘Konsep Dasar PAUD.’ Yogyakarta: Gava Media





# LAMPIRAN

## Lampiran 1 Instrumen Wawancara

### Instrumen Pentanyaan:

#### **PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN BALOK DI TK DIPONEGORO 97 MERSI KECAMATAN PURWOKERTO TIMUR**

#### **Untuk guru:**

1. Persiapan apa saja yang diberikan guru sebelum pembelajaran di kelas akan dimulai?
2. Bagaimana kondisi awal kemampuan kreativitas anak sebelum adanya kegiatan pengembangan kreativitas anak melalui permainan balok?
3. Bentuk-bentuk apa saja permainan yang sering dilakukan guru untuk mengembangkan kreativitas anak?
4. Jenis permainan apa yang sering digunakan untuk strategi guru dalam memberikan pemahaman materi belajar pada saat berlangsungnya pembelajaran di dalam kelas?
5. Media apa saja yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak? Mengapa media tersebut yang digunakan?
6. Seberapa pentingnya kreativitas itu dikembangkan sejak usia dini?
7. Kapan anak akan merasa terhambat dalam menuangkan kreativitasnya? Dan bagaimana solusi guru untuk mengurangi kesulitan anak dalam mengembangkan kreativitasnya?
8. Bagaimana langka-langkah yang diambil guru ketika anak belajar dengan menggunakan sebuah permainan balok?
9. Apa metode yang digunakan guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan balok?
10. Apa saja indikator pencapaian dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan balok?
11. Bagaimana evaluasi guru dalam menilai perkembangan kreativitas anak melalui aktivitas anak bermain balok?

**Untuk Kepala Sekolah**

1. Apa saja penekanan kegiatan pembelajaran yang disarankan guru kelas untuk mengembangkan kreativitas anak sebagai tercapainya sebuah visi misi sekolah?
2. Apa macam-macam kreativitas yang sering dikembangkan oleh guru ketika pembelajaran didalam kelas?
3. Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 menyebutkan beberapa indikator aturan pendidikan anak usia dini. Salah satu indikator tersebut yaitu STPPA ( Standar Tingkat Pencapaian Pembelajaran Anak) apakah penting penilaian pengembangan kreativitas anak dengan mengikuti STPPA tersebut?
4. Bagaimana peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak?
5. Bagaimana metode pengajaran yang di gunakan pendidik dalam mengembangkan kreativitas anak?

**Untuk Orang Tua**

1. Kegiatan apa saja yang dilakukan anak ketika pulang ke rumah?
2. Adakah kegiatan diluar sekolah untuk strategi pengembangan kreativitas anak?
3. Faktor pendorong apa yang diberikan keluarga kepada anak dalam mengembangkan kreativitas anak saat usia dini?



## Lampiran 2 Hasil Wawancara dengan Guru Kelas B2

### Hasil Wawancara

Hari/Tanggal : Selasa, 23 Mei 2023  
Waktu : 09.00-10.00  
Lokasi : Ruang kelas B2  
Sumber Data : Ibu guru Yani, S.Pd

1. Persiapan apa saja yang dilakukan guru sebelum pembelajaran dikelas dimulai?

Jawab:

Sebelum pembelajaran dilakukan guru membuat RPPH terlebih dahulu lalu menentukan tema, kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran dan keperluan yang dibuat dalam RPPH. Setelah menentukan RPP selanjutnya guru mengatur kelas semisal dimana dalam satu hari ada empat kegiatan maka kelas tersebut akan di atur agar semua kegiatan yang sudah direncanakan dapat dilakukan dengan lancar dan efektif.

2. Bentuk-bentuk apa saja permainan yang sering digunakan guru untuk mengembangkan kreativitas anak?

Jawab:

Dalam kurikulum merdeka ini kegiatan seperti model permainan sting dan spart untuk mengurangi LKA dan bahkan tidak boleh ada LKA didalam pembelajaran dengan menyesuaikan aturan yang sudah ada dalam kurikulum merdeka. Dengan hal tersebut anak berlatih mempraktikan langsung melalui benda-benda nyata terutama untuk berbahan alam dengan mencari bahan yang ada disekitar sekolah atau ditempat lain yang intinya diambil dari alam. Lalu menyesuaikan dengan tema kegiatan pembelajaran anak.

3. Jenis permainan apa yang sering digunakan untuk menjadi strategi guru dalam memberikan pemahaman kepada anak ketika sedang pembelajaran didalam kelas?

Jawab:

Karena kemampuan setiap anak berbeda-beda tidak bisa di samakan jadi jenis permainan yang digunakan itu menyesuaikan kesukaan terbanyak dari anak. Sedangkan anak biasanya lebih suka motorik kasar. Untuk jenis permainan balok sendiri lebih masuk kedalam aspek kognitif. Dimana dalam permainan balok itu lebih berfungsi untuk melatih kerja sama. Dan sebenarnya anak juga merasakan senang bermain dengan balok, lego atau sejenisnya karena anak akan terbiasa untuk kerjasama dan dari sisi ke kreativitasan anak mulai terlatih

4. Media apa saja yang sering digunakan guru didalam kelas unuk mengembangkan kreativitas anak?

Jawab:

Media pembelajaran yang sering digunakan dengan menggunakan bahan alam karena untuk permainan yang ada didalam kelas hanya terdapat media balok, lego, roncean, dan lain-lain. Hanya lebih memilih ke media bahan alam yang minim baged. Media alam tersebut seperti kunyit, daun kering, ranting, batu kerikil, kerang. Dari media tersebut biasanya digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif serta mampu mengembangkan kreativitas anak.

5. Apakah penting kreativitas dikembangkan sejak dini?

Jawab:

Kreativitas yang dikembangkan sejak dini itu memang sangat amat penting karena untuk kedepannya anak mampu menemukan pemecahan masalah dimana anak sudah memilih solusinya bukan hanya kreativitas yang dinilai dari seni atau hal yang lain.

6. Kapan anak akan merasa terhambat dalam menuangkan kreativitasnya? Dan bagaimana solusi guru untuk mengurangi kesulitan anak dalam mengembangkan kreativitasnya?

Jawab:

Terkadang anak untuk berfikir kreatif memang sulit seperti halnya didalam hal kecil dalam melakukan mewarnai. Terkadang anak sudah dibebaskan

menggambar sesuai dengan keinginannya dan yang sering dilihat tetapi anak tetap susah dalam berimajinasi. Jadi solusi agar anak mampu berfikir biasanya anak diberi tanya jawab tentang kegiatan yang mungkin setiap hari anak melihatnya dan termasuk kegiatan yang sangat disukai. Dengan hal yang terdekat oleh anak nanti dapat diapresiasi menjadi sebuah kreativitas. Untuk itu dalam mengatasi terhambatnya anak dalam menuangkan sebuah kreativitas maka anak pelan-pelan dilatih menumbuhkan kreativitas melalui kegiatan terdekat yang anak mungkin sering melihat disetiap harinya.

7. Bagaimana langkah-langkah yang diambil guru ketika anak belajar dengan menggunakan sebuah permainan balok?

Jawab:

Langkah yang sering dilakukan pertama kali yaitu dengan memberikan gambar kepada anak. Dimana guru mempersiapkan gambar dengan mecarinya di google atau situs web lain tentang bangunan masjid, rumah, rumah sakit. Kemudian setelah menemukan gambar yang sesuai lalu gambar tersebut di print. Dengan bantuan gambar yang disediakan oleh guru disitu anak akan meniru walaupun sebelum dimulainya bermain balok anak akan diberi arahan dalam membangun balok dengan menyesuaikan gambar atau berkreasi sesuai imajinasi setiap anak. Dengan keterbatasan balok maka dibutuhkannya kerja sama setiap anggota kelompok. Dari kegiatan bermain balok selain mengembangkan kreativitasnya anak juga mampu melatih aspek emosi sosialnya menjadi stabil.

### Lampiran 3 Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah

#### Hasil Wawancara

Hari/tanggal : Selasa, 23 Mei 2023

Waktu : 10.15-11.00

Lokasi : Ruang Kantor/ Guru

Sumber data : Kepala Sekolah Septi Wahyu, S.Pd

1. Apa saja penekanan kegiatan pembelajaran yang disarankan guru kelas untuk mengembangkan kreativitas anak sebagai tercapainya sebuah visi misi sekolah?

Jawab:

Penekanan yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran di kelas dimana anak dibebaskan untuk melakukan permainan apa saja yang ada disekolahan. Karena dengan media bermain anak bisa menciptakan sebuah kreativitas yang timbul dari dirinya sendiri. Serta mampu menyelesaikan tugas atau tantangan yang ada dipermainan tersebut dan melalui bermain juga anak bisa memiliki rasa sosial tinggi kepada lingkungan dimana anak akan timbul kerja sama antar teman untuk menyelesaikan tantangan sebuah permainan dengan baik. Hal tersebut pentingya sebuah media bermain sangat berguna untuk membantu mewujudkan sebuah permainan yang dilakukan oleh anak. Oleh karena itu, dengan terwujudnya kreativitas anak mampu memberikan hasil tercapainya sebuah visi misi sekolah.

2. Apa macam-macam kreativitas yang sering dikembangkan guru saat pembelajaran didalam kelas?

Jawab:

Untuk macam-macam kreativitas yang sering dilakukan guru dalam kelas biasanya menggunakan permainan secara berkelompok maupun individu. Seperti halnya permainan balok, permainan moronce, permainan dengan memanfaatkan bahan alam contohnya bermain daun kering untuk dijadikan kolase.

## Hasil Wawancara

Hari/Tanggal : Rabu, 21 Juni 2023  
Waktu : 10.00-10.30 WIB  
Lokasi : Ruang kantor/guru  
Sumber data : Kepala Sekolah Septi Wahyu, S.Pd

1. Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 menyebutkan beberapa indikator aturan pendidikan anak usia dini. Salah satu indikator tersebut yaitu STPPA ( Standar Tingkat Pencapaian Pembelajaran Anak) apakah penting penilaian pengembangan kreativitas anak dengan mengikuti STPPA tersebut?

Jawab:

Dari indikator yang terdapat dalam STPPA guru lebih mudah dalam menentukan penilaian anak bahwa sudah bisa atau belum dalam menuangkan imajinasinya dengan adanya bentuk susunan balok.

2. Bagaimana peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak?

Jawab:

Guru mengarahkan anak dalam mewujudkan visi misi sekolah. Guru memberikan contoh keteladanan dan perilaku yang baik karena pada masa usia dini anak masih suka meniru apa yang mereka lihat di lingkungan sekitarnya. Sehingga mampu menumbuhkan perilaku siswa yang baik dalam kehidupan sehari-hari dimanapun mereka tinggal.

3. Bagaimana metode pengajaran yang di gunakan pendidik dalam mengembangkan kreativitas anak?

Jawab:

Metode yang digunakan guru dalam mengajar di kelas yaitu dengan bercerita, memberikan contoh perilaku dari guru itu sendiri. Melalui pencerminan guru yang baik nantinya anak akan meniru apa saja yang di

lakukan oleh guru tersebut. Maka hal tersebut menjadi metode pengajar dalam memberikan contoh baik agar anak mampu menerima semua pembelajaran di dalam kelas dengan penerapan yang baik pula ketika anak sedang bersosialisasi dengan lingkungannya.



## Lampiran 4 Hasil Wawancara dengan Guru Kelas B1

### Hasil Wawancara

Hari/tanggal : Kamis, 25 Mei 2023  
Waktu : 09.30-10.00  
Lokasi : Ruang Kantor/ Guru  
Sumber data : Ibu guru Ratnawati Yulita, S.Pd

1. Persiapan apa saja yang diberikan guru sebelum pembelajaran di kelas akan dimulai?

Jawab:

Persiapan sebelumnya guru menyiapkan kegiatan bermain. Biasanya kegiatan untuk satu hari ada 4 kegiatan nanti guru mempersiapkan alat-alat media yang dibutuhkan. Persiapan media tersebut dilakukan sebelum para guru pulang.

2. Bentuk-bentuk apa saja permainan yang sering dilakukan guru untuk mengembangkan kreativitas anak?

Jawab:

Biasanya anak bermain tentang warna dimana anak nanti bisa melakukan menggambar, mewarnai, mencampur warna. Selain permainan tersebut anak mampu melakukan bermain lego, balok, ronean itu merupakan sama-sama mampu mengembangkan sebuah kreativitas anak sehingga dengan melihat kerumitan yang disusun anak akan membuktikan seberapa tinggi imajinasi anak saat melakukan permainan tersebut.

3. Jenis permainan apa yang sering digunakan untuk strategi guru dalam memberikan pemahaman materi belajar pada saat berlangsungnya pembelajaran di dalam kelas?

Jawab:

Strategi yang diambil adalah dengan memakai pembelajaran secara langsung melalui memberikan contoh karya yang sudah jadi. Lalu guru

menjelaskan proses berlangsungnya cara membuat karya yang guru sudah buat sebelumnya.

4. Media apa saja yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak?  
Mengapa media tersebut yang digunakan?

Jawab:

Media yang sering digunakan biasan semacam media lostpark. Lostpark itu merupakan media yang mudah didapatkan dan dicari. Media lospart adalah benda-benda kecil yang sudah tersedia di dalam kelas dan bahan yang berasal dari alam. Macam-macam lospart itu seperti kerikil, kerang, pensil, benik. Dari media yang sering digunakan guru media tersebut itu karena memiliki alasan dimana benda-benda alam pasti mudah didapatkan, selain itu anak menjadi mengenal media yang ada dialam seperti daun, kerikil, kerang itu bisa di jadikan sebagai karya untuk membantu dalam berhitung, menyusun karya nyata dan memberikan nilai edukasi yang lain.

5. Seberapa pentingnya kreativitas itu dikembangkan sejak usia dini?

Jawab:

Kreativitas yang dikembangkan pada saat usia dini itu sangat penting karena anak saat masuk ke dunia kreativitas anak akan terbawa oleh kepribadian dari anak itu sendiri. Ketika anak sudah memiliki dasar pemikiran yang kreatif maka dari guru mudah untuk mengembangkan. Hanya saja terkadang ada anak yang masih kurang pemikiran kreativitasnya strategi guru yang diambil yaitu melalui pengembangan kreativitas anak saat bermain. Contohnya guru menyediakan media seperti lego, balok, crayon, kertas kosong, sepidol, pensil kemudian anak di bebaskan anak memilih kesukaannya sendiri sehingga memberikan dukungan anak untuk mengembangkan kreativitas yang ada didalam dirinya. Oleh karena itu pengembangan kreativitas yang dilakukan sejak dini itu sangat penting diperhatikan.

6. Kapan anak akan merasa terhambat dalam menuangkan kreativitasnya?  
Dan bagaimana solusi guru untuk mengurangi kesulitan anak dalam mengembangkan kreativitasnya?



Jawab:

Anak akan merasa terhambat itu ketika anak di dalam kelas ada kegiatan seperti kegiatan menyusun balok dengan memberikan contohnya itu dari gambar bukan bentuk karya nyata. Pada saat itu anak sudah merasakan kesusahan dan memberikan alasan-alasan anak mengungkapkan merasa susah sebelum berkerja. Untuk solusi hal tersebut guru memberikan arah secara pelan-pelan serta memberikan contoh kepada anak dengan benda-benda yang sering dilihat dan yang ada disekitar lingkungannya. Selain itu gurupun membebaskan anak agar menuangkan imajinasi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki setiap anak.

7. Bagaimana langka-langkah yang diambil guru ketika anak belajar dengan menggunakan sebuah permainan balok?

Jawab:

langkah-langkah yang dilakukan guru dalam bermain balok diantaranya:

- a. Guru memberikan contoh karya yang sudah jadi dengan menyesuaikan tema pembelajaran saat itu.
- b. Guru menyediakan media balok-balok yang dibutuhkan sesuai jumlah anak setiap kelompok.
- c. Guru biasanya menyiapkan permainan tambahan agar anak dapat bergantian dalam bermain balok sehingga anak tidak akan berebut mainan.
- d. Lalu yang terakhir anak diberikan tugas menyusun balok sesuai contoh susunan balok yang sudah dibuat guru sebelumnya.

### Hasil Wawancara

Hari/Tanggal : Selasa, 20 Juni 2023  
Waktu : 10.00-10.30 WIB  
Lokasi : Ruang kelas  
Sumber data : Ibu guru Ratnawati Yulita, S.Pd

1. Bagaimana kondisi awal kemampuan kreativitas anak sebelum adanya kegiatan pengembangan kreativitas anak melalui permainan balok?

Jawab:

Sebelumnya anak sudah punya imajinasi sendiri dari permainan balok tersebut dengan melihat baloknya anak sudah berfikir apa saja yang akan dibikin untuk menyusun balok-balok tersebut. Seperti anak akan merencanakan ingin membuat bangunan masjid, rumah, bangunan-bangunan tinggi, rel kereta dan bayangan-bayangan yang di fikirkan anak untuk menyusun dari macam-macam bentuk balok yang sudah di sediakan. Dan kebanyakan pada kondisi awal anak masih suka menyusun balok menjadi bangunan-bangunan ketimbang menyusun balok menjadi seperti sepeda motor, gambar tanaman atau yang lainnya.

2. Apa metode yang digunakan guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan balok?

Jawab:

Media balok tersebut merupakan media konstruktivisme, maka dari itu metode yang digunakan guru yaitu memberikan contohnya terlebih dahulu, lalu ketika anak saat bermain balok guru juga menggunakan metode pembelajaran langsung jadi peran guru pada saat itu cukup memberi motivasi dan mendampingi anak saja

3. Apa saja indikator pencapaian dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan balok?

Jawab:

Indikator pencapaian anak dalam bermain balok dapat dilihat dari kemampuan anak menyusun berbagai bentuk bangunan dari media balok tersebut. Kemudian anak dapat membedakan bentuk-bentuk balok, anak juga dapat menyusun pola dari macam-macam bentuk balok tersebut.

4. Bagaimana evaluasi guru dalam menilai perkembangan kreativitas anak melalui aktivitas anak bermain balok?

Jawab:

Evaluasinya dengan cara menanyakan kepada anak dalam model tanya jawab tentang situasi kegiatan yang sedang dilakukan anak saat bermain balok. Melalui pertanyaan seperti apa saja bentuk dari balok-balok tersebut, apa yang ingin dibuat dari balok ini, dan pertanyaan lain sehingga guru dapat menilai dan memberi evaluasi untuk mengembangkan lagi anak agar mampu memahami apa yang sedang dipelajari di kelas dan memberikan manfaat kepada anak dalam mengembangkan kreativitas dengan menciptakan karya baru dan memiliki keunikan dari karya yang lain. Jadi untuk evaluasi penilaian yang dilakukan dengan cara guru melihat aktivitas anak yang dilakukan kemudian bertanya jawab kepada anak, ketika karya yang di buat oleh anak masih kurang rapi guru hanya memberikan saran dan arahan saja.

## Lampiran 5 Hasil Wawancara dengan Wali Murid Kelas B1

### Hasil Wawancara

Hari/Tanggal : Jum'at, 09 Juni 2023

Waktu : 09.30-10.00 WIB

Lokasi : Ruang Kantor/guru

Sumber data : Ibu Retno

1. Kegiatan apa saja yang dilakukan anak ketika pulang sekolah?

Jawab:

Kegiatan yang dilakukan ketika dirumah biasanya anak istirahat terlebih dahulu kemudian dilanjut pergi bermain.

2. Adakah kegiatan diluar sekolah untuk strategi pengembangan kreativitas anak?

Jawab:

Untuk saat ini belua ada strategi khusus untuk mengembangkan kreativitas anak. kegiatan yang diluar sekolah hanya penambah jam mengaji yang dilakukan setiap sore.

3. Faktor pendorong apa yang diberikan keluarga kepada anak dalam mengembangkan kreativitas anak saat usia dini?

Jawab:

Orang tua hanya membebakan anak untuk bermain apa saja yang menurut anak merasa senang dan nyaman. Kemudian orang tua hanya memantau dan membatasi waktu ketika anak sedang bermain sehingga anak tidak lupa dengan kegiatan-kegiatan selanjutnya yang masih menjadi tanggungan anak harus melakukannya.

## Lampiran 6 Hasil Wawancara dengan Wali Murid Kelas B1

### Hasil Wawancara

Hari/tanggal : Jum'at, 9 Juni 2023  
Waktu : 09.30-10.00 WIB  
Lokasi : Ruang Kantor/Guru  
Sumber data : Ibu Venti

1. Kegiatan apa saja yang dilakukan anak ketika pulang sekolah?

Jawab:

Kegiatan yang dilakukan setelah pulang sekolah anak langsung melakukan bermain. Kemudian dilanjutkan mengerjakan tugas rumah pada waktu sore hari.

2. Adakah kegiatan diluar sekolah untuk strategi pengembangan kreativitas anak?

Jawab:

Belum ada, karena usia anak saya belum masuk umur 6 tahun baru berumur 5 tahun lebih dan lebih muda dari teman yang ada di kelas. Sehingga menurut saya anak masih diperbanyak bermainnya terlebih dahulu karena ditakutkan nanti ketika anak ditekan terlalu banyak anak akan merasa bosan dan merasakan suasana hati lainnya.

3. Faktor pendorong apa yang diberikan keluarga kepada anak dalam mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini?

Jawab:

Kalau usia kesini jarang tapi untuk dulu anak sering memainkan semacam permainan lego. Hanya saja untuk saat ini mungkin anak sudah merasa bosan dan sudah tertarik lagi sehingga anak memilih untuk melakukan permainan yang lainnya.

## Lampiran 7 Catatan di Lapangan

### Hasil Observasi I

Hari/Tanggal : Rabu, 31 Mei 2023

Waktu : 08.30-10.30 WIB

Lokasi : Ruang Kelas B1 TK Diponegoro 6/97 Mersi

Sumber Data : Guru dan anak kelas B1 TK Diponegoro 6/97 Mersi

#### Deskripsi Data

Hasil observasi yang dilakukan terhadap guru dan siswa di dalam kelas B1 TK Diponegoro 6/97 Mersi terkait mengembangkan kreativitas anak melalui permainan balok. Guru sebelumnya sudah mengatur kelas dibagi menjadi empat kelompok. Kemudian ketika media dan pembagian kelompok selesai anak mendapatkan perintah guru untuk membuat lingkaran. Dari posisi duduk anak melingkar agar guru mampu menjelaskan langkah-langkah penyelesaian tugas yang sudah dirancang dapat terselesaikan oleh anak dengan maksimal. Setelah guru selesai menjelaskan semua langkah permainannya anak dibebaskan memilih permainan mana yang terlebih dahulu untuk dikerjakan. Sedangkan terkait permainan balok pada saat itu anak laki-laki yang memulai permainannya. Dimana anak membikin bentuk matahari dengan meniru contoh yang sudah dibuat oleh guru. Lalu setelah selesai anak di bebaskan membikin susunan balok menjadi bangunan atau tempat tertentu untuk menuangkan imajinasinya menjadi sebuah susunan balok yang menarik. Dan anak diberi beberapa waktu untuk bermain balok kemudian anak dilanjut dengan menyelesaikan tugas tanpa berebut sesama teman.

## Hasil Observasi II

Hari/Tanggal : Kamis, 8 Juni 2023

Waktu : 08.30-10.30 WIB

Lokasi : Ruang Kelas B1 TK Diponegoro 6/97 Mersi

Sumber Data : Guru dan anak kelas B1 TK Diponegoro 6/97 Mersi

### Deskripsi Data

Hasil observasi saat itu kehadiran anak banyak yang izin sakit. Walaupun anak yang hadir sedikit pembelajaran di kelas masih dapat dilakukan dengan maksimal. Seperti biasa guru sebelum pembelajaran dimulai guru sudah mempersiapkan media apa saja yang dibutuhkan dalam semua kegiatan pembelajaran saat itu. Lalu karena saat itu guru belum sempat membikin contoh susunan balok yang berbentuk bintang. Maka contoh di buat ketika anak yang sedang bermain balok. Serta menjelaskan cara agar bentuk bintang tersebut memiliki nilai keindahan. Untuk saat pembuatan susunan balok berbentuk bintang sesuai dengan pengamatan peneliti anak masih banyak yang belum bisa menentukan balok apa saja yang dibutuhkan dalam menyusun balok menjadi bintang. Kemudian anak diberi bimbingan oleh guru dan si peneliti untuk menyesuaikan ukuran balok terlebih dahulu yang sekiranya dapat dibuat menjadi sebuah susunan balok untuk membentuk bintang. Karena kerumitan dalam membikin bentuk bintang anak berulang-ulang terus samapi susunan bintang itu dapat tersusun dengan baik dan kebanyakan anak menjadi ingin melanjutkan permainan lain yang menurut anak lebih mudah dan menyenangkan.

## Lampiran 8 Foto Dokumentasi Selama Riset

### Dokumentasi wawancara



Wawancara bersama ibu guru Yani, S.Pd.



Wawancara bersama ibu guru Ratnawati Yulita, S.Pd





Wawancara bersama Kepala Sekolah Septi Wahyu, S.Pd



Wawancara bersama wali murid kelas B1

## Lampiran 9 dokumentasi observasi di kelas B1

### Dokumentasi Observasi



Pemberian contoh dari guru kelas B1



Anak menyusun balok menjadi matahari di sub tema matahari



Anak menyusun balok suasana tempat kamar di rumah



Anak menyusun balok menjadi bintang di sub tema bintang

## Lampiran 10 Dokumen RPPH Kegiatan Pembelajaran di Kelas

### Dokumentasi RPPH

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**TK DIPONEGORO 97 MERSI**  
**KECAMATAN PURWOKERTO TIMUR KABUPATEN BANYUMAS**  
**TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Kelompok/ Usia : B / 5 – 6 tahun  
 Tema/sub tema/topik: Alam Semesta / Benda Langit / Bintang  
 Semester/Minggu : II / XXI  
 Hari/Tanggal : Kamis, 08 Juni 2023

<b>Tujuan Kegiatan :</b>	Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan bermain ini antara lain : - Mampu menyusun bentuk bintang dari balok - Mampu menghitung jumlah gambar - Mampu membuat kolase dari daun bentuk bintang - Mampu mengurutkan pola warna gambar bintang
<b>Alat dan Bahan</b>	➢ Balok ➢ Daun, lem ➢ Gambar bintang ➢ Crayon
<b>Kegiatan Bergerak:</b>	-
<b>Pembukaan</b>	1. Rutinitas pembukaan (berbaris, salam, berdoa, hafalan suratan pendek, mengecek kehadiran). 2. Latihan persiapan perpisahan 3. Penjelasan aturan dan kegiatan main yang dapat dipilih anak.
<b>Inti</b>	1. Menyusun balok bentuk bintang 2. Menghitung jumlah gambar bintang lalu memasangkan sesuai angkanya 3. Membuat kolase dari daun menjadi bentuk bintang 4. Mewarnai gambar bintang sesuai urutan pola warna, merah, kuning, biru, hijau.
<b>Penutup</b>	1. Anak menceritakan pengalaman main yang berkesan 2. Refleksi perasaan dan apresiasi 3. Memperkuat konsep yang didapat anak saat bermain 4. Rutinitas penutupan yang disesuaikan dengan sekolah masing-masing

Mengetahui,

Kepala TK Diponegoro 97 Mersi

Septi Wahyuni, S.Pd

Guru Kelas B1

Ratnawati Yulita, S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**TK DIPONEGORO 97 MERSI**  
**KECAMATAN PURWOKERTO TIMUR KABUPATEN BANYUMAS**  
**TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Kelompok/ Usia : B / 5 – 6 tahun  
 Tema/sub tema/topik: Alam Semesta / Benda langit / Matahari  
 Semester/Minggu : II / XX  
 Hari/Tanggal : Rabu, 31 Mei 2023

<b>Tujuan Kegiatan :</b>	Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan bermain ini antara lain : - Mampu menyusun balok menjadi bentuk matahari - Mampu menggunting dan menempel - Mampu menulis huruf nama panggilan - Mampu menyusun huruf nama panggilan - Mampu menghasilkan karya seni - Mampu mengetahui konsep bilangan - Mampu memasang warna yang sama
<b>Alat dan Bahan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Peralatan belajar anak</li> <li>&gt; Balok</li> <li>&gt; Gunting, lem</li> <li>&gt; Crayon</li> </ul>
<b>Kegiatan Bergerak:</b>	-
<b>Pembukaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rutinitas pembukaan (berbaris, salam, berdoa, hafalan suratan pendek, mengecek kehadiran).</li> <li>2. Latihan persiapan perpisahan</li> <li>3. Penjelasan aturan dan kegiatan main yang dapat dipilih anak.</li> </ol>
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun balok menjadi bentuk matahari</li> <li>2. Mewarnai gambar matahari dan awan lalu menggunting mdan menempel menjadi bentuk mahkota</li> <li>3. Menggunting kertas lalu menulis huruf nama panggilan lalu ditempel dan disusun sesuai nama panggilannya menjadi bentuk matahari</li> <li>4. Memasang stik es krim dengan titik jumlah yang sama pada gambar stik es krim yang sudah diberi angka berbentuk matahari</li> <li>5. Memasang warna yang sama pada gambar stik es krim bentuk matahari dan stik es krim</li> </ol>
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak menceritakan pengalaman main yang berkesan</li> <li>2. Refleksi perasaan dan apresiasi</li> <li>3. Memperkuat konsep yang didapat anak saat bermain</li> <li>4. Rutinitas penutupan yang disesuaikan dengan sekolah masing-masing</li> </ol>

Mengetahui,

Kepala TK Diponegoro 97 Mersi



Septi Wahyuni, S.Pd

Guru Kelas B1

Ratnawati Yulita, S.Pd

## Lampiran 11 dokumentasi penilaian pembelajaran

### Dokumentasi Penilaian

Penilaian

A. Scala Capaian Perkembangan (Ceklis)

HARI, TANGGAL : Rabu, 31 Mei 2023

Kelompok : B1 ( 5-6 Tahun )

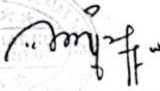
Guru Kelas : Ratnawati Yulita, S.Pd

NO	Tujuan Pembelajaran	Hasil Pengamatan			
		Konteks	Belum Muncul	Sudah Muncul	Kejadian Yang teramati
1	mampu menyusun balok menjadi bentuk matahari	menyusun balok menjadi bentuk matahari		✓	pada kegiatan menyusun balok menjadi bentuk matahari
3	mampu menulis huruf nama panggilan	menggunting kertas lalu menulis huruf nama panggilan lalu ditempel dan disusun sesuai nama panggilannya menjadi bentuk matahari.		✓	saat menggunting kertas lalu menulis huruf nama panggilan lalu ditempel dan disusun sesuai nama panggilannya menjadi bentuk matahari.
4	mampu menyusun huruf nama panggilan				
5	mampu menghasilkan karya seni	mewarnai gambar matahari dan awan lalu menggunting dan menempel menjadi bentuk mahkota		✓	saat kegiatan mewarnai gambar matahari dan awan lalu menggunting dan menempel menjadi bentuk mahkota
6	mampu mengetahui konsep bilangan	memasangkan stik eskrim dengan titik jumlah yang sama pada gambar stik es krim yang sudah diberi angka berbentuk matahari	✓	✓	pada saat memasang stik eskrim dengan titik jumlah yang sama pada gambar stik es krim yang sudah diberi angka berbentuk matahari
7	mampu memasang warna yang sama	memasangkan warna yang sama pada gambar stik es krim bentuk matahari		✓	saat kegiatan memasang warna yang sama pada gambar stik es krim bentuk matahari

Keterangan :

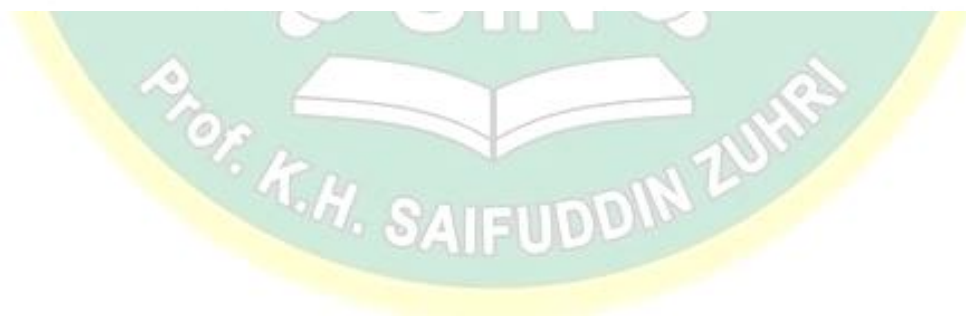
Hasil Pengamatan	Nama Siswa
✓ Sudah Muncul	hampir semua anak sudah muncul
✓ Belum Muncul	Amir

<b>catatan dari guru :</b> anak kelihatan antusias dalam kegiatan main membuat mahkota bentuk matahari.	<b>Gambaran Umum dan saran pengembangan :</b> guru menyiapkan ragam main yang membuat anak itu semangat dalam melakukan kegiatan mainnya.
--	--

Kepala TK Diponegoro 97  
  
Septi Wahyuni, S.Pd


Purwokerto, 31 Mei 2023  
Guru Kelas B1

  
Ratnawati Yulita, S.Pd




B. Hasil Karya  
Nama : Kautsar

Guru Kelas : Ratnawati Yulita, S.Pd

AKTIVITAS/ HASIL KARYA ANAK	CATATAN GURU	TUJUAN PEMBELAJARAN
	<p>Ananda Kaustar dalam menyusun balok menjadi bentuk matahari sangat antusias.</p> <p>ananda Kaustar dalam membuat mahkota bentuk matahari sangat telaten dalam menggunting dan mewarnai.</p>	<p>anak mampu menyusun balok menjadi bentuk matahari.</p> <p>anak mampu membuat mahkota bentuk matahari.</p>


Nama : Aqmar

Guru Kelas : Ratnawati Yulita, S.Pd

AKTIVITAS/ HASIL KARYA ANAK	CATATAN GURU	TUJUAN PEMBELAJARAN
	<p>Ananda aqmar dalam menyusun balok menjadi bentuk matahari sangat antusias.</p> <p>ananda aqmar dalam membuat mahkota bentuk matahari sangat telaten dalam menggunting dan mewarnai.</p>	<p>anak mampu menyusun balok menjadi bentuk matahari.</p> <p>anak mampu membuat mahkota bentuk matahari.</p>

Nama : Fahri

Guru Kelas : Ratnawati Yulita, S.Pd


AKTIVITAS/ HASIL KARYA ANAK	CATATAN GURU	TUJUAN PEMBELAJARAN
	<p>Ananda fahri dalam menyusun balok menjadi bentuk matahari sangat antusias.</p> <p>ananda fahri dalam membuat mahkota bentuk matahari sangat</p>	<p>anak mampu menyusun balok menjadi bentuk matahari.</p> <p>anak mampu membuat mahkota bentuk matahari.</p>



AKTIVITAS/ HASIL KARYA ANAK	CATATAN GURU	TUJUAN PEMBELAJARAN
	telaten dalam menggunting dan mewarnai.	


Nama : Lutfi

Guru Kelas : Ratnawati Yulita, S.Pd

AKTIVITAS/ HASIL KARYA ANAK	CATATAN GURU	TUJUAN PEMBELAJARAN
	<p>Ananda lutfi dalam menyusun balok menjadi bentuk matahari sangat antusias.</p> <p>ananda lutfi dalam membuat mahkota bentuk matahari sangat telaten dalam menggunting dan mewarnai.</p>	<p>anak mampu menyusun balok menjadi bentuk matahari.</p> <p>anak mampu mambuat mahkota bentuk matahari.</p>


Nama : Jigar

Guru Kelas : Ratnawati Yulita, S.Pd

AKTIVITAS/ HASIL KARYA ANAK	CATATAN GURU	TUJUAN PEMBELAJARAN
	<p>Ananda Jigar dalam menyusun balok menjadi bentuk matahari sangat antusias.</p> <p>ananda Jigar dalam membuat mahkota bentuk matahari sangat telaten dalam menggunting dan mewarnai.</p>	<p>anak mampu menyusun balok menjadi bentuk matahari.</p> <p>anak mampu mambuat mahkota bentuk matahari.</p>


Nama : Fafa

Guru Kelas : Ratnawati Yulita, S.Pd

AKTIVITAS/ HASIL KARYA ANAK	CATATAN GURU	TUJUAN PEMBELAJARAN
	<p>Ananda Fafa dalam menyusun balok menjadi bentuk matahari sangat antusias.</p> <p>ananda Fafa dalam membuat mahkota bentuk matahari sangat telaten dalam menggunting dan mewarnai.</p>	<p>anak mampu menyusun balok menjadi bentuk matahari.</p> <p>anak mampu membuat mahkota bentuk matahari.</p>


Nama : Ajeng

Guru Kelas : Ratnawati Yulita, S.Pd

AKTIVITAS/ HASIL KARYA ANAK	CATATAN GURU	TUJUAN PEMBELAJARAN
	<p>Ananda Ajeng dalam menyusun balok menjadi bentuk matahari sangat antusias.</p> <p>ananda Ajeng dalam membuat mahkota bentuk matahari sangat telaten dalam menggunting dan mewarnai.</p>	<p>anak mampu menyusun balok menjadi bentuk matahari.</p> <p>anak mampu membuat mahkota bentuk matahari.</p>

Nama : Adeva



Guru Kelas : Ratnawati Yulita, S.Pd

AKTIVITAS/ HASIL KARYA ANAK	CATATAN GURU	TUJUAN PEMBELAJARAN
	<p>Ananda Adeva dalam menyusun balok menjadi bentuk matahari sangat antusias.</p> <p>ananda Adeva dalam membuat mahkota bentuk matahari sangat telaten dalam menggunting dan mewarnai.</p>	<p>anak mampu menyusun balok menjadi bentuk matahari.</p> <p>anak mampu membuat mahkota bentuk matahari.</p>

AKTIVITAS/ HASIL KARYA ANAK	CATATAN GURU	TUJUAN PEMBELAJARAN
	mewarnai.	



Nama : Sabiha

Guru Kelas : Ratnawati Yulita, S.Pd

AKTIVITAS/ HASIL KARYA ANAK	CATATAN GURU	TUJUAN PEMBELAJARAN
 	<p>Ananda Sabiha dalam menyusun balok menjadi bentuk matahari sangat antusias.</p> <p>ananda Sabiha dalam membuat mahkota bentuk matahari sangat telaten dalam menggunting dan mewarnai.</p>	<p>anak mampu menyusun balok menjadi bentuk matahari.</p> <p>anak mampu mambuat mahkota bentuk matahari.</p>


Nama : Syifa

Guru Kelas : Ratnawati Yulita, S.Pd

AKTIVITAS/ HASIL KARYA ANAK	CATATAN GURU	TUJUAN PEMBELAJARAN
 	<p>Ananda Syifa dalam menyusun balok menjadi bentuk matahari sangat antusias.</p> <p>ananda Syifa dalam membuat mahkota bentuk matahari sangat telaten dalam menggunting dan mewarnai.</p>	<p>anak mampu menyusun balok menjadi bentuk matahari.</p> <p>anak mampu mambuat mahkota bentuk matahari.</p>

Nama : Amira

Guru Kelas : Ratnawati Yulita, S.Pd

AKTIVITAS/ HASIL KARYA ANAK	CATATAN GURU	TUJUAN PEMBELAJARAN
	<p>Ananda Amira dalam menyusun balok menjadi bentuk matahari sangat antusias.</p> <p>ananda Amira dalam membuat mahkota bentuk matahari sangat telaten dalam menggunting dan mewarnai.</p>	<p>anak mampu menyusun balok menjadi bentuk matahari.</p> <p>anak mampu mambuat mahkota bentuk matahari.</p>


Nama : Liu

Guru Kelas : Ratnawati Yulita, S.Pd

AKTIVITAS/ HASIL KARYA ANAK	CATATAN GURU	TUJUAN PEMBELAJARAN
	<p>Ananda Liu dalam menyusun balok menjadi bentuk matahari sangat antusias.</p> <p>ananda Liu dalam membuat mahkota bentuk matahari sangat telaten dalam menggunting dan mewarnai.</p>	<p>anak mampu menyusun balok menjadi bentuk matahari.</p> <p>anak mampu mambuat mahkota bentuk matahari.</p>


Nama : Echa

Guru Kelas : Ratnawati Yulita, S.Pd

AKTIVITAS/ HASIL KARYA ANAK	CATATAN GURU	TUJUAN PEMBELAJARAN
	<p>Ananda Echa dalam menyusun balok menjadi bentuk matahari sangat antusias.</p> <p>ananda Echa dalam membuat mahkota bentuk matahari sangat telaten dalam menggunting dan mewarnai.</p>	<p>anak mampu menyusun balok menjadi bentuk matahari.</p> <p>anak mampu mambuat mahkota bentuk matahari.</p>


Nama : Icha

Guru Kelas : Ratnawati Yulita, S.Pd

AKTIVITAS/ HASIL KARYA ANAK	CATATAN GURU	TUJUAN PEMBELAJARAN
	<p>Ananda Icha dalam menyusun balok menjadi bentuk matahari sangat antusias.</p> <p>ananda Icha dalam membuat mahkota bentuk matahari sangat telaten dalam menggunting dan mewarnai.</p>	<p>anak mampu menyusun balok menjadi bentuk matahari.</p> <p>anak mampu membuat mahkota bentuk matahari.</p>


Nama : Riska

Guru Kelas : Ratnawati Yulita, S.Pd

AKTIVITAS/ HASIL KARYA ANAK	CATATAN GURU	TUJUAN PEMBELAJARAN
	<p>Ananda Riska dalam menyusun balok menjadi bentuk matahari sangat antusias.</p> <p>ananda Riska dalam membuat mahkota bentuk matahari sangat telaten dalam menggunting dan mewarnai.</p>	<p>anak mampu menyusun balok menjadi bentuk matahari.</p> <p>anak mampu membuat mahkota bentuk matahari.</p>

Nama : Sofi

Guru Kelas : Ratnawati Yulita, S.Pd


AKTIVITAS/ HASIL KARYA ANAK	CATATAN GURU	TUJUAN PEMBELAJARAN
	<p>Ananda Sofi dalam menyusun balok menjadi bentuk matahari sangat antusias.</p> <p>ananda Sofi dalam membuat mahkota bentuk matahari sangat telaten dalam menggunting dan mewarnai.</p>	<p>anak mampu menyusun balok menjadi bentuk matahari.</p> <p>anak mampu membuat mahkota bentuk matahari.</p>

## C. Anekdot

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa
Fafa	Kelas	09.15	Ananda Fafa yang tadinya kalau di kegiatan main menggunting selalu dibantu alhamdulillah sekarang banyak perubahannya, ananda fafa dapat menggunting sendiri tanpa bantuan dan hasilnya sesuai harapan guru.

Purwokerto, 31 Mei 2023

Guru Kelas B 1



Ratnawati Yulita, S.Pd

## Lampiran 12 Surat Observasi Pendahuluan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
 www.ftik.uinsatzu.ac.id

Nomor : B.m.067/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/01/2023  
 Lamp. : -  
 Hal : **Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan**

05 Januari 2023

Kepada  
 Yth. Kepala TK Diponegoro 6 / 97 Mersi  
 di Tempat

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka proses pengumpulan data penyusunan skripsi mahasiswa kami:

1. Nama : Afifatul Baroroh
2. NIM : 1917406043
3. Semester : 7 (Tujuh)
4. Jurusan / Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
5. Tahun Akademik : 2022/2023

Memohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk kiranya berkenan memberikan ijin observasi pendahuluan kepada mahasiswa kami tersebut. Adapun observasi tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Obyek : Metode Pembelajaran Di TK Diponegoro 6 / 97 Mersi
2. Tempat / Lokasi : TK Diponegoro 6 / 97 Mersi - Mersi, Kec. Purwokerto Timur, Kab. Banyumas, Jawa Tengah 53112
3. Tanggal Observasi : 06-01-2023 s.d 20-01-2023

Kemudian atas ijin dan perkenan Bapak/ Ibu, kami sampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

An. Dekan  
 Ketua Jurusan Pendidikan  
 Madrasah



Ali Muhandi

## Lampiran 13 Surat Penelitian Individual



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
 www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.2488/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/05/2023 19 Mei 2023  
 Lamp. : -  
 Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

Kepada  
 Yth. Kepala TK Diponegoro 6/97  
 MersiKec. Purwokerto Timur  
 di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

1. Nama	: Afifatul Baroroh
2. NIM	: 1917406043
3. Semester	: 8 (Delapan)
4. Jurusan / Prodi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
5. Alamat	: Karang Sari 03/09, kec. Karangmoncol, kab. Purbalingga
6. Judul	: Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok di TKDiponegoro 6/97 Mersi Kec. Purwokerto Timur

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Objek	: Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok
2. Tempat / Lokasi	: TK Diponegoro 6/97 Mersi
3. Tanggal Riset	: 20-05-2023 s/d 20-07-2023
4. Metode Penelitian	: Kualitatif

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.  
*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

An. Dekan  
 Ketua Jurusan Pendidikan  
 Madrasah



Ali Muhdi



**Lampiran 14 Surat Keterangan Lulus Semprop**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126

Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553

www.uinsaizu.ac.id

---

**SURAT KETERANGAN  
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

No.B.e- /Un.19/FTIK.J.PIAUD/PP.05.3/03/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Prodi PIAUD, pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul :

Kegiatan Melatih Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok di TK Diponegoro 6/97 Mersi

Sebagaimana disusul oleh,

Nama : Affatul Baroroh  
NIM : 1917406043  
Semester : VIII  
Program Studi : PIAUD

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : 14/02/2023

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 14/02/2023

Koordinator Program Studi

Novi Mulyani, M,Pd.I.

## Lampiran 15 Surat Keterangan Lulus Komprehensif



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimil (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

### SURAT KETERANGAN

No. 983 /UN.19/WD.I.FTIK/PP.05.3/5/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

Nama : AFIFATUL BAROROH  
NIM : 1917406043  
Prodi : PIAUD

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan **LULUS** pada :

Hari/Tanggal : Senin-Selasa, 17-18 April 2023  
Nilai : C (61)

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 5 Mei 2023

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Suparjo, M.A.

IP. 19730717 199903 1 001

## Lampiran 16 Sertifikat Bahasa

**SERTIFIKAT**  
APLIKASI KOMPUTER

KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO  
UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA  
Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani No. 45A Telp. 0281-855424 Website: www.iainpurwokerto.ac.id Purwokerto 35172

**IAIN PURWOKERTO**

No. IN.17/UPT-TIPD/100501/2023

**SKALA PENILAIAN**

SKOR	HURUF
96-100	A
91-95	A-
86-90	B+
81-85	B-
75-80	C

Diberikan Kepada:  
**AFIFATUL BAROROH**  
NIM: 1917405043

Tempat / Tgl. Lahir: Purbalingga, 04 Februari 2000

Sebagai tanda yang bersangkutan telah menempuh dan LULUS Ujian Akhir Komputer pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Program **Microsoft Office** yang telah diselenggarakan oleh UPT TIPD IAIN Purwokerto.

Purwokerto, 31 Januari 2023  
Kepala UPT TIPD

**Dr. H. Fajar Hardayono, S.Si, M.Sc**  
NIP. 198072715 2003071 1 0003

**MATERI PENILAIAN**

MATERI	NILAI
Microsoft Word	78 / C
Microsoft Excel	89 / B+
Microsoft Power Point	77 / C








MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA  
 STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KHAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRU PURWOKERTO  
 LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT  
 Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsatza.ac.id | www.bahasa.uinsatza.ac.id | +62 (281) 655624

وزارة الشؤون الدينية جمهورية اندونيسيا  
 جامعة الاستاذ كخي طهح سيف الدين زهري الاسلاميه الحكوميه بوروبونجرو  
 الوحدة لتنمية اللغة

## CERTIFICATE الشهادة

No.: B-0443Un.19/K.Bhs/PP.009/ 3/2023

This is to certify that

Name

Place and Date of Birth

Has taken

with Computer Based Test,

organized by Language Development Unit on

with obtained result as follows

Listening Comprehension: 45

فهم السموع

Obtained Score :

فهم العبارات والتراكيب

المجموع الكلي :

فهم المقروء

Structure and Written Expression: 44

فهم العبارات والتراكيب

468

Reading Comprehension: 51

The test was held in UIN Professor Khai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

تم اجراء الاختبار بجامعة الاستاذ كخي الحاج سيف الدين زهري الاسلاميه الحكوميه بوروبونجرو.

Purwokerto, 29 Maret 2023

The Head of Language Development Unit,

رئيسة الوحدة لتنمية اللغة



Dr. Ade Ruswatie, M. Pd.  
 NIP. 19860704 201503 2 004

## Lampiran 18 sertifikat KKN

The certificate is titled "Sertifikat" and is issued by Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Islam Negeri Prf. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. It certifies that the student, Afifatul Baroroh (NIM: 1917406043), has successfully completed her KKN (Kuliah Kerja Nyata) service in the 50th anniversary cohort of 2022, achieving a grade of A (92). The certificate includes a photo of the student, a QR code for validation, and the LPPM logo.

**Sertifikat**  
Nomor Sertifikat : 1566/K.LPPM/KKN.50/09/2022

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)  
Universitas Islam Negeri Prf. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : **AFIFATUL BAROROH**  
NIM : **1917406043**  
Fakultas : **Tarbiyah & Ilmu Keguruan**  
Program Studi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

Telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan ke-50 Tahun 2022,  
dan dinyatakan **LULUS** dengan nilai **A (92)**.



Certificate Validation



## Lampiran 20 sertifikat BTA PPI

**SERTIFIKAT**

Nomor: In.17/UPT.MAJ/15045/13/2020

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

**NAMA** : AFIFATUL BAROROH  
**NIM** : 1917406043

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

# Tes Tulis	:	75
# Tartil	:	75
# Imla'	:	70
# Praktek	:	70
# Nilai Tahfidz	:	70



Purwokerto, 13 Agt 2020



ValidationCode



Lampiran 21 Sertifikat PPL



## Lampiran 22 Hasil Cek Plagiarisme

Afifatul			
ORIGINALITY REPORT			
<b>22%</b>	<b>22%</b>	<b>9%</b>	<b>8%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
<b>1</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source		<b>3%</b>
<b>2</b>	<b>repository.iainpurwokerto.ac.id</b> Internet Source		<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>repository.uinsaizu.ac.id</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>digilib.uin-suka.ac.id</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>eprints.walisongo.ac.id</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>etheses.iainponorogo.ac.id</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repository.uinsu.ac.id</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>www.scribd.com</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>core.ac.uk</b> Internet Source		<b>&lt;1%</b>

## Lampiran 23 Surat Keterangan Selesai Penelitian



**YAYASAN PENDIDIKAN MUSLIMAT NU  
TAMAN KANAK-KANAK DIPONEGORO 97 MERSI  
KORWILCAM DINDIK PURWOKERTO TIMUR  
Jl. KH. Abdul Jamil No 49 Mersi Purwokerto Timur  
Telp 081390078420**

**SURAT KETERANGAN**

No : 421.1.46/VII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Septi Wahyuni, S.Pd  
 NUPTK : 5234751653300023  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Unit Kerja : TK Diponegoro 97 Mersi Korwilcam Dindik Purwokerto Timur

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Afifatul Baroroh  
 NIM : 1917406043  
 Asal Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto  
 Jurusan/ Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Telah melaksanakan penelitian di TK Diponegoro 97 Mersi mulai bulan Mei sampai dengan bulan Juli 2023 untuk memperoleh data guna penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan Judul *"Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok Di TK Diponegoro 97 Mersi Kec. Purwokerto Timur."*

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya

Purwokerto, 10 Juli 2023

Kepala TK Diponegoro 97 Mersi

SEPTI WAHYUNI, S.Pd

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas

Nama : Afifatul Baroroh  
 Tempat, Tanggal Lahir : Purbalingga, 04 Februari 2000  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Alamat : Kali Putih RT 03/ RW 09, Karangsari,  
 Karangmoncol, Purbalingga  
 Nomor Telepon : 083862664863  
 Nama Ayah : Rosyidin  
 Nama Ibu : Salbiyah

### B. Riwayat Pendidikan

Pendidikan Formal	Tahun Masuk s/d Lulus
SD N 2 Karangsari	2006-2012
SMP N 2 Karangmoncol	2012-2015
SMA Ma'arif Karangmoncol	2015-2018
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto	2019-2023

Purwokerto, 12 Juli 2023



**Afifatul Baroroh**